

IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN SEBAGAI INOVASI PENGEMBANGAN DI ERA MEDIA DIGITAL DAN REVOLUSI INDUSTRI 4.0

Anita Trisiana¹⁾, Sugiaryo²⁾, Rispantyo³⁾

¹⁾Dosen PPKn Universitas Slamet Riyadi Surakarta

²⁾Dosen PPKn Universitas Slamet Riyadi Surakarta

³⁾Dosen Fakultas Ekonomi Universitas Slamet Riyadi Surakarta

ABSTRAK

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu perwujudan karakter masyarakat Indonesia. Tujuan jangka panjang penelitian ini menemukan desain pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk meningkatkan karakter masyarakat Indonesia di era media digital dan Revolusi Industri 4.0. Metode penelitian menggunakan penelitian dan pengembangan yaitu untuk menguji validitas dan efektivitas produk. Penelitian ini menggunakan model pengembangan prosedural. Prosedur model ADDIE yang diadaptasi (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi). Hasil penelitian menunjukkan sebagai berikut: Analisis, Desain, dan Pengembangan inovasi media digital dapat mengadopsi media digital dan revolusi teknologi; yang Implementasinya adalah langkah nyata untuk sistem pembelajaran yang dibuat; Evaluasinya adalah proses untuk melihat apakah sistem yang dibangun sesuai dengan harapan awal atau tidak, yaitu pada model desain sistem pembelajaran ADDIE. Berdasarkan model pengembangan instruksional ADDIE, model ini diadopsi pada tahap pengembangan model pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, dengan modifikasi bernama "MPC" (*Modification of Project Citizen*).

Kata Kunci: Pendidikan Karakter, Pendidikan Kewarganegaraan, Media Digital, Revolusi Industri 4.0

ABSTRACT

Citizenship Education is one of the subjects that shape the character of Indonesian society. The long-term goals to be achieved in this study are as follows: the researcher found a developmental design of Citizenship Education Learning Model to improve the character of Indonesian society in the era of digital media and the Industrial Revolution 4.0. The research method used research and development which is a research method used to yield certain products and to test the validity and the effectiveness of the products. This study used a procedural development model. The procedure in this study adapted the ADDIE model (Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate). The results of the study show the following: Development was realizing blue-print with digital media innovation which has adopted the absorption of digital media and the technological revolution; Implementation was a real step to implement the learning system that we were making; Evaluation was a process to see whether the learning system being built was successful, in accordance with early expectations or not. The evaluation was the final way from the design model of the ADDIE learning system. Based on the instructional development model ADDIE, it was then

adopted in the developmental stage of the Citizenship Education learning model, with the modification of "MPC" (Modification of Project Citizen).

Keywords: Citizenship Education; Character Education; Digital Media; Industrial Revolution 4.0.

PENDAHULUAN

Praktik pendidikan di Indonesia selama ini lebih banyak terfokus pada pengembangan keterampilan dan ilmu pengetahuan, dibandingkan dengan pengembangan karakter luhur dan rasa kebangsaan warga negara. Selama ini nampak bahwa pendidikan di Indonesia terlalu menekankan aspek intelektualitas, kurang memperhatikan aspek moralitas. *Semakin* canggihnya teknologi digital masa kini membuat perubahan besar terhadap dunia, lahirnya berbagai macam teknologi digital yang semakin maju telah banyak bermunculan. Berbagai kalangan telah dimudahkan dalam mengakses suatu informasi melalui banyak cara, serta dapat menikmati fasilitas dari teknologi digital dengan bebas dan terkendali. Tetapi di sayangkan semakin berkembangnya teknologi justru semakin banyaknya kejahatan yang terdeteksi. Meskipun telah ada manfaat besar untuk masyarakat dari revolusi digital, terutama dalam hal aksesibilitas informasi ada sejumlah kekhawatiran. Kekuatan diperluas komunikasi dan berbagi informasi, meningkatkan kemampuan untuk teknologi yang sudah ada, dan munculnya teknologi

baru membawa dengan itu banyak peluang potensial untuk eksploitasi. Revolusi digital membantu mengantar era baru pengawasan massal, menghasilkan berbagai baru sipil dan hak asasi manusia isu. Keandalan data menjadi masalah karena informasi dengan mudah dapat direplikasi, namun tidak mudah diverifikasi. Revolusi digital memungkinkan untuk menyimpan dan melacak fakta, artikel, statistik, serta minutia tidak layak sampai sekarang.

Kampus yang memiliki karakter Pancasila akan menanamkan karakter itu kepada para mahasiswa. Bila hal itu terwujud, perguruan tinggi akan melahirkan generasi penerus yang memiliki karakter yang dibutuhkan untuk membangun dan menyejahterakan bangsa. Pendidikan karakter bersifat khas individual, pendidikan karakter perlu memperhatikan potensi diri yang dimiliki individu atau berbasis potensi diri. Pendidikan karakter berbasis potensi diri (individu) merupakan pendidikan yang tidak saja membimbing dan membina setiap anak didik untuk memiliki kompetensi intelektual, keterampilan mekanik, produktif, inovatif, dan

pembangunan karakter. Pendidikan karakter berbasis potensi diri, tujuan yang diinginkan adalah perubahan sikap yang semula kontraproduktif menjadi dan kreatif. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2013).

Kajian tentang aneka pendekatan pendidikan karakter dalam pembahasan berikut didasarkan pada aneka pendekatan seperti yang telah dikaji dan dirumuskan tipologinya dengan jelas oleh Superka, et. al. (1976). Ketika menyelesaikan pendidikan karakter doctor University of California, Berkeley, tahun 1973 dalam bidang pendidikan menengah Superka telah melakukan kajian dan merumuskan tipologi dan berbagai pendekatan pendidikan karakter yang berkembang dan digunakan dalam dunia pendidikan. Dalam kajian tersebut dibahas delapan pendekatan pendidikan nilai berdasarkan kepada berbagai literature dalam bidang psikologi, sosiologi, filosofi, dan pendidikan yang berhubungan dengan nilai. Selanjutnya, berdasarkan hasil pembahasan dengan para pendidik dan alasan-alasan praktis dalam penggunaannya di lapangan, berbagai pendekatan tersebut telah diringkas menjadi lima tipologi pendekatan, yaitu (1) pendekatan penanaman nilai (*inculcation approach*), (2) pendekatan perkembangan moral kognitif (*cognitive moral development approach*), (3) pendekatan analisis nilai (*values analysis approach*),

(4) pendekatan klarifikasi nilai (*values clarification approach*), dan (5) pendekatan pengembangan belajar berbuat (*action learning approach*). (Superka,et.al 1976).

Upaya penguatan implementasi pendidikan karakter tersebut, gayung bersambut dengan program gerakan revolusi teknologi. Gerakan Revolusi teknologi semakin relevan dengan gerakan revolusi mental bagi bangsa Indonesia yang saat ini tengah menghadapi tiga problem pokok bangsa yaitu: Merosotnya wibawa Negara, merebaknya intoleransi, dan terakhir melemahnya sendi- sendi perekonomian nasional.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang peneliti lakukan pada skim hibah bersaing, dan hibah disertasi (Trisiana, 2015), bahwa: ”perguruan tinggi memiliki peranan strategis dalam implementasi pendidikan karakter, yang terintegrasi dalam pelaksanaan pembelajaran secara integratif”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, perlu ada tidaklanjut inovasi pembelajaran, dengan mengembangkan model pembelajaran berbasis pendidikan karakter (Trisiana, 2016). Selanjutnya evaluasi pelaksanaan pembelajaran *General Education* sebagai pengembang kepribadian di berbagai Perguruan Tinggi yang dibahas dalam pelaksanaan *Focus Group Discussion* (Februari, 2017) ditemukan data sebagai berikut: Pertama,

UPT. MKU setiap Universitas perlu melakukan terobosan baru dalam mengembangkan pelaksanaan pembelajaran yang memberikan penguatan terhadap penciri Universitas. Kedua, dalam mengimplementasikan pendidikan karakter yang berkesinambungan, mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan MKU masih mengeluhkan hampir 70% model pendidikan karakter yang diterapkan disampaikan oleh dosen bersifat teoritis, artinya dalam pembelajaran daya kreativitas, keterampilan kewarganegaraan dan tanggungjawabnya masih sebatas pengetahuan saja (*teks book*), sehingga ketercapaian berkisar antara 30% pada tataran Sikap masih rendah. Ketiga, 73%, Dosen memerlukan pendampingan dalam menemukan, menerapkan dan mengevaluasi model pendidikan karakter bangsa berbasis nasionalisme, harapannya 27% yang sudah menerapkan pendidikan karakter di kampus dapat meningkat lebih tajam untuk memberikan dasar pengetahuan, keterampilan, pengalaman belajar yang membangun integritas sosial serta mewujudkan karakter nasional yang banyak menggali nilai kearifan lokal.

Revolusi teknologi telah mengubah cara pandang seseorang dalam menjalani kehidupan yang sangat canggih saat ini. Sebuah teknologi yang membuat perubahan besar kepada seluruh dunia, dari mulai membantu mempermudah segala

urusan sampai membuat masalah karena tidak bisa menggunakan fasilitas digital yang semakin canggih ini dengan baik dan benar. Dengan demikian kemandirian dan daya saing bangsa dapat tercapai, jika dilakukan dalam rangka memajukan peradaban bangsa Indonesia. Salah satunya melalui pengembangan sistem nasional ilmu pengetahuan, dan teknologi dalam Pendidikan Kewarganegaraan. Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata ajar yang membentuk karakter masyarakat Indonesia. Tujuan jangka panjang yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah menemukan sebuah desain pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk meningkatkan Karakter masyarakat Indonesia di Era media digital dan Revolusi Teknologi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di seluruh PTN / PTS Se Jawa Tengah. Penelitian ini termasuk jenis Penelitian dan pengembangan (*research & development*). Gall, Gall, dan Borg (2007: 569) mendefinisikan Educational R & D sebagai berikut: Educational Reserarch and Development (Educational R & D) is an industry-based development model in which the findings of the research are used to design new products and procedures, which then are systematically field-tested, evaluated, and refined until they meet

specified criteria of effectiveness, quality, or similar standard. Dijelaskan oleh Borg dan Gall (1989: 772) bahwa istilah product merujuk tidak hanya pada objek material, seperti buku teks, film pembelajaran, dan lain-lain, tetapi juga prosedur dan proses, seperti metode pembelajaran atau metode untuk mengorganisir pembelajaran. Untuk itu Penelitian ini termasuk jenis Penelitian dan pengembangan (*research & development*) adalah penelitian yang bertujuan mengembangkan suatu model, baik yang berupa perangkat keras (*hardware*) maupun yang berupa perangkat lunak (*software*). (Sukmadinata, Nana Syaodih: 2015).

Data yang dikumpulkan terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer berupa informasi mengenai pelaku/*informant*, tempat dan peristiwa (melalui *site inspection*). *Informant* terdiri dari pengampu mata kuliah PKN dan mahasiswa yang mengambil mata kuliah PKN disemester Genap 2018/ 2019. Teknik pengumpulan data Data dikumpulkan dengan menggunakan beberapa metode, yakni: Observasi lapangan dengan pengamatan terlibat (*participant observation*); FGD (*Focus Group Discussion*); Wawancara mendalam (*in-depth interview*); Metode dokumenter (*documentary study*). Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling* (sampling bertujuan).

Teknik analisis yang akan digunakan dalam penelitian kualitatif ini akan didasarkan pada Model Analisis Interaktif (Miles & Huberman, 1992). Menurut model ini dalam pengumpulan data peneliti selalu membuat reduksi data dan sajian data secara terus menerus sampai tersusun suatu kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Implementasi Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Visi Pendidikan kewarganegaraan di perguruan tinggi adalah merupakan sumber nilai dan pedoman dalam pengembangan dan penyelenggaraan program studi, guna mengantarkan mahasiswa memantapkan kepribadiannya sebagai manusia seutuhnya. Misinya adalah membantu mahasiswa memantapkan kepribadiannya, agar secara konsisten mampu mewujudkan nilai-nilai dasar pancasila, rasa kebangsaan dan cinta tanah air dalam menguasai, menerapkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni dengan rasa tanggung jawab dan bermoral. Berdasar hal di atas, pendidikan kewarganegaraan di Indonesia juga berkontribusi penting dalam menunjang tujuan bernegara Indonesia. Pendidikan kewarganegaraan secara sistematis adalah dalam rangka

perwujudan fungsi dan tujuan pendidikan nasional berdasarkan Pancasila dan UUD NRI 1945 Pendidikan kewarganegaraan berkaitan dan berjalan seiring dengan perjalanan pembangunan kehidupan berbangsa dan bernegara.

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan bagian integral dari ide, instrumentasi, dan praksis kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara Indonesia (Udin Winataputra, 2008). Bahkan dikatakan, pendidikan nasional kita hakikatnya adalah pendidikan kewarganegaraan agar dilahirkan warga negara Indonesia yang berkualitas baik dalam disiplin sosial dan nasional, dalam etos kerja, dalam produktivitas kerja, dalam kemampuan intelektual dan profesional, dalam tanggung jawab kemasyarakatan, kebangsaan, kemanusiaan serta dalam moral, karakter dan kepribadian (Soedijarto, 2008). Pendidikan kewarganegaraan merupakan bidang yang lintas keilmuan (Udin Winataputra, 2001) atau bidang yang multidisipliner (Sapriya, 2007). Sebagai bidang yang multidimensional, pendidikan kewarganegaraan dapat memuat sejumlah fungsi antara lain; sebagai pendidikan politik, pendidikan hukum dan pendidikan nilai (Numan Somantri, 2001); pendidikan demokrasi (Udin Winataputra, 2001); pendidikan nilai, pendidikan demokrasi, pendidikan moral dan pendidikan

Pancasila (Suwama, 2006), pendidikan politik hukum kenegaraan berbangsa dan bernegara NKRI, sebagai pendidikan nilai moral Pancasila dan Konstitusi NKRI, pendidikan kewarganegaraan (*citizenship education*) NKRI dan sebagai pendidikan kewargaan negara (*civic education*) NKRI (Kosasih Djahiri, 2007); dan sebagai pendidikan demokrasi, pendidikan karakter bangsa, pendidikan nilai dan moral, pendidikan bela negara, pendidikan politik, dan pendidikan hukum (Sapriya, 2007).

Fungsi yang berbeda-beda tersebut sejalan dengan karakteristik “warga negara yang baik” yang hendak diwujudkan.

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Perguruan Tinggi memiliki peranan penting dalam proses pendidikan, yang mampu menggali seluruh potensi individu secara cerdas dan efektif demi terbentuknya masyarakat yang sejahtera lahir dan batin. Untuk itu, diperlukan pembaharuan/reformasi konsep dan paradigma pembelajaran PKn dari yang hanya menekankan pada aspek kognitif menjadi penekanan pada pengembangan warga negara yang cerdas, demokratis, dan religius serta memiliki karakteristik yang multi dimensional. Pembaharuan dalam pembelajaran PKn tersebut diharapkan dapat menjadikan mahasiswa sebagai *young citizen* atau warga negara yang cerdas, kreatif, partisipatif, prespektif, dan bertanggung

jawab agar mampu memberikan masukan terhadap kebijakan publik dilingkungannya. Dari pemaparan tersebut, dapat kita ketahui bahwa selama ini proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan lebih menekankan aspek kognitif dibandingkan dengan aspek afektif (Narvaez, Bock, Lies: 2004)

Seharusnya pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan meliputi 3 (tiga) aspek, yaitu *kognitif*, *afektif* dan *psikomotor*. Untuk itu diperlukan pembenahan terhadap internalisasi nilai, dan karakter seseorang. Studi pendahuluan bertujuan untuk mendeskripsikan desain pengembangan model pembelajaran PKn, permasalahan yang muncul dan kebutuhan desain model pembelajaran untuk meningkatkan karakter mahasiswa, serta merancang draf desain model pembelajaran untuk pendidikan karakter. Draft desain yang dikembangkan berdasarkan orientasi komponen model yang terdiri dari: langkah PBM, model pembelajaran, prinsip pembelajaran, system penunjang, dampak instruksional dan dampak pengiring. Kegiatan yang dilakukan dalam mencapai tujuan tersebut adalah dengan melakukan studi pustaka dan penelitian dalam skala kecil. Studi pustaka dan survei lapangan digunakan untuk penyusunan draf awal desain yang selanjutnya diriview dalam sebuah pertemuan yang dihadiri oleh para ahli. Berdasarkan masukan-masukan hasil

pertemuan tersebut, peneliti mengadakan penyempurnaan draf desain pengembangan. Draft desain pengembangan model yang sudah disempurnakan kemudian digandakan sesuai dengan kebutuhan.

2. Implementasi Pendidikan Karakter

Lickona, T. (2004 : 2) menyatakan "*character is made up of core etical values that incorporate ones thought process, emotion and action*" artinya karakter terbentuk dari nilai-nilai etika inti yang menyertakan kesatuan proses berfikir, emosi dan tindakan. Lebih lanjut Brown, Chamberland and Morris menyatakan terdapat 8 karakter dasar yang dapat dikembangkan yaitu jujur (*honesty*), keberanian atau keteguhan hati (*corage*), hormat (*respect*), tanggung jawab (*responsibility*), tekun (*perseverence*), kerjasama (*cooperation*), mampu mengendalikan diri (*self-control*) dan bela Negara (*citizenship*).

Pendidikan karakter merupakan keseluruhan dinamika relasioanl antarpribadi dengan berbagai macam dimensi, baik dari dalam maupun dari luar dirinya, agar pribadi itu semakin dapat menghayati kebebasannya sehingga ia dapat semakin bertanggung jawab atas pertumbuhan sendirinya sendiri sebagai pribadi dan perkembangan orang lain dalam hidup

mereka. Pendidikan karakter dipahami pertama-tama sebagai keseluruhan dinamika relasional yang dialami oleh individu di dalam dan bersama dengan lingkungan, penilai utama pendidikan karakter adalah individu itu sendiri.

Karena pendidikan karakter bersifat khas individual, pendidikan karakter perlu memperhatikan potensi diri yang dimiliki individu atau berbasis potensi diri. Menurut Larry P. N, Darcia Narvaez. (2014), “Pendidikan karakter berbasis potensi diri (individu) merupakan pendidikan yang tidak saja membimbing dan membina setiap anak didik untuk memiliki kompetensi intelektual, keterampilan mekanik, produktif, inovatif, dan pembangunan karakter”. Pendidikan karakter berbasis potensi diri, tujuan yang diinginkan adalah perubahan sikap yang semula kontraproduktif menjadi dan kreatif.

3. Hasil Desain Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Langkah-langkah prosuderal yang dilakukan oleh peneliti menggunakan desain pengembangan menurut model ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*). Desain merupakan langkah kedua dari model desain pembelajaran MPC yaitu dengan: menentukan pengalaman belajar yang perlu dimiliki oleh mahasiswa selama

mengikuti aktivitas pembelajaran, apakah program pembelajaran MPC dapat mengatasi masalah kesenjangan kemampuan mahasiswa. Mahasiswa mampu mencapai tingkat kompetensi 60% dari standar kompetensi, indikator, kondisi pembelajaran, bahan ajar yang telah digariskan. Pengembangan merupakan langkah ketiga dalam mengimplementasikan model pembelajaran MPC, mencakup kegiatan memilih, menentukan metode, media serta strategi pembelajaran yang sesuai untuk digunakan dalam menyampaikan materi atau substansi program sesuai dengan pokok materi dan kompetensi dasar yang akan dicapai. Langkah berikutnya yaitu Implementasi atau penyampaian materi pembelajaran yang merupakan langkah keempat dari model pembelajaran MPC, Membimbing mahasiswa untuk mencapai tujuan atau kompetensi. Selanjutnya menjamin terjadinya pemecahan masalah/solusi untuk mengatasi kesenjangan hasil belajar yang dihadapi oleh mahasiswa. dan terakhir memastikan bahwa pada akhir program pembelajaran, mahasiswa perlu memiliki kompetensi pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperlukan berkaitan dengan nilai-nilai karakter pada aspek *civic knowledge*, *civic skill* dan *civic disposition*. Dalam hal ini ditetapkan langkah-langkah (Trisiana, 2015: 124) : (1)

Penjelasan tentang informasi sesuai dengan sajian kompetensi dasar (2) Mengidentifikasi masalah berbasis pada nilai karakter (3) Memilih suatu masalah untuk dikaji oleh kelas berbasis pada nilai karakter; (4) Mengumpulkan informasi yang terkait pada masalah itu; (5) Mengembangkan portofolio kelas berbasis pada nilai karakter; (6) Menyajikan portofolio; (7) Melakukan refleksi pengalaman belajar berbasis pada nilai karakter. Pada tahap Evaluasi yang terjadi pada tahap ke empat dengan melakukan evaluasi formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi. Evaluasi terhadap program pembelajaran MPC bertujuan untuk mengetahui sikap mahasiswa terhadap kegiatan pembelajaran secara keseluruhan, Peningkatan kompetensi dalam diri mahasiswa, yang merupakan dampak dari keikutsertaan dalam program pembelajaran.

4. Inovasi Pengembangan Desain Pembelajaran Berbasis Media Digital Di Era Revolusi Teknologi

Media digital adalah media yang dikodekan dalam format yang dapat dibaca oleh mesin (machine-readable). Konsep Media Digital adalah biner yaitu 0 dan 1 menggunakan gelombang diskrit. Media digital dapat dibuat, dilihat, didistribusikan, dimodifikasi dan bisa bertahan pada perangkat elektronik digital.

Proses digital menggunakan logika Algoritma. Program-program komputer dan perangkat lunak seperti citra digital, digital video; video games; halaman web dan situs web, termasuk media sosial; data dan database; digital audio, seperti mp3, mp4 dan e-buku adalah contoh media digital. Media digital sangat berbeda dengan media analog yang mengandalkan sistem manual seperti media cetak, buku cetak, surat kabar dan majalah yang masih bersifat tradisional seperti gambar, film tape audio dan lain-lain.

Dalam era modern kombinasi antara Internet dan komputasi personal, menyebabkan media digital membawa dampak dan masalah dalam dunia penerbitan, jurnalistik, hiburan, pendidikan, perdagangan dan politik. Media Digital juga telah menimbulkan tantangan baru terutama bagi hukum yang melindungi hak cipta dan kekayaan intelektual, dalam gerakan konten terbuka di mana pencipta konten dengan sukarela menyerahkan sebagian atau seluruh hak-hak hukum mereka untuk pekerjaan mereka. Kini Media digital sudah memasuki sendi-sendi kehidupan masyarakat dan dampaknya telah terasa bagi masyarakat luas dan itu menunjukkan bahwa media digital adalah awal sebuah era baru dalam sejarah industri yang disebut era Informasi, dan telah mengarah

ke masyarakat paperless di mana semua produk informasi pada media yang diproduksi dan dikonsumsi berbasis komputer. Namun, tantangan menuju transisi media digital, termasuk produk undang-undang yang mengatur hak cipta, sensor, digital divide, adalah momok menuju era kegelapan digital (digital dark age) di mana media yang lebih tua menjadi tidak dapat diakses ke sistem baru atau tidak bisa diupgrade ke sistem informasi.

Sedangkan media-media Digital yang signifikan, luas dan kompleks telah memberi dampak pada masyarakat dan budayanya. Revolusi adalah perubahan mendasar dalam berbagai bidang yang berlangsung cepat dan berkaitan dengan fondasi atau unsure-unsur kehidupan bermasyarakat. Ukuran kecepatan suatu perubahan adalah relative karena revolusi pun dapat memakan waktu yang lama. Tujuan dari revolusi adalah, upaya untuk merobohkan dan menjebol sistem yang lama menuju sistem yang baru. Sedangkan, teknologi adalah ilmu atau pengetahuan tentang keahlian yang berguna. Berangkat dari definisi tersebut, maka teknologi lahir karena adanya kebutuhan mendesak manusia untuk memenuhi kebutuhan tertentu. Jadi, yang dimaksud dengan revolusi teknologi adalah perubahan sosial secara drastic dalam struktur-stuktur penting yang terjadi secara relative cepat sebagai akibat dari penemuan teknologi.

Perkembangan ilmu pengetahuan teknologi dari barat di Indonesia membawa dampak bagi kemajuan negara Indonesia. Masyarakat Indonesia mulai melakukan pergerakan untuk memperjuangkan kemerdekaan Indonesia. Di samping itu penggunaan ilmu pengetahuan dan teknologi di Indonesia juga membawa dampak bagi semangat juang bangsa Indonesia. Mereka memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi modern untuk mencari informasi-informasi terkini mengenai keadaan dunia. Oleh karena itu masyarakat Indonesia benar-benar terbantu dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Nasrullah R.: 2016)

Pada masa kolonial perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi belum begitu maksimal. Pemerintah kolonial yang menjadi penyebab perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di Indonesia. Pemerintah kolonial menghalangi akses-akses masuknya ilmu pengetahuan dan teknologi dari barat ke Indonesia. Mereka juga melakukan pelarangan terhadap pendidikan bagi masyarakat Indonesia untuk mempelajari ilmu pengetahuan dan teknologi. Akibatnya Indonesia tertinggal jauh dengan negara-negara di sekitarnya. Secara keseluruhan penyebab lain dari ketertinggalan Indonesia dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi adalah sebagai berikut : (a) Terbatasnya jumlah

orang Indonesia yang mendapat pendidikan terutama pendidikan tinggi, (b) Masyarakat Indonesia jarang terlibat langsung dalam pengembangan iptek, (c) Pemerintah Belanda dan perusahaan-perusahaan yang berada di Indonesia untuk melakukan alih teknologi, (d) Minimnya industrialisasi, dan (e) Kurangnya inovasi teknologi yang berarti di dalam masyarakat Indonesia sendiri. Setelah merdeka, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang pesat di Indonesia, hal ini didorong dengan terbukanya akses-akses untuk mendapatkan ilmu pengetahuan dan teknologi bagi masyarakat di Indonesia. Kemerdekaan menciptakan keadilan dan kemudahan dalam mengakses ilmu pengetahuan dan teknologi bagi masyarakat di Indonesia.

Dengan bekal pengetahuan ini kemudian masyarakat Indonesia melakukan berbagai inovasi dan eksperimen ilmu pengetahuan dan teknologi untuk mengembangkan ilmu pengetahuan di Indonesia. Banyak hal yang dirasa berbeda dan berubah dibandingkan dengan cara yang berkembang sebelumnya. Saat sekarang ini jarak dan waktu bukanlah sebagai masalah yang berarti untuk mendukung pertumbuhan ekonomi, berbagai aplikasi

tercipta untuk memfasilitasinya. Perekonomian suatu negara dapat dilihat dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di negara tersebut. Semakin tinggi perkembangan teknologi informasi maka semakin tinggi pula pertumbuhan ekonomi negara tersebut. Namun perkembangan teknologi informasi ini juga memiliki sisi negatif, dimana banyak penyalahgunaan teknologi dalam melakukan tindak kriminal. Kemajuan teknologi adalah sesuatu hal yang tidak bisa dihindari dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan.

Setiap inovasi diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia. Memberikan banyak kemudahan, serta sebagai cara baru dalam melakukan aktifitas manusia. Khusus dalam bidang teknologi masyarakat sudah menikmati banyak manfaat yang dibawa oleh inovasi-inovasi yang telah dihasilkan dalam dekade terakhir ini. Namun demikian, walaupun pada awalnya diciptakan untuk menghasilkan manfaat positif, di sisi lain juga juga memungkinkan digunakan untuk hal negatif dari kemajuan teknologi dalam kehidupan manusia.

Tabel. 1.
Pengembangan Pembelajaran Model Modification of Project Citizen
Dengan menggunakan ADDIE Model

Media Digital	Pembelajaran	Teknologi dan Karakter yang dikembangkan
Penelusuran Informasi melalui Media Sosial	Membaca, mendengar, menyimak, dan melihat (tanpa atau dengan alat) Sumber: Youtube; Facebook; WhatsApp; Instagram	Melatih kesungguhan, kesabaran, ketelitian dan kemampuan membedakan informasi yang umum dan khusus, kemampuan berpikir analitis, kritis, deduktif, dan komprehensif
Identifikasi Masalah berbasis pd nilai karakter	Mengajukan pertanyaan tentang informasi yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik) : Mahasiswa membuat Instrumen pedoman wawancara, dan observasi dengan dipandu oleh dosen dalam kelas.	Mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk critical minds yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat
Simulasi Media Sosial	-Melakukan eksperimen -membaca sumber lain selain buku teks -mengamati objek/kejadian/ aktivitas -wawancara dengan nara sumber sesuai dengan lokasi masing – masing daerah	Mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat.
Pengolahan Digital Informasi	-Mengolah informasi yang sudah dikumpulkan baik terbatas dari hasil kegiatan mengumpulkan/eksperimen maupun hasil dari kegiatan	Mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta

	mengamati dan kegiatan deduktif dalam mengumpulkan informasi. menyimpulkan.
	-Pengolahan informasi yang dikumpulkan dari yang bersifat menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan
Pengembangan Media Digital	Menyampaikan hasil pengamatan, kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya : Membuat Catatan lapangan hasil wawancara (CLHW). Mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan singkat dan jelas, dan mengembangkan kemampuan berbahasa yang baik dan benar.
Penyajian Media Digital	Memodifikasi, menyusun kembali untuk menemukan yang baru, dan menemukan yang baru secara original Kreativitas dan kejujuran serta apresiasi terhadap karya orang lain dan bangsa lain.
Refleksi Pengalaman Belajar Digital	Dosen, bersama mahasiswa, dan Stakeholders melakukan hasil penilaian terhadap refleksi hasil pembelajaran Adanya alternatif perumusan kebijakan publik dalam menyelesaikan permasalahan sesuai dengan tema oleh para pakar (pendidikan, hukum, sosial)

KESIMPULAN

Implementasi Pendidikan karakter dalam Pendidikan Kewarganeraan perlu dikembangkan dengan Desain pengembangan Model Pembelajaran. Sehingga Pendidikan Kewarganegaraan dapat meningkatkan Karakter masyarakat Indonesia di Era media digital dan Revolusi Teknologi. Desain pengembangan melalui Analyze, Design, Develop, Implement,

Evaluation (ADDIE) yang dilakukan sebagai berikut: pertama Analysis yaitu melakukan analisis kebutuhan, mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisis tugas. Kedua, Design, Tahap desain ini, merumuskan tujuan pembelajaran yang SMART. Ketiga, Development adalah proses mewujudkan blue-print. Keempat, Implementation adalah langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang sedang kita buat.

Kelima, Evaluation yaitu proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Evaluasi merupakan langkah terakhir dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Berdasarkan pengembangan instruksional model ADDIE tersebut kemudian diadopsi dalam tahapan pengembangan model pembelajaran

Project Citizen (PC) dengan nama baru "MPC" (*Modification of Project Citizen*). Kompetensi Pendidikan Kewarganegaraan, khususnya civic virtue menjadi bagian yang tak terpisahkan dari revolusi teknologi dalam memahami dan menerapkan nilai karakter secara bertanggungjawab di Era Revolusi Industri.

DAFTAR PUSTAKA

- Harjanto. (2008). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Jeannie, B. L. (1997). Student mentality: intentionalist perspectives about the principal. *Journal of Educational Administration*, 35 (3), (pp. 210-233). United Kingdom: MCB UP Limited.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2013). *Kebijakan Pendidikan Karakter Bangsa*. Jakarta: Kemendiknas.
- Larry P. N, Darcia Narvaez. (2014). *Handbook Pendidikan Moral dan Karakter* (Handbook of Moral and Character Education). Bandung: Nusa Media.
- Lickona, T. (2004). *Character Matters: How to Help Our Children Develop*. New York: Simon & Schuster, Inc.
- Lickona, T. (2003). Eleven Principles of Effective Character Education. *Journal of Moral Education*, 25(1). pp. 93-100.
- Mayer, RE. (2008). *Leraning and Instruction*. New Jersey: Pearson.
- Miles, B.B.,& A.M. Huberman. (1992). *Analisa Data Kualitatif*. Jakarta: UI Press.
- Narvaez, Bock, Lies (2004). *The Community Voieces And Character Education (CVCE) Project*. Journal of Research in Character Education, 2, (pp. 89-112). Bern, Switzerland: Peter Lang.
- Nasrullah R. (2016). *Media sosial perspektif komunikasi, budaya, dan sosioteknologi*, Bandung : Simbiosis Rekatama Media.
- Sapriya, (2007). *Perspektif Pemikiran Pakar Tentang Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Pembangunan Karakter Bangsa*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Program Pascasarjana UPI dan PT Remaja Rosdakarya.
- Superka, D.P. (1973). *A typology of valuing theories and values education approaches*. Doctor of Education Dissertation. University of California, Berkeley.
- Suwarma. (2006). *Pengajaran Mikro, Pendekatan Praktis dalam Menyiapkan Pendidik Profesional*. Yogyakarta: Tiara Wacana.

- Trisiana, A. (2015). The Development Strategy Of Citizenship Education in Civic Education Using Project Citizen Model in Indonesia. *Journal of Psychological and Educational Research (JPER)*, 23 (2), pp. 111-124.
- Trisiana, A. (2016). Analysis Of Character Education Policy In Indonesian School To Improve The Asean Economic Community. *Research Journal of Applied Sciences (RJAS)*, Volume 11 (9), pp. 879-883.