

Strategi dan Kendala Guru dalam Mengimplementasikan Kewarganegaraan Digital sebagai Sumber Belajar di SMKN 3 Kediri

Irawan Hadi Wiranata^{1*}, Dedy Ari Nugroho², Welling Yonado³, Matang⁴

¹ Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri

² Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat

³ Prodi Magister Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret

⁴ Prodi Pendidikan Kewarganegaraan, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Pendidikan Indonesia

*wiranata@unpkdr.ac.id

ABSTRACT

The development of information technology has an influence to the society when using digital media. In the education sector, digital citizenship can be used to build the quality of education. For this reason, a strategy is needed to implement digital citizenship components as a learning resource. This research aims to examine the Pancasila and Civic Education teacher's strategy in implementing digital citizenship components as a learning resource at SMKN 3 Kediri and the obstacles that they face. The method used in this research is a qualitative case study type using observation, interview and documentation techniques. The data analysis techniques used are data reduction, data presentation and conclusions. The research results found that teachers' strategies for implementing digital citizenship as a learning resource are: education about digital ethics, use of online learning resources, class discussions, project collaboration, and digital security training. The obstacles faced by Pancasila and Civic Education Teachers in implementing digital citizenship as a learning resource are: limited access and infrastructure, technical readiness and digital literacy, lack of availability of relevant content, effective assessment, security and privacy. This research recommends that teachers be able to improve and choose strategies that are tailored to students' interests and motivation. Actions that can be taken by schools are: increasing access and availability of technological infrastructure and providing adequate hardware and software to students and teachers.

Keywords: Teacher strategy, digital citizenship, learning resources

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi memberikan pengaruh kepada masyarakat ketika menggunakan media digital. Pada bidang pendidikan, kewarganegaraan digital dapat dimanfaatkan dalam membangun kualitas pendidikan. Untuk itu diperlukan strategi dalam mengimplementasikan komponen kewarganegaraan digital sebagai sumber belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji strategi Guru PPKn dalam mengimplementasikan komponen kewarganegaraan digital sebagai sumber belajar di SMKN 3 Kediri dan kendala yang dihadapinya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif jenis studi kasus dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian

data, dan kesimpulan. Hasil penelitian menemukan bahwa strategi guru dalam mengimplementasikan kewarganegaraan digital sebagai sumber belajar dilakukan berupa: pendidikan tentang etika digital, penggunaan sumber belajar online, diskusi kelas, kolaborasi proyek, dan pelatihan keamanan digital. Kendala-kendala yang dihadapi oleh Guru PPKn dalam mengimplementasikan kewarganegaraan digital sebagai sumber belajar yaitu: keterbatasan akses dan infrastruktur, kesiapan teknis dan literasi digital, kurang tersedianya konten yang relevan, penilaian efektif, keamanan, dan privasi. Penelitian ini merekomendasikan agar guru mampu meningkatkan dan memilih strategi yang disesuaikan dengan minat dan motivasi siswa. Tindakan yang dapat dilakukan oleh sekolah, yaitu: meningkatkan akses dan ketersediaan infrastruktur teknologi dan memberikan perangkat keras dan perangkat lunak yang memadai kepada siswa dan guru.

Kata Kunci: Strategi guru, kewarganegaraan digital, sumber belajar



This work is licensed under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. ©2024 by the author(s).

Received: 19 September 2023

Revised: 16 Januari 2024

Accepted: 20 Januari 2024

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital melalui hadirnya berbagai perangkat komunikasi yang canggih menghadirkan tantangan bagi dunia pendidikan. Setiap orang dapat mengolah, membuat, mengirim dan menerima segala jenis komunikasi dimanapun, dan kapanpun dengan leluasa (Ratheeswari, 2018; Szymkowiak, 2021). Teknologi digital juga menjadikan transformasi dalam dunia kerja. Pekerjaan yang dahulunya dilakukan oleh manusia, kemudian dapat disederhanakan melalui teknologi. Teknologi yang identik dengan penggunaan komputer dapat bekerja lebih cepat dan efisien dibandingkan dengan manusia. Dalam bidang pendidikan, penggunaan teknologi melalui *Internet of things* membantu siswa dalam mengambil keputusan (Abdel-Basset, 2019). Walaupun penggunaannya di negara berkembang, seperti di Indonesia perlu penelitian lebih lanjut (Al-Emran, 2020).

Di bidang pendidikan kewarganegaraan, penggunaan teknologi digital sebagai sumber pembelajaran sangat dibutuhkan agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Pemanfaatan sumber belajar digital seperti video simulasi dan blog dapat membantu guru PPKn dalam mengajarkan konsep kewarganegaraan digital secara interaktif dan menarik bagi siswa (Permana, 2023). Munculnya konsep kewarganegaraan digital memperlihatkan bahwa civitas akademika sudah cukup siap dalam menghadapi era revolusi industri 4.0. Adapun ciri dari kewarganegaraan digital adalah memiliki sikap positif, bertanggung jawab, dapat dipercaya dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi secara bersamaan (Silvia & Dewi, 2021). Guru PPKn diharapkan dapat menerapkan pendekatan kolaboratif dalam pembelajaran kewarganegaraan digital dimana siswa diajak bekerja sama dalam

mengidentifikasi dan memecahkan persoalan terkait penggunaan teknologi digital (Herianto, 2022).

Di Indonesia sendiri, jumlah orang yang menggunakan *smartphone* akan mencapai 89% pada tahun 2025 (Pusparisa, 2020). Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan *smartphone* akan berdampak kepada berbagai bidang, termasuk pendidikan kewarganegaraan. Berbagai penelitian sudah memperlihatkan hal tersebut, seperti terdapat peningkatan kualitas kesadaran hukum dan menumbuhkan semangat nasionalisme melalui pembelajaran kewarganegaraan digital (Hidayah, 2023; Matang & Riyanti, 2023). Tanpa adanya penggunaan teknologi seperti *smartphone*, maka pembelajaran akan sulit dilakukan dan akses untuk mendapatkan informasi oleh siswa menjadi sangat terbatas.

SMKN 3 Kediri, seperti kebanyakan sekolah lainnya di Indonesia juga menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran, seperti *smartphone* dan laptop. Penggunaan teknologi bukan menjadi hal yang asing lagi bagi guru dan siswa. *Handphone* digunakan untuk mengakses materi pembelajaran dan komunikasi dalam memberikan penugasan. Sementara itu, laptop digunakan untuk mempermudah dalam memberikan materi melalui media *power point* dan LCD yang sudah dipasang di setiap kelas. Penggunaan komponen digital ini memberikan banyak kemudahan bagi guru dan siswa.

Namun, terdapat permasalahan dalam digitalisasi di bidang pendidikan, misalnya: masyarakat di beberapa daerah di Indonesia merasa kesulitan dalam transformasi digital disebabkan karena faktor geografis (Ainun, 2022). Hal ini mengharuskan sistem pendidikan di Indonesia mencari pemecahan permasalahan kewarganegaraan digital (Herianto, 2022). Penelitian ini bertujuan mengkaji strategi apa saja yang dilakukan oleh guru, khususnya mata pelajaran PPKn dalam mengimplementasikan kewarganegaraan digital sebagai sumber belajar. Penelitian ini dilakukan di SMKN 3 Kediri dan juga bertujuan menggali kendala yang dihadapi dalam mengimplementasikan kewarganegaraan digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus (Creswell & Poth, 2017). Penelitian ini menekankan pada strategi dan kendala guru PPKn dalam mengimplementasikan komponen kewarganegaraan digital sebagai sumber belajar di SMKN 3 Kediri. Metode kualitatif dengan studi kasus bermaksud memahami masalah di lapangan secara mendalam, menemukan pola dan hipotesis (Wiranata & Marzuki, 2018). Pengumpulan data dilakukan dengan cara kegiatan pengamatan atau observasi, wawancara dengan narasumber, dan juga mendokumentasikan secara langsung. Penelitian ini melibatkan 2 orang guru PPKn SMKN 3 Kediri sebagai informan. Pertanyaan yang diajukan adalah terkait strategi dan kendala dalam mengimplementasikan kewarganegaraan digital sebagai sumber belajar. Observasi yang dilakukan berupa pengamatan kegiatan pengajaran yang

dilakukan dan disiapkan guru di sekolah. Dokumentasi yang dihasilkan berupa data kegiatan pembelajaran, alat yang digunakan, dan materi pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Komponen kewarganegaraan digital sebagai sumber belajar sangat penting dalam pembelajaran. Hal ini membutuhkan strategi yang harus sejalan dengan tujuan pembelajaran. Menurut (Nurhasanah, 2019) strategi identik dengan kata taktik yang berhubungan dengan serangkaian metode tertentu yang dilakukan seseorang dalam memprediksi terjadinya perkembangan tindakan dan sikap.

Guru PPKn di SMKN 3 Kediri menggunakan strategi dalam menunjang pembelajaran PPKn, salah satunya adalah melalui penggunaan teknologi digital. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan sifat dan gaya belajar sehingga siswa dapat menghindari rasa jenuh dan kebosanan saat mengikuti pembelajaran (Herianto, 2022).

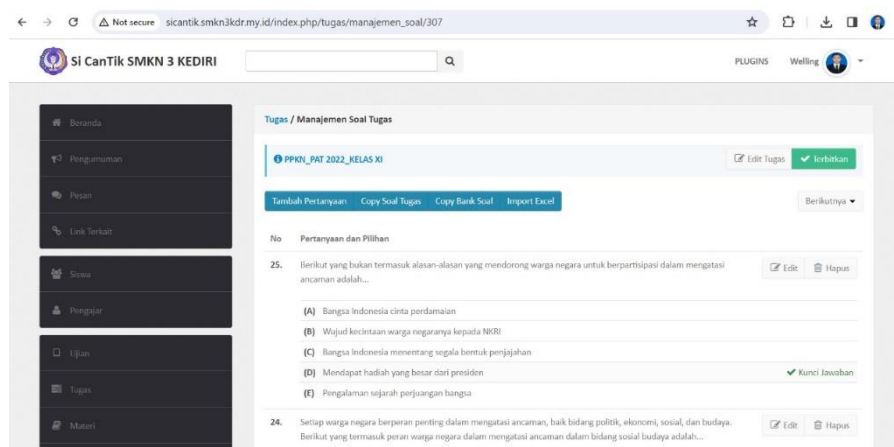
Strategi guru PPKn SMKN 3 Kediri dalam mengimplementasikan kewarganegaraan digital dilakukan dengan cara yang beragam. Kondisi ini relevan dengan keadaan sekolah yang memiliki siswa dari generasi milenial atau yang dikenal juga dengan *digital native*. Generasi ini merupakan remaja kelahiran tahun 2000an yang sejak lahirnya sudah dekat dengan teknologi digital. *Digital native* memiliki ciri salah satunya yaitu mendapatkan kemudahan pengetahuan, keterampilan serta kemudahan mengakses informasi agar dapat memperoleh pemahaman yang didukung oleh fasilitas sekolah (Ribble, 2015). Kondisi ini selaras dengan keadaan di SMKN 3 Kediri yang sebagian besar sudah menggunakan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dibuktikan dengan kepemilikan *handphone* yang diperbolehkan dibawa ke sekolah untuk menunjang pembelajaran sebagai bagian dari strategi pembelajaran. Sejalan dengan pendapat (Ghamrawi, 2018) yang mengatakan bahwa strategi yang digunakan dalam menyampaikan pembelajaran haruslah dapat memberikan bentuk pengalaman kepada siswa.



Gambar 1: Siswa SMKN 3 Kediri menggunakan *handphone* saat pembelajaran
Sumber: Dokumentasi Penelitian (2023)

Dalam penggunaan teknologi ini, peran guru sangat penting dalam memberikan pendidikan etika digital. Pendidikan jenis ini berkaitan dengan sopan, santun, tata krama, tingkah laku dan moral siswa saat berada di dunia maya yang dituangkan dalam metode atau model pembelajaran. Etika digital secara umum merupakan suatu standar moral dan tingkah laku saat berada dalam internet (Ribble, 2008).

Sementara itu, penggunaan sumber belajar daring juga sudah dilakukan oleh guru PPKn di SMKN 3 Kediri. Mereka mengunjungi tautan situs di internet sebagai sumber belajar yang memberikan pengetahuan baru dan memperluas wawasan. Internet mempermudah peserta didik dalam mengakses informasi yang dibutuhkan sesuai dengan materi yang diajarkan (Sasmita, 2020). SMKN 3 Kediri menggunakan website Si CanTik dalam proses pembelajaran. Dalam website ini, guru dapat memberikan pembelajaran secara interaktif kepada siswa. Sementara itu, siswa dapat melihat tugas dan evaluasi yang diberikan oleh guru.



Gambar 2: Tangkapan Layar Sumber Belajar dari Web Si CanTik SMKN 3 Kediri
Sumber: Dokumentasi Penelitian (2023)

Walaupun penggunaan teknologi dianjurkan di sekolah, namun pembelajaran di kelas secara offline juga masih tetap terlaksana dengan baik. Diskusi kelas menjadi tidak membosankan ketika disandingkan dengan dunia digital. Adanya alat peraga, sumber materi, metode, dan model pembelajaran digital yang disajikan guru membuat peserta didik lebih semangat dalam menimba ilmu pengetahuan.

Sementara itu, pelatihan keamanan digital juga dilakukan kepada siswa SMKN 3 Kediri. Hal ini dilakukan untuk memberikan pemahaman terkait pentingnya kata sandi yang kuat untuk bergabung ke sebuah tautan di internet. Kata sandi dapat berguna membatasi data diri yang disebarluaskan di dunia maya. Pelatihan

keamanan digital juga berguna untuk mengantisipasi permasalahan yang tidak diinginkan seperti yang banyak terjadi pada saat ini di kalangan remaja. Sejalan dengan pendapat (Öztürk, 2021) yang menyampaikan bahwa tindakan pencegahan dilakukan untuk melindungi keamanan pribadi semua pengguna teknologi dan keamanan jaringan.

Melalui strategi yang bagus, tentu pembelajaran pun akan berjalan dengan baik, selaras dan seimbang sesuai tujuan pembelajaran. Strategi di SMKN 3 Kediri, terkhusus guru PPKn sudah sangat baik dan sangat tersusun. Penggunaan media digital merupakan metode yang dipilih untuk menghadirkan lingkungan belajar yang baik, sifat atau karakter, lingkup, dan struktur kegiatan untuk pengalaman proses belajar siswa. Penggunaan internet dinilai memiliki banyak manfaat. Meskipun demikian dari banyaknya manfaat yang akan didapat, tapi juga tidak bisa memungkiri ada sisi negatif yang ditimbulkan. Maka dari itu, dengan adanya strategi guru dalam mengimplementasikan kewarganegaraan digital ini diharapkan mampu memberikan hal-hal yang positif dan mampu menjadikan internet menjadi kebutuhan pokok dalam pembelajaran.

Manfaatkan sumber daya pendidikan dan pemanfaatan bidang teknologi untuk mendukung pendidikan dalam skala besar. Selain itu hal ini tidak dapat dipisahkan bahwa guru menggabungkan teknologi informasi ke dalam mata pelajaran untuk memberikan berbagai materi dan pembelajaran ke siswa, metode pengajaran, dan alat bantu pengajaran yang berbeda. Pembelajaran digital menuntut siswa untuk terlibat aktif dan inovatif dalam pelajaran sehingga menciptakan hasil yang maksimal. Kondisi ini relevan dengan penelitian di SMKN 3 Kediri dimana digitalisasi telah sangat berdampak dalam proses belajar mengajar. Melalui penggunaan internet, peserta didik lebih mudah menemukan referensi tentang hal-hal yang dipelajari secara banyak dan luas. Guru juga akan lebih mudah dalam membimbing pembelajaran yang berpusat pada siswa, membantu memfasilitasi pembelajaran, mempermudah berkomunikasi, praktik mengajar lebih fleksibel, dan mempermudah mendapatkan informasi.

Walaupun juga ada berbagai dampak negatif dari keberadaan teknologi digital dalam pembelajaran. Hal ini terlihat ketika pembelajaran berlangsung masih terdapat siswa yang sibuk dengan *handphone* yang tidak digunakan untuk tujuan pembelajaran, seperti: bermain *game*, membuka media sosial, dan sibuk mendengarkan musik. Untukantisipasi kelalaian siswa pada saat pembelajaran, guru PPKn di SMKN 3 Kediri selalu melakukan pengawasan terhadap peserta didik agar terhindar dari dampak buruk dari penggunaan digital yang berlebihan, selain itu pengawasan ini memastikan keamanan *online* selama pembelajaran kewarganegaraan digital adalah prioritas. Guru perlu memastikan bahwa siswa tidak terpapar kepada konten berbahaya atau tindakan yang tidak etis secara *online*.

Kendala Guru PPKn dalam Mengimplementasikan Komponen Kewarganegaraan Digital sebagai Sumber Belajar di SMKN 3 Kediri

Pengimplementasian kewarganegaraan digital tidak terlepas dari kendala-kendala dalam penerapannya. Di SMKN 3 Kediri terdapat beberapa hambatan utama penggunaan digital dalam proses pengajar. Hambatan tersebut terkait sarana dan prasarana, seperti: kurangnya akses terhadap perangkat digital seperti komputer, laptop, dan LCD yang memadai di sekolah. Selain itu, kurang tersedianya jaringan internet juga menjadi masalah utama. Rendahnya kecepatan dan tidak meratanya jaringan internet, mengakibatkan tidak menjangkau seluruh area sekolah, misalnya pada ruang kelas yang berada di posisi ujung atau di lantai atas. Sehingga hal ini dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran dan akses siswa dan guru ke sumber daya *online*.



Gambar 3. Proses Pembelajaran di Kelas Menggunakan Laptop dan Proyektor
Sumber: Dokumentasi Penelitian (2023)

Kendala penggunaan teknologi saat pembelajaran menurut (Nikolopulou & Gialamas, 2015) dibagi menjadi tiga, yaitu: (1) kurangnya dukungan (*lack of support*) (2) kurangnya Kepercayaan (*lack of confidence*) dan (3) kurangnya perlengkapan (*lack of equipment*). Kendala ini tercermin dalam observasi yang dilakukan di SMKN 3 Kediri, sehingga diperlukan evaluasi lebih lanjut.

Pihak sekolah harus meningkatkan faktor pendukung bagi guru, seperti: a) pelaksanaan dalam bidang digital harus disatukan ke dalam kurikulum sekolah serta guru harus memiliki berbagai rancangan untuk memaksimalkan teknologi pada saat pembelajaran, b) kepala sekolah harus mempunyai tujuan yang teratur dalam mengabungkan dan memaksimalkan teknologi ke dalam rancangan pembelajaran digital di kelas dan memberikan berbagai motivasi kepada pengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran dan c) pemerintah atau lembaga yang terkait harus menyediakan dana untuk menunjang penggunaan digital dalam pendidikan.

Berdasarkan pengamatan dari peneliti, kondisi di SMKN 3 Kediri masih terdapat kurangnya dukungan dari manajemen sekolah yang menyebabkan masih banyak kendala-kendala dalam pengimplementasian kewarganegaraan digital ke dalam sumber belajar. Selain kemampuan guru dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran, dukungan lembaga pendidikan sangat penting untuk mempermudah guru. Lingkungan belajar dengan sarana prasarana lengkap akan memudahkan guru dalam menjalankan tugasnya. Begitu pula dengan suasana selama proses pembelajaran yang harus dirancang sedemikian rupa sehingga mendukung proses belajar mengajar. Kurangnya kompetensi guru mengenai teknologi juga menjadi penghambat dalam penggunaan media digital untuk pembelajaran.

Kurangnya kepercayaan diri guru dalam penggunaan teknologi digital pada pengajaran merupakan masalah yang dihadapi di seluruh jenjang pendidikan (Basak & Govender, 2015). Secara umum, banyak guru yang masih takut menggunakan teknologi digital dalam pengajarannya dan khawatir kapan harus menggunakan pengetahuan digitalnya. Selain itu, banyak guru yang kurang memiliki pengetahuan tentang nilai digital dalam pendidikan. Namun, di SMKN 3 Kediri terlihat bahwa guru PPKn sangat bersemangat dan percaya diri dalam menggunakan digital pada saat pembelajaran. Menurut mereka digitalisasi memang dapat mempermudah aktivitas siswa dalam pembelajaran. Adanya teknologi digital merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Aksesibilitas sumber daya terhadap teknologi informasi secara tidak langsung tidak menjamin keberhasilan implementasi dalam pendidikan (Balanskat, 2006). Hal ini disebabkan karena berbagai kendala yang telah dijabarkan di atas. Kondisi ini selaras dengan keadaan di sekolah SMKN 3 Kediri dimana fasilitas masih sangat terbatas, seperti: minimnya ketersediaan jaringan, listrik, dan fasilitas penunjang lainnya seperti komputer, laptop, dan infocus yang menjadi kendala yang kemudian berdampak kepada efektivitas pembelajaran.

KESIMPULAN

Penggunaan teknologi digital merupakan hal yang tidak dapat dihindari dalam proses pembelajaran Abad-21. Teknologi digital sangat membantu guru, terutama ketika sedang melaksanakan kegiatan di luar sekolah. Guru tetap bisa berkomunikasi dengan berbagai cara seperti merekam suara, mengirim video pembelajaran, dan melakukan pembelajaran secara daring. Sehingga walau tidak bertatap muka secara langsung pembelajaran akan tetap dapat terlaksana.

Strategi guru PPKn di SMKN 3 Kediri dalam mengimplementasikan komponen kewarganegaraan digital sebagai sumber belajar sudah sistematis. Hal ini terlihat dari materi pelajaran yang tersedia baik dari buku panduan ataupun buku pegangan guru. Namun, masih terdapat kendala dalam mengimplementasikan kewarganegaraan

digital sebagai sumber belajar. Beberapa diantara kendala yang dihadapi guru adalah: rendahnya kecepatan internet dan jaringan internet yang tidak menjangkau seluruh area sekolah. Hal ini mengakibatkan guru dan siswa harus memakai fasilitas internet secara pribadi yang tentunya memiliki keterbatasan.

Guru PPKn SMKN3 Kediri memiliki kepercayaan diri dalam mencari informasi yang berkaitan dengan pembelajaran melalui teknologi digital. Mereka menyadari dengan adanya teknologi digital dapat mendorong pembelajaran menjadi tidak membosankan dan praktik mengajar lebih fleksibel. Keterbatasan dalam penelitian ini adalah tidak melihat pengembangan lebih lanjut terkait dengan *civic skill* yang dibutuhkan oleh siswa dan mengaitkannya dengan Pancasila dan UUD 1945.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Nusantara PGRI Kediri dan SMKN 3 Kediri yang telah memfasilitasi penelitian dengan judul Strategi dan Kendala Guru dalam Mengimplementasikan Kewarganegaraan Digital Sebagai Sumber Belajar: Studi Kasus Guru PPKn di SMKN 3 KEDIRI.

REFERENSI

- Abdel-Basset, M., Manogaran, G., Mohamed, M., & Rushdy, E. (2019). Internet of things in smart education environment: Supportive framework in the decision-making process. *Concurrency and Computation: Practice and Experience*, 31(10). <https://doi.org/10.1002/CPE.4515>
- Ainun, F. P., Mawarni, H. S., Sakinah, L., Lestari, N. A., & Purna, T. H. (2022). Identifikasi Transformasi Digital Dalam Dunia Pendidikan Mengenai Peluang Dan Tantangan Di Era Disrupsi. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1570-1580.
- Al-Emran, M., Malik, S. I., & Al-Kabi, M. N. (2020). A survey of Internet of Things (IoT) in education: Opportunities and challenges. Toward social internet of things (SIoT): Enabling technologies, architectures and applications: Emerging technologies for connected and smart social objects, 197-209.
- Balanskat, A., Blamire, R., & Kefala, S. (2006). *The ICT Impact Report : A review of studies of ICT impact on schools in Europe, European Schoolnet*.
- Basak, S. K., & Govender, D. W. (2015). Development Of A Conceptual Framework Regarding The Factors Inhibiting Teachers' Successful Adoption And Implementation Of ICT In Teaching And Learning. *International Business & Economics Research Journal*, 14(3).
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2017). *Qualitative inquiry and reserach design : choosing among five approach* (Fourth). SAGE Publications, Inc.

<https://uk.sagepub.com/en-gb/asi/qualitative-inquiry-and-research-design-international-student-edition/book254816#resources>

- Ghamrawi, N. A. R. (2018). Schooling for Digital Citizens. *Open Journal of Leadership*, 7(3), 209–224. <https://doi.org/10.4236/OJL.2018.73012>
- Herianto, E., Indriyani, D., Komalasari, K., Malihah, E., Fitriasari, S., Zuriah, N., Wahyu Rochmadi, N., Nanik Setyowati, R., Januar Mahardhani, A., & Cahyono, H. (2022). *Pendidikan Kewarganegaraan Digital*. www.penerbitwidina.com
- Hidayah, Y., Trihastuti, M., Romlah, O. Y., & Matang. (2023). *Improving the Quality of Legal Awareness on Digital Citizenship in Citizenship Education Remotely*. 691–696. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-096-1_73
- Matang, & Riyanti, D. (2023). Kewargaan Digital Dalam Membentuk Nasionalisme Mahasiswa Di Era Digital Digital Digital Citizenship And Its Role In Cultivating Student Nationalism In The Digital Era. *Journal of Humanities and Civic Education*, 1(1), 9–16.
- Nikolopoulou, K., & Gialamas, V. (2015). Barriers to ICT use in high schools: Greek teachers' perceptions. *Journal of Computers in Education* 2015 3:1, 3(1), 59–75. <https://doi.org/10.1007/S40692-015-0052-Z>
- Nurhasanah, S., Jayadi, A., Sa'diyah, R., & Syafrimen. (2019). *Buku Strategi Pembelajaran lengkap* (A. R. Sophe, Ed.; Pertama). Edu Pustaka.
- Öztürk, G. (2021). Digital citizenship and its teaching: A literature review. *Journal of Educational Technology & Online Learning*, 4(1), 31–45. <https://doi.org/10.31681/jetol.857904>
- Permana, A. (2023). *Pelita : Implementasi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan bagi Peserta Didik di Era Digital* (Vol. 3, Issue 1). <https://journal.actual-insight.com/index.php/pelita/article/view/1146>
- Pusparisa, Y. (2020). *Pengguna Smartphone diperkirakan Mencapai 89% Populasi pada 2025*. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/09/15/pengguna-smartphone-diperkirakan-mencapai-89-populasi-pada-2025>
- Ratheeswari, K. (2018). Information Communication Technology in Education. *Journal of Applied and Advanced Research*, 2018(3), S45–S47. <https://doi.org/10.21839/JAAR.2018.V3IS1.169>
- Ribble, M. (2015). *Digital citizenship in schools : nine elements all students should know* (Third Edition). International Society for Technology in Education.
- Sasmita, R. S. (2020). Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 99–103. <https://doi.org/10.31004/JPDK.V2I1.603>

Silvia, S., & Dewi, D. A. (2021). Tantangan Pembelajaran PKn di Era 4.0. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 286–289.

<https://doi.org/10.33487/EDUMASPUL.V5I2.1903>

Szymkowiak, A., Melović, B., Dabić, M., Jeganathan, K., & Kundi, G. S. (2021). Information technology and Gen Z: The role of teachers, the internet, and technology in the education of young people. *Technology in Society*, 65.

<https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2021.101565>

Wiranata, I. H., & Marzuki, M. (2018). Kerukunan Antarumat Beragama Sebagai Dasar City Branding Harmoni Kediri The Service City. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 3(1), 64–73.

<https://doi.org/10.17977/UM019V3I12018P064>