
**TRANSFORMASI PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DI ERA SOCIETY 5.0:
MENGINTEGRASI TEKNOLOGI UNTUK MEMBANGUN KARAKTER BANGSA**

Ryzna Dewi Anita Wibowo¹, Husni Mubarak²

^{1,2}UIN Sunan Kudus

Email: ryznaanita@ms.iainkudus.ac.id¹, husnimubarak@iainkudus.ac.id²

Abstrak: *Era Society 5.0*, yang menggabungkan dunia maya dan fisik, menghadirkan tantangan dan peluang dalam berbagai sektor, termasuk pendidikan kewarganegaraan (PKN). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji inovasi pembelajaran PKN digital di Indonesia dalam konteks *Era Society 5.0*, yang semakin memerlukan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, dan literasi digital. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode Studi Literatur Sistematis (SLR), yang bertujuan untuk mengidentifikasi dan mensintesis temuan-temuan terkait inovasi pembelajaran PKN digital yang relevan dengan kebutuhan Generasi Z. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran PKN, seperti e-learning, blended learning, dan penggunaan AR/VR, dapat meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa, serta memperkuat nilai-nilai kebangsaan. Namun, tantangan seperti kesenjangan infrastruktur, kompetensi digital, dan isu etika digital perlu diatasi untuk memastikan efektivitas implementasi. Penelitian ini menyarankan pendekatan kolaboratif antara pendidik, pemerintah, dan lembaga pendidikan untuk mengoptimalkan pembelajaran PKN digital.

Kata Kunci: *Society 5.0*, Pendidikan Kewarganegaraan, Inovasi Pembelajaran, Digitalisasi, Generasi Z, Teknologi Pendidikan.

Abstract: *The Society 5.0 era, which combines the virtual and physical worlds, presents challenges and opportunities in various sectors, including civic education (PKN). The purpose of this study is to examine digital civic education learning innovations in Indonesia in the context of the Society 5.0 Era, which increasingly requires 21st-century skills such as critical thinking, creativity, and digital literacy. This study uses a qualitative approach with the Systematic Literature Study (SLR) method, which aims to identify and synthesize findings related to digital civic education learning innovations that are relevant to the needs of Generation Z. The results of the study indicate that the integration of technology in civic education learning, such as e-learning, blended learning, and the use of AR/VR, can increase students' interest, motivation, and understanding, as well as strengthen national values. However, challenges such as infrastructure gaps, digital competence, and digital ethics issues need to be addressed to ensure effective implementation. This study suggests a collaborative approach between educators, government, and educational institutions to optimize digital civic education learning.*

Keywords: *Society 5.0, Civic Education, Learning Innovation, Digitalization, Generation Z,*

Educational Technology.

PENDAHULUAN

Saat ini, dunia sedang berada dalam suatu pergeseran yang sangat signifikan menuju *Era Society 5.0*, sebuah konsep yang pertama kali dikembangkan di Jepang dan kini telah menjadi perbincangan global. Era ini ditandai dengan semakin eratnya hubungan antara dunia maya (*cyberspace*) dan dunia nyata (*physical space*), di mana teknologi digital canggih seperti *Internet of Things* (IoT), Big Data, Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence/AI*), serta robotika memainkan peranan yang sangat penting dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Transformasi yang terjadi dalam berbagai bidang, termasuk dalam sektor pendidikan, merupakan dampak langsung dari kemajuan teknologi yang luar biasa pesat ini (Y. Rahmadia 2024). *Society 5.0* bukan hanya sekedar sebuah perkembangan teknologi semata, melainkan sebuah paradigma baru yang bertujuan untuk menciptakan masyarakat yang lebih cerdas (*super smart society*), dengan teknologi yang berpusat pada manusia. Tujuan utama dari *Society 5.0* adalah untuk meningkatkan kualitas hidup umat manusia secara keseluruhan, serta mengatasi berbagai permasalahan sosial yang ada, termasuk masalah sosial yang bersifat sistemik dan berkelanjutan. Era ini bertujuan untuk menciptakan keseimbangan yang lebih baik antara kemajuan ekonomi dengan penyelesaian masalah sosial, yang didorong oleh penerapan teknologi yang lebih bijak dan berkelanjutan (Y. Rahmadia 2024).

Dalam konteks transformasi global yang sedang berlangsung ini, Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) memainkan peran yang sangat strategis sebagai dasar dalam pembentukan karakter bangsa. PKN tidak hanya bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila, tetapi juga untuk membangun warga negara yang demokratis, aktif, partisipatif, kritis, dan bertanggung jawab (Y. Rahmadia 2024). PKN berfungsi sebagai fondasi dalam membentuk sikap dan perilaku yang sesuai dengan prinsip-prinsip luhur yang terkandung dalam Pancasila, serta memperkenalkan dan mengajarkan warga negara mengenai hak dan kewajiban mereka dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Tujuan utama PKN adalah untuk menginternalisasi ideologi Pancasila sebagai pandangan hidup bangsa dan membangun pemahaman yang mendalam terhadap konstitusi negara sebagai dasar dalam kehidupan berbangsa dan bernegara (Zalsabilah Idris et al. 2024). Namun, dengan hadirnya *Era Society 5.0*, tantangan yang dihadapi dalam penyelenggaraan PKN semakin kompleks. Generasi muda

saat ini, khususnya Generasi Z yang tumbuh dengan teknologi digital, memerlukan keterampilan abad ke-21. Keterampilan ini tidak hanya mencakup kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi, tetapi juga keterampilan literasi digital yang mumpuni, agar mereka dapat beradaptasi dengan perubahan zaman yang sangat cepat dan mampu berkontribusi secara maksimal dalam kehidupan sosial dan profesional (Yasinta and Najicha 2022).

Era Society 5.0 membuka peluang besar bagi pembelajaran PKN untuk menjadi lebih menarik, personal, dan interaktif dengan pemanfaatan teknologi digital yang semakin berkembang. Dengan berbagai platform dan alat yang tersedia, pembelajaran PKN dapat dirancang sedemikian rupa sehingga lebih relevan dengan kebutuhan dan karakteristik Generasi Z, yang sangat akrab dengan dunia digital. Pembelajaran yang berbasis teknologi ini memungkinkan interaksi yang lebih dinamis antara guru dan siswa, serta memungkinkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran secara fleksibel dan sesuai dengan preferensi mereka.

Namun, meskipun teknologi menawarkan berbagai peluang untuk memperbaiki kualitas pembelajaran, era digital juga membawa tantangan yang tidak kalah besar. Di antaranya adalah risiko terhadap degradasi moral, hilangnya nilai-nilai kearifan lokal, dan melemahnya identitas nasional, yang jika tidak diimbangi dengan penguatan karakter yang kokoh, dapat mengancam eksistensi nilai-nilai kebangsaan yang menjadi dasar dari Pendidikan Kewarganegaraan itu sendiri (Y. Rahmadia 2024). Fenomena ini menciptakan sebuah dualitas yang perlu diperhatikan: teknologi dalam *Society 5.0* bisa menjadi alat pemberdayaan yang luar biasa, namun juga dapat menjadi ancaman bagi nilai-nilai inti yang diusung oleh PKN. Oleh karena itu, sangat penting bagi pembelajaran PKN untuk memanfaatkan teknologi secara bijak, bukan hanya sebagai alat penyampaian informasi, tetapi juga sebagai sarana untuk memperkuat dialog kritis dengan budaya digital, serta memperkuat karakter kebangsaan di tengah arus perubahan zaman yang semakin pesat.

Implementasi pembelajaran PKN di Indonesia menghadapi sejumlah tantangan yang semakin kompleks, terutama dalam menghadapi perkembangan teknologi yang pesat di *Era Society 5.0*. Pertama, model pembelajaran PKN yang konvensional, yang umumnya bersifat satu arah, monoton, dan kurang memanfaatkan teknologi digital, sering kali dianggap tidak efektif dalam menarik minat dan motivasi belajar siswa. Hal ini terutama berlaku bagi Generasi Z yang telah terbiasa dengan bentuk interaksi digital yang lebih dinamis dan personal (N. N.

Rahmadia, Nurjanah, and Anggara 2024). Karakteristik utama dari Generasi Z adalah kedekatannya dengan teknologi, keinginan untuk mencari relevansi, serta kecenderungannya untuk memilih metode pembelajaran yang lebih interaktif dan memungkinkan mereka untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, metode pembelajaran PKN yang bersifat tradisional dan terpusat pada guru semakin dianggap kurang relevan dan tidak memenuhi kebutuhan serta harapan siswa. Tanpa adanya inovasi dalam pendekatan pembelajaran, PKN berisiko kehilangan relevansi dan perannya sebagai dasar pembentukan karakter bangsa di era digital ini.

Kedua, tantangan besar lainnya muncul dalam usaha untuk menginternalisasi nilai-nilai Pancasila dan membentuk karakter bangsa yang kokoh di tengah derasnya arus informasi global, pengaruh budaya asing yang masuk melalui berbagai platform digital, serta disrupsi yang disebabkan oleh kemajuan teknologi di *Era Society 5.0* (Y. Rahmadia 2024). Kemudahan akses terhadap berbagai informasi dan konten digital yang tidak selalu terfilter dengan baik dapat mengarah pada erosi nilai-nilai luhur bangsa. Tanpa adanya pembekalan literasi digital yang kritis, siswa berisiko terpengaruh oleh informasi yang tidak sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, yang pada akhirnya dapat melemahkan pemahaman mereka terhadap identitas kebangsaan yang seharusnya menjadi pondasi dalam kehidupan bernegara.

Ketiga, terdapat kebutuhan mendesak untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran PKN yang mampu memanfaatkan teknologi digital secara lebih efektif dan strategis. Inovasi ini diharapkan tidak hanya dapat meningkatkan pemahaman kognitif siswa terhadap materi PKN, tetapi juga dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, serta keterampilan partisipasi aktif siswa, yang sangat dibutuhkan untuk dapat menghadapi tantangan global di *Era Society 5.0* (N. N. Rahmadia, Nurjanah, and Anggara 2024). Pembelajaran PKN yang lebih relevan, menarik, dan interaktif sangat diperlukan agar siswa dapat memahami materi dengan lebih mendalam, serta mengembangkan keterampilan yang akan membantu mereka menjadi warga negara yang lebih bertanggung jawab dan berdaya saing di dunia yang semakin terhubung secara digital

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi literatur sistematis (*Systematic Literature Review/SLR*). Pendekatan kualitatif dipilih untuk memahami secara mendalam fenomena inovasi pembelajaran PKN digital, sedangkan SLR digunakan

untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan mensintesis temuan-temuan dari berbagai penelitian yang relevan secara sistematis dan objektif. Penelitian ini tidak menghasilkan data empiris baru, melainkan melakukan analisis terhadap pengetahuan yang sudah ada untuk memberikan pemahaman yang lebih komprehensif, khususnya terkait inovasi PKN digital di *Era Society 5.0* di Indonesia. Fokus pada sumber-sumber Indonesia penting untuk memastikan relevansi kontekstual temuan penelitian.

Sumber data utama adalah kutipan dari artikel jurnal, buku, dan sumber ilmiah lainnya. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik analisis konten kualitatif dan sintesis naratif. Langkah pertama adalah reduksi data, di mana informasi yang relevan disaring dan dipilih. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk narasi deskriptif dan analitis berdasarkan tema-tema yang relevan dengan masalah penelitian. Terakhir, penarikan kesimpulan dilakukan dengan menghubungkan tema-tema tersebut, mengidentifikasi pola, dan mensintesis temuan untuk menjawab pertanyaan penelitian secara komprehensif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Konseptualisasi Inovasi Pembelajaran PKN Digital di *Era Society 5.0*

Era Society 5.0, yang digagas di Jepang, merupakan visi masyarakat masa depan di mana teknologi digital canggih, seperti Kecerdasan Buatan (AI), Big Data, dan Internet of Things (IoT), tidak hanya digunakan untuk kemajuan industri, tetapi juga diintegrasikan dalam setiap aspek kehidupan sosial (Y. Rahmadia 2024). Konsep ini melampaui Revolusi Industri 4.0 yang berfokus pada otomatisasi industri, dengan tujuan menciptakan masyarakat yang berpusat pada manusia (*human-centered*) dan berbasis teknologi (*technology-based*), serta mewujudkan keseimbangan antara kemajuan ekonomi dan penyelesaian masalah sosial.

Dalam konteks pendidikan, *Society 5.0* membawa perubahan signifikan, di mana pendidikan harus membekali peserta didik dengan kompetensi untuk menghadapi dunia yang terdigitalisasi (Harahap, Limbong, and Simanjorang 2023). Pendidikan harus mengembangkan kompetensi 4C, termasuk kreativitas, berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi. Selain itu, literasi digital menjadi prasyarat agar individu dapat berpartisipasi penuh dalam masyarakat. Pendidikan harus mempersiapkan sumber daya manusia yang cakap secara teknologi dengan landasan etika dan moral yang kuat.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) bertujuan untuk mempersiapkan generasi muda menjadi warga negara yang cerdas, bertanggung jawab, demokratis, dan partisipatif.⁶ PKN

berperan dalam membentuk karakter dan pemahaman siswa mengenai hak dan kewajiban mereka, serta menanamkan kesadaran akan nilai-nilai dasar negara. Tujuan PKN meliputi internalisasi nilai-nilai Pancasila, pemahaman konstitusi negara, peningkatan kesadaran hukum, dan pembentukan semangat nasionalisme (N. N. Rahmadia, Nurjanah, and Anggara 2024).

Selain itu, PKN juga mengembangkan keterampilan partisipatif, berpikir kritis, dan kemampuan untuk memecahkan masalah secara konstruktif dalam masyarakat.⁶ PKN tidak hanya berfokus pada pengetahuan kewarganegaraan tetapi juga pada pengembangan sikap dan keterampilan yang diperlukan untuk berpartisipasi dalam kehidupan demokratis.

Inovasi pembelajaran adalah gagasan, metode, atau praktik baru yang dikembangkan untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran (Fauzy Harahap et al. 2023). Pembelajaran yang inovatif harus bersifat interaktif, adaptif, dan relevan dengan tuntutan zaman. Dalam konteks ini, pembelajaran PKN digital adalah bentuk inovasi yang mengintegrasikan teknologi digital dalam pengajaran PKN. Tujuannya adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi kewarganegaraan dan menumbuhkan minat belajar melalui pengalaman yang lebih menarik dan interaktif.⁶ Pembelajaran PKN digital mencakup penggunaan teknologi seperti e-learning, aplikasi edukasi, dan platform media sosial untuk diskusi dan kolaborasi (Zalsabilah Idris et al. 2024).

Inovasi pembelajaran PKN digital semakin penting untuk menghadapi *Era Society 5.0*. Pertama, untuk menyiapkan generasi muda dengan keterampilan abad 21 yang esensial, seperti berpikir kritis, kreatif, dan literasi digital (Yasinta and Najicha 2022). Kedua, untuk menarik minat dan motivasi belajar generasi Z melalui pembelajaran yang lebih visual dan interaktif. Ketiga, untuk memperkuat pendidikan karakter dan nilai-nilai Pancasila di tengah globalisasi dan disrupsi digital.

Keempat, teknologi digital memungkinkan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif, personal, dan kolaboratif. Terakhir, PKN digital mendukung pembelajaran seumur hidup dan pembentukan warga negara digital yang kritis dan aktif. Pembelajaran PKN digital memiliki peran sentral dalam menyelesaikan perubahan sosial yang dibawa oleh Society 5.0, dengan memastikan teknologi digunakan untuk kemajuan masyarakat yang inklusif dan berkelanjutan (Fazira, Budimansyah, and Mahpudz 2024).

B. Model dan Strategi Inovasi Pembelajaran PKN Digital

Dalam *Era Society 5.0*, berbagai model pembelajaran PKN digital telah dikembangkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Model e-learning menggunakan platform daring untuk materi, tugas, dan diskusi, memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja (Zalsabilah Idris et al. 2024). Blended learning menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan daring untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya. Pembelajaran berbasis komputer dan web memungkinkan penggunaan media interaktif dan akses materi secara daring.

Selain itu, model pembelajaran berbasis proyek digital dan gamifikasi menawarkan pengalaman belajar yang menarik dan relevan dengan isu-isu kewarganegaraan, mengembangkan keterampilan kolaborasi dan kreativitas (Y. Rahmadia 2024). Penggunaan media sosial untuk pembelajaran memungkinkan interaksi dan kolaborasi antar siswa melalui platform populer (Shefira, Dewi, and Octaviani 2024). Teknologi seperti AR, VR, dan Metaverse menciptakan pengalaman belajar imersif, meningkatkan minat siswa terhadap materi abstrak (Devi Romadhoni and Rejekiningsih 2024). Kecerdasan Buatan (AI) juga digunakan untuk personalisasi pembelajaran, membuat pengalaman belajar lebih adaptif (Sudarmanto et al. 2021). Seamless learning memungkinkan pembelajaran berkelanjutan, memungkinkan siswa berpindah antar konteks dengan dukungan perangkat mobile. Model pembelajaran digital ini menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan adaptif terhadap kebutuhan siswa, memperkenalkan teknologi sebagai alat yang mendukung pembelajaran PKN.

Untuk mengimplementasikan pembelajaran PKN digital secara efektif, diperlukan strategi yang komprehensif. Pengembangan infrastruktur teknologi yang merata dan akses internet yang stabil menjadi langkah fundamental, terutama di daerah 3T (Yasinta and Najicha 2022). Selain itu, peningkatan kompetensi digital guru dan siswa sangat penting, termasuk pelatihan dalam penggunaan teknologi dan pedagogi digital. Pengembangan konten PKN digital yang relevan dengan kurikulum dan budaya lokal juga diperlukan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan kontekstual. Pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa harus diadopsi untuk mendorong partisipasi aktif dan kolaborasi (Fazira, Budimansyah, and Mahpudz 2024). Kolaborasi antara pemerintah, lembaga pendidikan, dan industri teknologi juga sangat penting untuk mendukung keberhasilan implementasi ini.

Implementasi juga harus diselaraskan dengan prinsip Kurikulum Merdeka, mendukung fleksibilitas dan pembelajaran berbasis proyek (Ramadhani et al. 2024). Pemanfaatan media pembelajaran multimedia secara optimal dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan merangsang kreativitas siswa. Evaluasi berkelanjutan diperlukan untuk menilai keberhasilan dan kendala implementasi, serta melakukan penyesuaian strategi yang diperlukan.

Peran guru dalam implementasi pembelajaran PKN digital sangat penting. Guru bertransformasi menjadi fasilitator dan motivator, memfasilitasi diskusi kritis dan mendorong siswa untuk memanfaatkan teknologi secara produktif dalam pembelajaran PKN (Fazira, Budimansyah, and Mahpudz 2024). Guru juga harus menjadi perancang pembelajaran inovatif, memilih model dan platform yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Sebagai pengembang atau kurator konten digital, guru harus dapat membuat atau memilih sumber belajar yang berkualitas dan relevan. Guru juga harus terus belajar dan mengembangkan kompetensi digital serta pedagogis untuk mengikuti perkembangan teknologi. (Y. Rahmadia 2024) Selain itu, guru berperan sebagai model dalam literasi digital dan etika siber, mengajarkan siswa cara menggunakan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab.

Sebagai evaluator pembelajaran digital, guru harus mampu merancang evaluasi yang efektif, menganalisis data hasil belajar, dan melakukan perbaikan berkelanjutan dalam proses pembelajaran. Guru harus beradaptasi dengan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang relevan dengan tuntutan *Era Society 5.0* (Widiatmaka 2021).

C. Peluang dan Tantangan Implementasi di Indonesia

Implementasi inovasi pembelajaran PKN digital menawarkan peluang besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Pemanfaatan teknologi digital dalam bentuk video, animasi, dan permainan edukatif dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, terutama generasi Z yang sudah akrab dengan dunia digital (N. N. Rahmadia, Nurjanah, and Anggara 2024). Pembelajaran digital juga mendukung pengembangan keterampilan abad 21, seperti berpikir kritis, kreativitas, dan literasi digital, yang sangat penting di *Era Society 5.0*.

Teknologi digital memungkinkan penguatan karakter Pancasila dan nasionalisme melalui proyek kolaboratif daring dan pembuatan konten yang mempromosikan nilai-nilai tersebut (Y. Rahmadia 2024). Selain itu, internet memberikan akses yang lebih luas ke berbagai sumber belajar yang relevan dengan isu kewarganegaraan, serta memungkinkan pembelajaran yang

dipersonalisasi dan fleksibel. Inovasi ini juga mendorong guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam merancang pembelajaran yang relevan dan menarik. Hilirisasi keilmuan PKN juga semakin mudah dengan media digital yang dapat memvisualisasikan konsep-konsep secara lebih konkret.

Namun, implementasi inovasi ini menghadapi beberapa tantangan, terutama terkait kesenjangan infrastruktur teknologi, seperti akses internet yang tidak merata dan kurangnya perangkat digital di daerah 3T (Rohayati and Abdillah 2024). Selain itu, kompetensi digital guru dan siswa yang belum merata juga menjadi hambatan besar dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran.

Ketersediaan konten pembelajaran PKN digital yang berkualitas dan relevan dengan kurikulum juga masih terbatas, yang mengharuskan pengembangan sumber daya yang lebih besar (Shefira, Dewi, and Octaviani 2024). Biaya untuk pengadaan perangkat, pengembangan konten, dan pelatihan guru juga menjadi kendala yang signifikan. Resistensi terhadap perubahan dari metode pembelajaran konvensional ke digital juga bisa menghambat implementasi. Isu terkait keamanan siber dan privasi data siswa juga perlu mendapat perhatian serius, mengingat semakin banyaknya platform digital yang digunakan dalam pembelajaran.

Selain itu, penggunaan teknologi digital tanpa pengawasan dapat membawa dampak negatif seperti kecanduan gawai, perundungan siber, dan berkurangnya interaksi sosial langsung. Keberhasilan implementasi PKN digital harus memperhatikan semua aspek ini untuk memastikan bahwa teknologi digunakan dengan cara yang produktif dan aman.

D. Dampak Inovasi Pembelajaran PKN Digital terhadap Siswa

Inovasi pembelajaran PKN digital dapat meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi siswa. Penggunaan media digital seperti video, animasi, dan permainan edukatif membuat konsep-konsep abstrak dalam PKN, seperti demokrasi dan hak asasi manusia, lebih mudah dipahami dan relevan dengan kehidupan siswa. (Fazira, Budimansyah, and Mahpudz 2024) Simulasi proses pemilihan umum, misalnya, memberikan pengalaman langsung tentang penerapan prinsip-prinsip demokrasi. Teknologi seperti VR dan AR juga dapat meningkatkan minat siswa melalui pengalaman belajar imersif yang menyenangkan. Desain kurikulum yang menarik dan dukungan pengajar turut mempengaruhi motivasi siswa.

Pembelajaran PKN digital memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan digital yang penting di *Era Society 5.0* (Fazira, Budimansyah, and Mahpudz

2024). Siswa dilatih menggunakan perangkat digital untuk mengakses informasi, mengevaluasi kredibilitas sumber, dan mengkomunikasikan hasil belajar mereka secara efektif. Selain itu, model pembelajaran berbasis proyek dan diskusi daring mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis, serta memecahkan masalah kewarganegaraan secara kreatif. Guru berperan sebagai fasilitator yang menstimulasi siswa untuk berpikir kritis dan mandiri.

Inovasi pembelajaran PKN digital juga berperan penting dalam membentuk siswa sebagai warga negara digital yang bertanggung jawab. Pembelajaran ini mengajarkan etika digital, kesadaran hak dan kewajiban di ruang siber, serta cara berpartisipasi secara positif dalam dunia digital. Nilai-nilai Pancasila, seperti menghargai perbedaan pendapat dan memajukan persatuan, dapat diintegrasikan dalam pembelajaran digital untuk memperkuat karakter siswa (Y. Rahmadia 2024). PKN digital juga membantu siswa untuk mengaplikasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari dan di ruang maya. Literasi digital menjadi alat yang penting untuk mengaktualisasikan nilai-nilai kewarganegaraan dalam masyarakat digital. Oleh karena itu, kurikulum PKN harus mengintegrasikan literasi digital sebagai sarana untuk mempraktikkan kebajikan sipil di dunia maya. Peran guru sangat penting dalam transformasi ini, berfungsi sebagai fasilitator dan teladan dalam kewarganegaraan digital. Dukungan untuk pengembangan profesional guru menjadi kunci keberhasilan implementasi PKN digital.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Inovasi pembelajaran PKN digital adalah kebutuhan mendesak di *Era Society 5.0* untuk meningkatkan relevansi, efektivitas, dan daya tarik pembelajaran. Inovasi ini bertujuan untuk membekali generasi muda Indonesia dengan kompetensi abad 21, seperti berpikir kritis, kreatif, komunikatif, kolaboratif, serta karakter Pancasila yang kuat. Inovasi digital dalam PKN bukan lagi pertanyaan apakah harus terjadi, tetapi bagaimana implementasinya dapat dilakukan secara efektif, merata, dan etis di Indonesia.

Berbagai model pembelajaran digital, seperti e-learning, blended learning, gamifikasi, pembelajaran berbasis proyek, AR, VR, metaverse, dan AI, menawarkan potensi besar untuk transformasi pembelajaran PKN. Setiap model memiliki keunggulan unik yang dapat disesuaikan dengan tujuan dan konteks siswa. Namun, keberhasilannya bergantung pada desain instruksional yang tepat, kesiapan sumber daya, dan pemahaman mendalam terhadap konteks

implementasi, serta tantangan terkait biaya dan etika.

Implementasi pembelajaran PKN digital di Indonesia menghadapi peluang dan tantangan multidimensional. Peluang mencakup peningkatan motivasi siswa, pengembangan keterampilan digital, serta penguatan karakter Pancasila. Tantangan struktural, seperti kesenjangan infrastruktur dan kompetensi digital, serta isu kultural dan keamanan siber, juga perlu diatasi.

Peran guru PKN pun mengalami transformasi. Guru tidak hanya sebagai penyampai informasi, tetapi juga fasilitator, perancang pengalaman belajar, dan teladan dalam literasi digital dan etika siber. Keberhasilan inovasi ini sangat bergantung pada kemampuan guru untuk mengadopsi peran baru ini dengan efektif.

Secara keseluruhan, integrasi teknologi dalam pembelajaran PKN memerlukan pendekatan bijaksana dan holistik untuk mempersiapkan generasi muda Indonesia menghadapi tantangan dan peluang masa depan, dengan tetap berpegang pada nilai-nilai Pancasila dan jati diri bangsa.

Saran

Untuk mengoptimalkan implementasi inovasi pembelajaran PKN digital di *Era Society* 5.0, diperlukan pendekatan sistemik dan kolaboratif. Beberapa saran utama meliputi langkah-langkah untuk pendidik, pengembang kurikulum, pembuat kebijakan, dan penelitian lebih lanjut.

Pendidik perlu mengikuti program pelatihan untuk meningkatkan kompetensi digital dan pedagogi inovatif, serta berani mencoba model pembelajaran PKN digital yang sesuai dengan karakteristik siswa dan sumber daya yang tersedia. Pendidik juga harus berkolaborasi dengan sesama guru untuk berbagi praktik baik dan mengintegrasikan literasi digital serta etika siber ke dalam pembelajaran PKN.

Kurikulum PKN harus fleksibel dan responsif terhadap *Era Society* 5.0, dengan mengintegrasikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) serta literasi digital. Institusi pendidikan perlu meningkatkan infrastruktur teknologi yang memadai dan menyediakan pelatihan berkelanjutan bagi pendidik untuk mengembangkan kompetensi dalam pembelajaran digital.

Pemerintah harus memastikan pemerataan akses terhadap infrastruktur digital di seluruh wilayah Indonesia, termasuk daerah tertinggal. Anggaran yang memadai harus dialokasikan

untuk pengembangan sumber daya manusia, penyediaan sumber belajar digital, dan pemeliharaan infrastruktur teknologi pendidikan. Kebijakan yang mendukung integrasi teknologi secara aman, etis, dan inklusif perlu diterapkan, termasuk terkait privasi data dan keamanan siber.

Penelitian lebih lanjut dibutuhkan untuk mengkaji efektivitas model-model pembelajaran PKN digital, termasuk penggunaan teknologi seperti metaverse dan AI. Studi longitudinal juga diperlukan untuk mengevaluasi dampak jangka panjang terhadap karakter siswa dan keterlibatan mereka dalam kehidupan sosial. Selain itu, pengembangan instrumen untuk mengukur literasi digital kewarganegaraan dan kajian etis mengenai penggunaan teknologi canggih dalam pendidikan sangat penting.

DAFTAR PUSTAKA

- Devi Romadhoni, Luthfia, and Triana Rejekiningsih. 2024. "The Role of Digital-Based Civic Education Teaching Media in Increasing Students' Readiness to Face the Era of Society 5.0." *Jurnal ICORHESTECH* 1, no. 1: 329–36.
- Fauzy Harahap, Fachry, Fatimah Lubis, Mita Fitria, and Nora Khairani. 2023. "Jenis Dan Karakteristik Inovasi Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Dan Riset* 1, no. 2: 82–90. <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/ami>.
- Fazira, Ahsyabila, Dasim Budimansyah, and Asep Mahpudz. 2024. "Transformasi Pendidikan Kewarganegaraan Di Era Society 5.0: Menerapkan Filosofi Pendidikan Ki Hajar Dewantara." *Jurnal Kependidikan* 13, no. 1 (December): 809–24. <https://jurnaldidaktika.org>.
- Harahap, Nova Jayanti, Christine Herawati Limbong, and Elida Florentina Sinaga Simanjorang. 2023. "THE EDUCATION IN ERA SOCIETY 5.0." *Jurnal Eduscience* 10, no. 1 (March): 237–50.
- Rahmadia, Nesya Nindi, Vita Nurjanah, and Rendi Anggara. 2024. "INTERGRASI PEMBELAJARAN PKN DENGAN TEKNOLOGI DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSTITUSI PADA SISWA SD." *Jurnal Ilmiah Kajian Multidisipliner* 8, no. 6 (June): 782–87.
- Rahmadia, Yesi. 2024. "Analisis Penguatan Karakter Menuju Era Society 5.0 Melalui Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar." *Jurnal Insan Pendidikan Dan Sosial Humaniora* 2, no. 3 (August): 61–67. <https://doi.org/10.59581/jipsoshum->

widyakarya.v2i3.3389.

- Ramadhani, Pian, Dewi Ratna Hidayati, Amryna Febriani, and Nindi Putri Maisapita. 2024. "TANTANGAN GURU MENGAJAR MATA PELAJARAN PPKn Di ERA DIGITAL 5.0 Di SEKOLAH MADRASAH ALIYAH AT-TAHZIB KEKAIT STUDI KASUS :MA AT-TAHZIB KEKAIT." *Jurnal Pendidikan Multidisipliner* 7, no. 12 (December): 195–202.
- Rohayati, Yeti, and Abdillah Abdillah. 2024. "Digital Transformation for Era Society 5.0 and Resilience: Urgent Issues from Indonesia." *Societies* 14, no. 12 (December): 266. <https://doi.org/10.3390/soc14120266>.
- Shefira, Adis, Nadia Rismala Dewi, and Regita Octaviani. 2024. "Inovasi Pembelajaran PKN Di Era Digital Dengan Pemanfaatan Teknologi Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1, no. 3 (May): 10. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.447>.
- Sudarmanto, Eka, Siska Mayratih, Andri Kurniawan Leon Andretti Abdillah, Martriwati, Tiurlina Siregar Rachmawaty M. Noer, Ahmad Kailani, Indra Nanda, et al. 2021. *MODEL PEMBELAJARAN ERA SOCIETY 5.0*. Cirebon: Insania.
- Widiatmaka, Pipit. 2021. "Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Ujung Tombak Pembangunan Karakter Pancasila Di Perguruan Tinggi." *Jurnal Keindonesiaan* 01, no. 02 (October): 176–85. <https://m.mediaindonesia.com>.
- Yasinta, Qatrunnada, and Fatma Ulfatun Najicha. 2022. "INKONSISTENSI PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN INDONESIA DI ERA SOCIETY 5.0." *Jurnal Kewarganegaraan* 6, no. 1 (June): 475–82.
- Zalsabilah Idris, Aida, Sudarmin, Nurjannah, and Resky Andriani. 2024. "Media Dan Teknologi Pembelajaran PPKn Dalam Memenuhi Tujuan Dan Fungsi Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan* 2, no. 02 (October): 162–73.