

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Memasuki abad 21 dunia semakin berkembang pesat dan membuat kehidupan manusia berubah. Adanya revolusi industri 4.0 menimbulkan perubahan yang signifikan khususnya dalam dunia teknologi. Hal ini membawa dunia pada era disrupsi yaitu masa dimana segala aspek kehidupan berubah dengan cepat karena adanya berbagai inovasi. Perubahan yang dihadapi menimbulkan dampak positif dan negatif, serta ada pula tantangan, bahkan ancaman pada tatanan kehidupan yang harus dihadapi sebagai konsekuensi dari adanya era disrupsi ini. Dampak yang dirasakan pun kian beragam, baik secara positif maupun negatif. Dampak baik yang dirasakan setelah memasuki era disrupsi adalah semakin berkembangnya teknologi internet atau digital yang digunakan dalam setiap aspek kehidupan dan dapat memudahkan kegiatan manusia, sehingga timbullah istilah *internet of think*. Sementara dampak negatif yang dirasakan yaitu hadirnya ancaman kepada manusia secara sosiologis, yang menimbulkan perubahan sikap serta perilaku pada individu dan masyarakat ke arah negatif.

Selain dampak positif dan negatifnya, terdapat tantangan dan ancaman dari era disrupsi, hal ini telah menimbulkan kecemasan bagi tatanan kehidupan sosial. Tantangan yang timbul adalah semakin kompleksnya tuntutan kompetensi yang harus dimiliki dan dikuasai oleh manusia. Salah satunya kini setiap individu tidak hanya dituntut untuk menjadi warga negara yang baik saja tetapi juga menjadi warga digital yang baik dan cerdas. Adanya revolusi industri 4.0 ini menghasilkan kemajuan teknologi digital yang luar biasa. Segala sektor kehidupan seperti komunikasi, media, transaksi, informasi, kini telah beralih ke dalam bentuk digital. Ditambah dengan adanya pandemi Covid-19 yang sempat melanda dunia, membuat mau tidak mau semua kegiatan dialihkan ke ruang-ruang digital, dan ruang fisik telah dibatasi. Covid-19 membuat penggunaan teknologi digital kian penting, bahkan dalam bidang Pendidikan dan pembelajaran, karena pandemi mahasiswa dituntut mulai memiliki keterampilan dalam menggunakan teknologi digital (Öztürk, G, 2012). Dengan adanya itu maka manusia pun kini menjadi bagian dari dunia

digital, terutama bagi mereka yang menggunakan dan mengkonsumsi teknologi digital dan internet secara aktif. Dari situ maka timbullah istilah warga digital (*digital citizen*) dan kewarganegaraan digital (*digital citizenship*).

Warga digital ialah mereka yang memiliki kompetensi sehingga mampu berperan aktif terlibat dalam komunitas baik lokal, nasional, maupun global (Richardson & Milovidov, 2019, p. 11). Semua yang menggunakan, bermain, dan bekerja di dunia digital dapat disebut sebagai warga digital (Ribble & Bailey, 2007, p. 7). Jadi setiap individu yang masuk kedalam jaringan internet dapat dikatakan sebagai warga digital. Konsep kewarganegaraan digital kemudian memperkuat makna warga digital, kewarganegaraan digital dimaknai sebagai norma perilaku yang berkaitan dengan penggunaan teknologi digital, tujuannya untuk mengajarkan semua warga digital memahami dan menggunakan teknologi digital secara tepat dan baik (Ribble & Bailey, 2007, p. 10).

Masyarakat yang menggunakan teknologi digital jangan sampai terbuai bahkan terjerumus didalam kemudahannya sehingga menghasilkan perilaku buruk dan kekacauan sosial, hal ini bisa terjadi sebagai akibat dari perkembangan teknologi digital yang tidak dibarengi dengan kecakapan dan kearifan dalam penggunaannya. Bahkan Fukuyama telah menggambarkan disrupsi sebagai gangguan besar yang terwujud dalam pergeseran nilai-nilai (Fukuyama, 1999, p. 61). Ini merupakan ancaman nyata dari era disrupsi yang menghasilkan pergeseran nilai-nilai sosial, perubahan orientasi manusia, hilangnya sifat humanisme, berkurangnya kepekaan sosial, bahkan lunturnya keadaban, Kondisi ini tidak akan terjadi jika setiap masyarakat memiliki kecerdasan kolektif atau kecerdasan publik pada masing-masing individu. Faktanya masyarakat saat ini menunjukkan berada pada tingkat kecerdasan publik yang lemah.

Kecerdasan kolektif atau kecerdasan publik menyoroti kemampuan seseorang dalam memposisikan dirinya ditengah tatanan sosiologis, bagaimana seorang individu memainkan perannya sebagai bagian dari masyarakat sosial. Berdasarkan perspektif kewarganegaraan, kecerdasan publik juga disebut sebagai kecerdasan kewarganegaraan (*civic intelligence*). Kecerdasan kewarganegaraan merupakan kemampuan seorang individu warga negara untuk berperan aktif sebagai bagian dari sebuah negara dan bagian dari suatu masyarakat yang ada dalam tatanan kehidupan yang kompleks. Memiliki kecerdasan kewarganegaraan akan membuat warga negara berperan aktif dengan dasar

Dinda Nurul Aini, 2025

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PROYEK KONTEN VIDEO UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN KEWARGANEGARAAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

identitas normatif bangsa dan negaranya. Dengan memiliki kecerdasan kewarganegaraan, seorang individu akan menunjukkan perannya menjadi warga negara yang peka pada isu sosial, aktif menanggapi fenomena, kritis terhadap kondisi yang ada, menjunjung etika dan norma yang berlaku, serta siap menyelesaikan masalah yang di hadapi.

Ketika seseorang memiliki kecerdasan kewarganegaraan, individu tersebut akan menjadi sosok warga negara yang cerdas sekaligus pula baik (*smart and good citizenship*). Warga negara yang memiliki kecerdasan akan memainkan perannya secara kompeten. Tidak hanya itu, keberlangsungan hidupnya suatu bangsa dan negara sangat bergantung pada warga negara yang berperan proaktif dan cerdas, hal ini akan membawa kemajuan terhadap bangsa dan negaranya. Karena secara umum kecerdasan kewarganegaraan merupakan kemampuan dinamis untuk mempersiapkan dan menangani masalah sosial (Schuler, 2009).

Berbicara kecerdasan kewarganegaraan berkaitan pula dengan konsep warga negara, bahkan saat ini telah muncul konsep kewargaan digital. Para warga digital atau yang disebut *digital native* yang tumbuh di era kecanggihan teknologi digital yakni generasi milenial maupun generasi z. Kedua generasi ini memiliki persamaan dan perbedaan, persamaannya yaitu keduanya dimanjakan teknologi digital, perbedaannya generasi milenial mengalami perubahan sosial yang lebih besar karena masa transisi sehingga mereka kerap lebih tidak sopan dari gen z, sementara gen z lebih seimbang (Rahmadhani, dkk, 2024). Mayoritas gen z saat ini berstatus sebagai pelajar maupun mahasiswa. Hal ini sangat berkaitan dengan objek penelitian kali ini, bahwa sasarannya adalah kecerdasan kewarganegaraan mahasiswa yang notabene adalah gen z.

Dimensi kecerdasan kewarganegaraan gen z sayangnya kurang diperhatikan, nampak dengan adanya pola negatif penggunaan teknologi digital yang tidak menunjukkan kepedulian sosial atau apatis. Ruang digital banyak terisi dengan konten negatif, komentar, dan perilaku yang tidak sehat, meskipun generasi milenial lebih banyak menyumbang hal negatif. Banyaknya penelitian yang menggambarkan adanya perubahan pola komunikasi *digital native* terutama dalam hal penyampaian pesan, opini, bahkan kritikan yang disampaikan secara radikal (Ohoitumur, 2018). Padahal Christensen sebagai tokoh yang pertama kali mencuatkan konsep disrupsi menganggap kondisi ini sebagai kondisi yang menguntungkan (Christensen, 1997, p. 9).

Dinda Nurul Aini, 2025

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PROYEK KONTEN VIDEO UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN KEWARGANEGARAAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Untuk mengantisipasi ancaman dan memperbesar peluang maka diperlukan penguatan literasi digital masyarakat. Harapannya ruang-ruang digital masyarakat Indonesia diisi dengan sehat sehingga bisa bermaslahat bagi penggunanya. Membekali para gen z dengan literasi digital dapat membantu mereka dalam memahami teknologi digital dan memiliki keterampilan digital, yang dapat menjadi modal mengembangkan kecerdasan kewarganegaraan atau kecerdasan publik. Hal ini telah dibuktikan bahwa penggunaan teknologi digital yang diiringi literasi telah membantu pengenalan awal melek huruf pada anak usia dini yang secara bertahap menjadi multimodal terhadap penguasaan diberbagai mode (Kumpulainen, Sairanen, & Nordström, 2020).

Dengan memanfaatkan teknologi digital yang dibekali dengan kecakapan, maka kekhawatiran ancaman sosiologis akibat digitalisasi dapat diminimalisir. Penelitian lain pun menggambarkan bahwa media pembelajaran dengan praktek literasi digital efektif sebagai area baru untuk belajar (Creer & Adelecreerucmacim, 2018). Maka pembelajaran PKn yang disertai literasi digital dapat hadir sebagai pendidikan pembentuk kecerdasan kewarganegaraan, yang mana bukan hanya sebagai wahana pembentukan *smart and good citizen* saja, tetapi juga sebagai wahana untuk membangun komunikasi, memecahkan masalah, dan menunjukkan kepedulian terhadap orang lain (Payne & Adair, 2019).

Untuk mensikapi hal tersebut maka aspek kecerdasan kewarganegaraan harus menjadi sorotan dan mendapat perhatian lebih. Terlebih kecerdasan kewarganegaraan ini banyak diabaikan dan dianggap sebagai suatu kemampuan yang bisa diperoleh dengan sendirinya. Dunia pendidikan pun terlalu memfokuskan pada peningkatan kecerdasan individual dalam hal akademis, dan lemah dalam pembekalan kecerdasan kolektif. Adanya pola pendidikan yang berfokus pada peningkatan kecerdasan kewarganegaraan sudah menjadi suatu keharusan, terutama untuk para warga negara muda dan generasi z yang penuh tantangan. Khususnya PKn sebagai pendidikan karakter dan moral, yang memiliki tanggung jawab membentuk kecerdasan kewarganegaraan tidak boleh abai dengan tantangan gen z ini.

Pembelajaran PKn yang memperhatikan atau berbasis literasi digital dirancang sebagai bentuk dukungan terhadap program pemerintah “Indonesia Makin Cakap Digital”. Pemerintah telah membuat *Roadmap* Literasi Digital 2021-2024 yang disusun oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) beserta Seberkreasi dan

Dinda Nurul Aini, 2025

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PROYEK KONTEN VIDEO UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN KEWARGANEGARAAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Deloitte merancang kurikulum literasi digital bagi berbagai kelompok sasaran yang dapat mengoptimalkan kompetensi literasi digital warga negara Indonesia. Dengan meluncurkan program ini, artinya pemerintah sadar akan (1) tantangan, ancaman, dan peluang dari besarnya dunia digital, (2) sadar bahwa literasi digital masyarakat Indonesia masih lemah, (3) ruang digital masyarakat Indonesia kurang dimanfaatkan dengan baik, dan (4) kesadaran kewarganegaraan digital masyarakat Indonesia juga masih rendah. Hal tersebut dapat tergambar dalam laporan yang dibuat tahun 2017 oleh *International Telecommunication Union* (ITU), tentang indeks pembangunan teknologi dan komunikasi (*ICT Development Index*). Hasilnya menunjuka bahwa Indonesia menempati posisi kedua terendah atau peringkat ke-114 di dunia setelah India (Jayani, 2020).

Melalui pengembangan model pembelajaran PKn yang mengimplementasikan dengan kurikulum program literasi digital dari pemerintah Indonesia ini, diharap dapat menjadi solusi dari permasalahan yang dikhawatirkan. Pengembangan model pembelajaran PKn yang dimaksud adalah bagian dari startegi pembelajaran kontekstual dan bagian dari model pembelajaran berbasis proyek yang dapat meningkatkan meningkatkan kecerdasan kewarganegaraan.

Dilakukannya pengembangan model pembeajaran, karena dari sekian banyak jenis model pembelajaran kontekstual yang sangat beragam, mulai dari pembelajaran kooperatif, berbasis masalah, berbasis proyek, dan masih banyak lainnya, dirasa kurang mengakomodir dan memanfaatkan perkembangan teknologi khususnya teknologi digital. Contohnya dalam model pembelajaran berbasis masalah, mahasiswa hanya memanfaatkan teknologi digital sebagai mesin pencari saja, selebihnya tidak dimanfaatkan secara optimal, bahkan mahasiswa bisa terperangkap pada plagiarism di dalamnya. Begitu pula pada model kooperatif, contohnya pada model jigsaw, tidak ada pemanfaatan teknologi digital didalam proses pembelajarannya. Hal ini sangat disayangkan, padahal perkembangan teknologi digital saat ini sangat potensial bagi dunia pendidikan. Maka dari kajian tersebut dapat disimpulkan bahwa saat ini sangat diperlukan inovasi pengembangan model pembelajaran yang dapat memanfaatkan teknologi digital secara optimal. Sudah saatnya ada perubahan dalam pendidikan untuk membentuk kewarganegaraan digital mahasiswa (Ribble, M, 2021). Model pembelajaran tersebut harus bersifat mengkontruksi atau membangun pengetahuan mahasiswa secara aktif dan

Dinda Nurul Aini, 2025

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PROYEK KONTEN VIDEO UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN KEWARGANEGARAAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

mandiri, bukan hanya sekedar memindahkan pengetahuan dari dosen kepada mahasiswa semata.

Proses pembelajaran terutama pembelajaran di pendidikan tinggi harus dikembangkan kearah digitalisasi baik itu berbicara tentang model pembelajaran, sumber belajar, media belajar, hingga evaluasi pembelajaran. Mengingat tuntutan dan perkembangan abad 21 yang mengarah pada kompetensi digital. Pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran seharusnya bukan hanya semata berbicara penggunaannya saja, tetapi harus dibekali dengan kemampuan pengawasan, inovasi, evaluasi, hingga etika dalam menggunakan teknologi digital. Artinya pelaku pembelajaran harus memiliki kecakapan dalam menggunakan media digital, atau dapat disebut sebagai literasi digital.

Namun hasil pengamatan awal yang telah dilakukan dalam kurun waktu dari tahun 2020 hingga 2022, teridentifikasi bahwa proses pembelajaran di pendidikan tinggi saat ini memang sudah sangat tergantung pada teknologi digital, apa lagi setelah dunia diserang oleh pandemi covid-19. Namun yang disayangkan penggunaan media digital tidak optimal, karena tidak dibarengi dengan literasi digital. Hasilnya proses pembelajaran pun tidak maksimal. Contoh pada proses pembelajaran PKn di pendidikan tinggi, dosen dan mahasiswa memang memanfaatkan platfrom belajar online, mereka berada diruang digital, tetapi mahasiswa tidak dapat mengikitu pembelajaran dengan benar dan tidak dapat menangkap apa yang dosen mereka arahkan. Dampak lainnya mahasiswa hanya tergantung pada mesin pencarian saja, kemudian mereka terjerumus pada lingkaran pragiarisme. Evaluasi pembelajaran PKn juga kurang memaksimalkan perkembangan teknologi digital. Bentuk evaluasi yang paling sering digunakan adalah penugasan makalah dan presentasi. Masih minimnya dosen yang memberikan penugasan berupa proyek, meski ada beberapa namun bentuknya adalah proyek portopolio. Padahal evaluasi berbentuk proyek ini dapat lebih membangun pengetahuan mahasiswa, serta penugasan proyek dapat di maksimalkan dalam bentuk konten video sebagai upaya pemanfaatan teknologi digital.

Perkembangan abad 21 ini melahirkan generasi *digital native* dan konsep kewarganegaraan digital sebagai norma perilaku yang berkaitan dengan penggunaan teknologi digital. Hasil pengamatan yang telah dilakukan sepanjang waktu terhidung dari

Dinda Nurul Aini, 2025

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PROYEK KONTEN VIDEO UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN KEWARGANEGARAAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2020 hingga 2022, perilaku warga digital ternyata tidak seimbang dengan norma dalam konsep kewarganegaraan digital. Pada praktiknya warga digital banyak yang keluar dari etika digital. Contohnya saat bermedia sosial konten yang dipublikasi merupakan konten yang tidak memberikan manfaat tetapi justru memberikan keburukan bagi masyarakat digital lainnya. Artinya masalah ini menggambarkan rendahnya kecerdasan publik atau kecerdasan kolektif dari generasi *digital native*.

Kecerdasan publik merupakan kata lain dari kecerdasan kewarganegaraan. Sebagai warga dari suatu negara maupun sebagai warga digital, setiap orang harus memiliki kecerdasan atau intelektualitas agar mampu bertahan dan bersaing dalam kehidupan sosial. Berbicara kecerdasan kewarganegaraan terdiri dari beberapa kriteria yaitu intelektual, sosial, spiritual, dan emosional. Namun hasil pengamatan menggambarkan bahwa kecerdasan kewarganegaraan khususnya dari kalangan mahasiswa generasi *digital native* sebagian besar berada pada tingkat yang kurang baik. Contohnya banyak beredar konten yang isinya meresahkan dengan tujuan pembuatan konten itu hanya semata agar viral atau terkenal saja. Kecerdasan kewarganegaraan tidak akan dengan sendirinya menjadi baik, dia berkembang melalui proses pendidikan dan pembelajaran, khususnya pada Pendidikan kewarganegaraan. Rasionalnya melalui proses Pendidikan Kewarganegaraan maka akan menghasilkan kecerdasan kewarganegaraan. Namun secara empiris ternyata justru elemen kecerdasan kewarganegaraan ini sering kali terlewat dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Banyak praktek pembelajaran PKn khususnya di pendidikan tinggi yang hanya fokus pada peningkatan kemampuan kognitif secara konseptual dan teoritis saja. sementara aspek sosial, spiritual, dan emosional telah terlewatkan, sehingga dampaknya mahasiswa hanya cakap teori dan materi tetapi tidak mampu mengaplikasikannya (Cahyono, 2024). Faktor penyebabnya dikarenakan mayoritas dosen PKn di berbagai kampus memilih menggunakan metode ceramah untuk menunjang proses pembelajaran, hasilnya kompetensi kewarganegaraan tidak sepenuhnya tercapai (Cahyono, 2024). Untuk merespon faktor tersebut maka diperlukan pengembangan model baru, model pembelajaran proyek ini sangat relevan dalam menjawab tantangan dan ancaman era digital. Dengan menghasilkan proyek berupa konten digital yang baik dan bermanfaat,

diyakini bahwa kecakapan digital dan kecerdasan kewarganegaraan mahasiswa akan meningkat.

Mengintegrasikan pembelajaran dengan teknologi dikenal dengan istilah *technological pedagogical and content knowledge* (TPACK). Pengembangan model proyek konten video ini memenuhi seluruh komponen TPACK, yaitu: 1) *pedagogical knowledge* (PK), karena model ini diperuntukan bagi peserta didik yaitu mahasiswa agar optimal kecerdasan kewarganegaraannya, 2) *content knowledge* (CK) pengetahuan, dimana pemanfaatan teknologi dalam model pembelajaran ini semata untuk mengkonstruksi pengetahuan mahasiswa, dan 3) *technology knowledge* (TK), karena model ini diharuskan mengoperasikan teknologi dan bermain dimedia sosial.

Penelitian terdahulu telah banyak yang berinovasi dan mengembangkan model pembelajaran, namun pengembangan banyak dalam bentuk proyek portopolio atau media video pembelajaran yang sang pengajarliah yang membuat video tersebut. Belum adanya standar pengembangan model pembelajaran proyek konten video yang mana video yang dimaksud dibuat oleh peserta didik. Inilah kebaruan dari penelitian ini, bahwa pengembangan model pembelajaran ini berbasis proyek yang menghasilkan produk konten video. Model ini memerlukan landasan kurikulum literasi digital karena kegiatan pembelajarannya berpatokan pada kecakapan literasi digital, dan hasil dari model inipun menggambarkan tingkat kecakapan literasi digital. Model pembelajaran ini bersifat aktual dan responsif terhadap penggunaan teknologi yang cocok untuk warga digital, seperti mengumpulkan informasi, mengevaluasi informasi, membuat dan menyebarkan informasi secara digital, serta memanfaatkan teknologi dan media digital sebagai *media of intellectual*.

Berdasarkan penjelasan dalam latar belakang penelitian tersebut serta bagaimana masalah-masalah yang ditemukan, maka peneliti kali ini tertarik untuk melakukan penelitian empiris dengan judul **“Pengembangan Model Pembelajaran Proyek Konten Video Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kewarganegaraan (Penelitian Pengembangan di Tingkat Pendidikan Tinggi di Kabupaten Subang)”**.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan hasil indentifikasi permasalahan diatas, maka tersusunlah beberapa rumusan masalah dalam penelitian ini. Secara umum rumusan masalah penelitian kali ini adalah “bagaimana pengembangan model pembelajaran proyek konten video dapat meningkatkan kecerdasan kewarganegaraan”. Adapun rumusan masalah tersebut dapat diturunkan menjadi beberapa rumusan yang di antaranya adalah:

1. Bagaimana gambaran awal pembelajaran PKn di pendidikan tinggi sebelum dilakukan pengembangan model pembelajaran proyek konten video untuk meningkatkan keserdasan kewarganegaraan?
2. Bagaimana pengembangan model pembelajaran proyek konten video dalam meningkatkan kecerdasan kewarganegaraan pada mahasiswa?
3. Bagaimana efektivitas model pembelajaran proyek konten video dalam meningkatkan kecerdasan kewarganegaraan pada mahasiswa?

1.3 Tujuan Penelitian

Rumusan masalah yang telah disusun dapat mengarahkan peneliti pada tujuan penelitian. Tujuan penelitian menggambarkan apa yang hendak dicari dan dicapai dari penelitian ini. Adapun tujuan umum dari penelitian ini adalah “membuat inovasi pengembangan model pembelajaran proyek konten video untuk meningkatkan kecerdasan kewarganegaraan”, sementara tujuan khusus ialah:

1. Mengidentifikasi dan menganalisis Gambaran proses pembelajaran PKn di pendidikan tinggi sebelum adanya pengembangan model pembelajaran proyek konten video untuk meningkatkan keserdasan kewarganegaraan.
2. Mengembangkan model pembelajaran proyek konten video dalam meningkatkan kecerdasan kewarganegaraan pada mahasiswa.
3. Menganalisis efektivitas model pembelajaran proyek konten video dalam meningkatkan kecerdasan kewarganegaraan pada mahasiswa.

1.4 Signifikansi/ Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat memberikan manfaat atau signifikansi terhadap perkembangan teoritis, kebijakan, praktis, isu serta aksi sosial.

Dinda Nurul Aini, 2025

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PROYEK KONTEN VIDEO UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN KEWARGANEGARAAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1.4.1 Dari Segi Teoritis

Pada perkembangan teoritis, penelitian ini memberikan sumbangan berupa teori baru mengenai model pembelajaran pendidikan kewarganegaraan, pengembangan kecerdasan kewarganegaraan dalam mata pelajaran PKn, dan pembelajaran proyek konten video yang dapat meningkatkan kecerdasan kewarganegaraan.

1.4.2 Dari Segi Kebijakan

Dengan diadakannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan secara empiris bagi pemangku kebijakan dalam mengembangkan kebijakan formal untuk bidang pendidikan, belajar dan pembelajaran, semata-mata untuk meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan nasional. Dengan memaparkan data dari masalah kurangnya tingkat kecerdasan kewarganegaraan dan literasi digital, diharapkan menghasilkan solusi yang dapat dibuatkan kebijakan formalnya tentang bagaimana manfaat dan peningkatan program literasi digital, tidak terkecuali dalam proses pembelajaran.

1.4.3 Dari Segi Praktik

Pada segi praktis penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti
 - a. Sebagai rujukan ilmu bagi peneliti selanjutnya.
 - b. Sebagai pengalaman baru yang sangat bermanfaat bagi peneliti yang dapat memberikan banyak manfaat.
 - c. Sebagai bentuk pengaktualisasian nilai-nilai pendidikan dan pembelajaran, yang dapat mengembangkan kompetensi peneliti.
 - d. Sebagai media latihan dan pembelajaran yang bermanfaat untuk peneliti agar menjadi sosok pengajara dan peneliti yang baik dikemudian hari.
2. Bagi Masyarakat Luas
 - a. Menginformasikan betapa pentingnya literasi digital.
 - b. Menginformasikan betapa berharganya kecerdasan kewarganegaraan.
 - c. Menumbuhkan nilai-nilai positif di masyarakat.
 - d. Ajakan agar mulai memanfaatkan dan berkarya dengan menggunakan teknologi digital.
 - e. Ajakan agar ikut mendukung gerakan literasi digital.

3. Bagi Orang Tua/Wali Mahasiswa
 - a. Menginformasikan kepada para wali mahasiswa bahwa aspek kecerdasan kewarganegaraan merupakan aspek penting yang harus terus dikembangkan.
 - b. Mengajak para wali mahasiswa agar dapat bekerja sama dalam hal mendukung dan mengevaluasi kegiatan digital para mahasiswa.
 - c. Program Indonesia makin cakap digital pada dasarnya merupakan sebagai wahana pendidikan di luar sekolah, sehingga para wali mahasiswa dapat sekaligus memupuk literasi digital mereka.
4. Bagi Lembaga Pendidikan Tinggi
 - a. Kampus akan merevitalisasi kebijakan yang berkaitan dengan Pendidikan dan pengajaran.
 - b. Kampus akan merevitalisasi pasilitas dan fasilitas-fasilitas pembelajaran, khususnya teknologi digital.
 - c. Kampus dapat mengeluarkan kebijakan peningkatan standarisasi kualitas pembelajaran, sehingga dapat menghasilkan *output* yang berkualitas. Baik dosen, model, media, dan sumber belajar.
5. Bagi Dosen
 - a. Dosen khususnya yang mengampu mata kuliah pendidikan kewarganegaraan mampu memecahkan masalah yang berkaitan dengan rendahnya kualitas kecerdasan kewarganegaraan.
 - b. Dosen mampu memecahkan masalah yang berkaitan dengan lemahnya literasi digital mahasiswa.
 - c. Dosen mampu memecahkan masalah yang berkaitan dengan krisis budi pekerti dan moral.
 - d. Dosen mendapatkan tambahan pengetahuan tentang inovasi model pembelajaran PKn berbasis proyek konten video yang dapat meningkatkan kecerdasan kewarganegaraan.
6. Bagi Mahasiswa
 - a. Mahasiswa menjadi memiliki literasi dan kompetensi digital yang baik.
 - b. Mahasiswa menjadi generasi *digital native* dan bagian dari warga digital yang baik.

- c. Mahasiswa dapat menjunjung tinggi norma-norma dalam kewarganegaraan digital.
- d. Level kecerdasan kewarganegaraan mahasiswa berkembang menjadi lebih baik.
- e. Dalam hal akademis, mahasiswa menjadi memiliki semangat belajar, hasil belajar, dan prestasi belajar yang tinggi.
- f. Menjadi bekal ilmu dan pengalaman yang baik untuk mempersiapkan mereka di kehidupan setelah lulus dari kampus.

1.4.4 Dari Segi Isu serta Aksi Sosial

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi gerbang untuk memberikan pencerahan tentang inovasi dan pengembangan pendidikan, melalui hasil penelitian yang mendukung dan memberikan aksi perubahan dalam proses pembelajaran dan kebijakan pemerintah yang berkaitan dengan pendidikan.

1.5 Struktur Organisasi Disertasi

1. BAB I Pendahuluan: berisikan latar belakang penelitian yang beranjak dari rendahnya literasi digital dan kecerdasan kewarganegaraan mahasiswa, identifikasi masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat/signifikansi penelitian, definisi operasional atau penjelasan istilah, dan struktur organisasi.
2. BAB II Kajian Teoritis: kajian teori dalam penelitian ini terdiri dari lima poin yaitu, (a) kajian tentang pendidikan, (b) Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), (c) PKn di pendidikan tinggi, (d) konten video digital, (e) model pembelajaran (f) kecerdasan kewarganegaraan, (g) model pembelajaran proyek video digital dalam meningkatkan kecerdasan kewarganegaraan, dilengkapi pula dengan (h) penelitian terdahulu atau *state of the art*, (i) hipotesis, dan (j) kerangka penelitian.
3. BAB III Metode Penelitian: berisikan prosedur dari langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian seperti pendekatan penelitian yang menggunakan pendekatan campuran antara kuantitatif dan kualitatif, metode penelitian yang digunakan yaitu *research and development*, lokasi penelitian, sampel penelitian, teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data penelitian.

4. BAB IV Hasil Penelitian: berisikan pemaparan temuan di lapangan yang berupa gambaran proses pembelajaran PKn, prosedur pengembangan model proyek konten video, dan efektivitas model proyek konten video.
5. BAB V Pembahasan: berisi hasil analisis dan penafsiran dari hasil penelitian, kemudian membandingannya dengan teori dan penelitian terdahulu. Pembahasan bersifat kritis dan mendalam agar dapat menunjukkan kontribusi hasil penelitian terhadap bidang keilmuan.
6. BAB VI Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi: berisikan simpulan dan implikasi dari seluruh hasil penelitian dan rekomendasi bagi pihak-pihak terkait.