

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, REKOMENDASI DAN DALIL

Dalam bagian ini akan dikemukakan kesimpulan, implikasi, rekomendasi dan dalil-dalil penelitian yang dirumuskan dari deskripsi temuan penelitian dan pembahasan hasil-hasil penelitian dalam Bab IV.

5.1. Kesimpulan

Merujuk pada hasil temuan dan pembahasan penelitian yang telah diuraikan pada bab IV, maka dapat dirumuskan beberapa kesimpulan sesuai pertanyaan penelitian sebagai berikut.

5.1.1 Kesimpulan Umum

Berdasarkan sejumlah temuan penelitian di lapangan, tampak bahwa pengembangan pembelajaran PPKn menggunakan model *project citizen* berbasis digital di SMP Kabupaten Tasikmalaya dilihat dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi secara keseluruhan memiliki integrasi dengan *civic literacy* era kewarganegaraan digital. *Civic literacy* siswa menyajikan gambaran awal berkaitan dengan pengetahuan dan sikap belum menunjukkan hasil yang optimal. Begitu pula gambaran awal pembelajaran PKn di kelas belum menunjukkan pembiasaan yang dilakukan untuk meningkatkan *civic literacy* siswa di era kewarganegaraan digital. Hal ini menjadi faktor pendorong bagi peneliti dalam mengembangkan sebuah model pembelajaran PPKn berbasis pada pembelajaran proyek digital. Pembelajaran proyek yang seringkali dijadikan acuan untuk mendorong siswa agar berpartisipasi dalam pelibatan kebijakan terhadap pemecahan masalah yakni dengan *Project Citizen*. Pembelajaran ini bermuara pada solusi yang mereka kemukakan berdasar pemahaman kelompok mereka sendiri tentang permasalahan yang mereka temukan. Hal ini menjadikan mereka memiliki pengalaman nyata tentang bagaimana siswa juga memiliki wawasan dalam permasalahan yang nyata yang mereka temukan di era digital.

Pengembangan pembelajaran PPKn menggunakan model *project citizen* berbasis digital diproyeksikan dalam satu kesatuan kegiatan baik kegiatan awal,

kegiatan inti, maupun kegiatan penutup. Keseluruhan kegiatan tersebut tidak luput dari prosedur *project citizen* yang di dalamnya siswa diajak untuk mengidentifikasi masalah (*identifying public policy problems in your community*), memilih masalah untuk kajian kelas (*selecting a problem for class study*), mengumpulkan informasi dan dokumentasi berkenaan dengan masalah yang dikaji (*gathering information on the problem your class will study*), membentuk portofolio kelas (*developing a class portfolio*), menampilkan portofolio (*show case*), dan merefleksi pengalaman belajar (*reflecting on your learning experience*). Prosedur *project citizen* tersebut dijadikan dasar acuan model pembelajaran PPKn menggunakan model *project citizen* berbasis digital yang melibatkan keterlibatan siswa dalam memecahkan masalah sehingga aktivitas siswa dalam mengkaji masalah dapat mendukung peningkatan *civic literacy* siswa di era kewarganegaraan digital.

Pada akhirnya, pengembangan pembelajaran PPKn menggunakan model *project citizen* berbasis digital di SMP Kabupaten Tasikmalaya yang dilaksanakan untuk tujuan meningkatkan *civic literacy* siswa di era kewarganegaraan digital telah menunjukkan pengaruh yang signifikan dalam proses perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Berdasarkan temuan empiris yang menunjukkan adanya penerapan pembelajara PPKn menggunakan model *project citizen* berbasis digital berpengaruh sebesar 77,2 % terhadap *civic literacy* siswa di era kewarganegaraan digital baik secara teoritis maupun praktis. Hal ini dipengaruhi oleh karakteristik pembelajaran PPKn menggunakan model *project citizen* berbasis digital di mana mampu mengajak siswa lebih dekat dengan masalah-masalah yang terjadi di masyarakat dan mengambil keputusan kebijakan alternatif untuk setiap permasalahan. Dengan demikian, siswa mampu memiliki pemahaman tentang partisipasi warga negara dan *civic literacy* siswa di era kewarganegaraan digital.

5.1.2. Kesimpulan Khusus

Merujuk pada kesimpulan umum yang telah diajukan, maka secara khusus kesimpulan penelitian ini adalah sebagai berikut.

Dinie Anggraeni Dewi, 2021
**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT CITIZEN
BERBASIS DIGITAL UNTUK PENINGKATAN CIVIC LITERACY
SISWA SMP ERA KEWARGANEGARAAN DIGITAL**

1. Gambaran awal *civic literacy* pada siswa SMP di Kabupaten Tasikmalaya berkaitan dengan pengetahuan dan sikap belum menunjukkan hasil yang optimal. Begitu pula gambaran awal pembelajaran PKn di kelas belum menunjukkan proses pembelajaran partisipatif dan aktif. Hal ini dipengaruhi (a) lingkungan fisik (*physical environment*), (b) lingkungan sosial (*human environment*), dan (c) gaya pengajaran guru (*teaching style*). Seorang guru dapat melakukan proyek kolaborasi bersama siswa dengan mengantarkan siswa pada pemahaman yang lebih baik mengenai komitmen terhadap partisipasi masyarakat. Proyek bersama dilakukan melalui pembelajaran menggunakan model *project citizen* berbasis digital untuk menciptakan suasana pembelajaran daring, guru dapat memfasilitasi sarana belajar menggunakan sumber dan media yang mudah dengan memanfaatkan aplikasi pembelajaran. Begitu pun dalam pembelajaran ini, guru dituntut memiliki pemahaman terhadap latar belakang budaya dan karakteristik siswanya untuk menciptakan pembelajaran yang kondusif untuk belajar. Sementara itu, lingkungan sosial yang aman dan nyaman dapat diciptakan oleh guru secara demokratis melalui kolaborasi penelitian, menumbuhkan interaksi siswa dengan lingkungan sosial, menyajikan fakta yang menarik dan bekerjasama dengan siswa lain yang beragam budayanya
2. Pelaksanaan pembelajaran PPKn menggunakan model *project citizen* berbasis digital mencakup tahapan implementasi baik kegiatan awal, kegiatan inti, maupun kegiatan penutup. Adapun prosedur yang dilaksanakan dalam proses pelaksanaan model pembelajaran PPKn menggunakan model *project citizen* berbasis digital dapat diuraikan yaitu, Brainstorming/Penggalan Masalah, Pengenalan materi tentang PPKn, mengidentifikasi masalah (*identifying public policy problems in your community*), memilih masalah untuk kajian kelas (*selecting a problem for class study*), mengumpulkan informasi dan dokumentasi berkenaan dengan masalah yang dikaji (*gathering information on the problem your class will study*), membentuk portofolio kelas (*developing a class portfolio*), menampilkan portofolio (*show case*), dan merefleksi

pengalaman belajar (*reflecting on your learning experience*). Melalui prosedur *Project Citizen* berbasis digital, diupayakan pembelajaran PPKn dapat lebih fokus pada pengembangan *civic literacy* yang didalamnya terdapat pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*), watak kewarganegaraan (*civic disposition*), dan kecakapan kewarganegaraan (*civic skill*) menuju *civic literacy* siswa di era kewarganegaraan digital.

3. Efektivitas model pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) menggunakan model *project citizen* berbasis digital terhadap peningkatan *civic literacy* siswa era kewarganegaraan digital di antaranya. 1) hipotesis pertama berkenaan dengan meningkatnya *civic literacy* siswa sebelum ujicoba dengan sesudah ujicoba. Hal ini dipengaruhi oleh kemampuan yang diasah dalam pembelajaran PPKn menggunakan model *project citizen* berbasis digital mengarah pada kemampuan dalam mengkonstruksi pengetahuan dan pengalaman; 2) Hipotesis kedua berkenaan kategori peningkatan *civic literacy* siswa pada kelas eksperimen menunjukkan pada kategori tinggi dibanding kelas kontrol yang menunjukkan kategori rendah. Hal ini dipengaruhi oleh aktivitas *project citizen* yang dilaksanakan dalam keseluruhan komponen pembelajaran berbasis digital ini mampu membangkitkan semangat siswa melalui cara-cara belajar yang menyenangkan dengan keterlibatan aktif siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang ada di sekitar lingkungan mereka; 3) Hipotesis ketiga berkenaan dengan kuatnya hubungan pembelajaran PPKn menggunakan model *project citizen* berbasis digital dengan *civic literacy* siswa mencerminkan bahwa pembelajaran PPKn menggunakan model *project citizen* berbasis digital memiliki prinsip pembelajaran kontekstual yang di antaranya: (a) kesalingbergantungan, prinsip ini menuntun pada penciptaan hubungan, bukan isolasi; (b) Prinsip diferensiasi, prinsip ini menyatakan bahwa setiap orang adalah unik, berbeda karakteristik, beragam latar belakang sosial budaya dan gaya belajarnya; (c) Prinsip pengaturan diri mengungkapkan bahwa segala sesuatu diatur oleh diri sendiri, dipertahankan oleh diri sendiri, dan disadari oleh diri sendiri; 4) Hipotesis

keempat berkenaan dengan pembelajaran PPKn menggunakan model *project citizen* berbasis digital berpengaruh positif signifikan terhadap pengembangan *civic literacy* siswa. Hal ini menunjukkan bahwa model ini diasumsikan dapat mengembangkan *civic literacy* siswa baik secara teoritis maupun praktis. *Civic literacy* dianggap sebagai sebuah dedikasi warga negara bagi kesejahteraan kelompok masyarakatnya. Pembelajaran PPKn menggunakan model *project citizen* berbasis digital mengajak siswa lebih dekat dengan masalah-masalah yang terjadi di lingkungan masyarakat dan mengambil keputusan kebijakan alternatif untuk setiap permasalahannya.

5.2. Implikasi

Kesimpulan hasil penelitian tersebut di atas memberi implikasi baik secara teoritis maupun teoritis praktis yang dapat dipaparkan sebagai berikut

5.2.1. Implikasi Teoritis

Secara teoritis, implikasi hasil penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

Pertama, pembelajaran PPKn menggunakan model *project citizen* berbasis digital dipengaruhi oleh teori belajar konstruktivistik. Pandangan konstruktivistik mengemukakan bahwa belajar merupakan usaha pemberian makna oleh siswa kepada pengalamannya melalui asimilasi dan akomodasi yang menuju pada pembentukan struktur kognitifnya, memungkinkan mengarah kepada tujuan tersebut. Selain itu, teori konstruktivisme membawa implikasi dalam pembelajaran yang harus bersifat kolektif atau kelompok karena keberhasilan belajar sangat ditentukan oleh peran sosial yang ada dalam diri siswa. Oleh karena itu pembelajaran diusahakan agar dapat memberikan kondisi terjadinya proses pembentukan tersebut secara optimal pada diri siswa.

Kedua, penerapan teori *project citizen* digital dalam pembelajaran PPKn memperkaya teori perkembangan belajar dari Piaget yang mengimplementasikan pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa. Penguasaan kerangka dalam bentuk abstraksi atau ringkasan konsep-konsep dasar dan pengalaman tentang materi yang dipelajari merupakan pijakan kognitif siswa SMP. Dengan demikian, siswa SMP mampu berpikir operasional formal lebih

kepada tipe deduktif dan induktif hipotetis serta bersifat ilmiah dalam memecahkan masalah sesuai dengan proses pembelajaran PPKn dengan prosedur *project citizen* berbasis digital.

Ketiga, proses pembelajaran sesuai prosedur *project citizen* secara nyata diwujudkan melalui pendekatan kontekstual dengan variasi model pembelajaran, pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*), pembelajaran berbasis masalah (*Problem-Based Learning*), pembelajaran berbasis inquiri (*Inquiry-Based Learning*), pembelajaran berbasis proyek/tugas terstruktur (*Project-Based learning*), dan pembelajaran berbasis nilai (*value-based learning*).

Keempat, kolaborasi pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based learning*) dalam *project citizen* memperkaya teori *free discovery learning* dari Bruner yang secara jelas memberikan penegasan bahwa kegiatan belajar akan berjalan dengan kreatif jika guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu ide dan pemahaman secara luas. Siswa belajar melalui partisipasi secara aktif dengan menciptakan produk pembelajaran/karya ilmiah bertujuan agar mereka memperoleh pengalaman nyata serta dapat menyajikan eksperimen berkenaan dengan (*project based learning*). Dalam pembelajaran PPKn menggunakan model *project citizen* berbasis digital, siswa merasakan kesempatan untuk dihargai potensinya dalam menemukan konsep melalui pemahaman budaya serta berkreasi dalam memadukan teori dan praksis dalam kegiatan portofolio.

Kelima, penerapan pembelajaran PPKn menggunakan model *project citizen* berbasis digital untuk peningkatan *civic literacy* siswa memperkaya teori “perkembangan moral“ dari Kohlberg yang menegaskan bahwa proses pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan tahap perkembangan moral anak yang lebih memusatkan perhatian pada pertimbangan (penalaran). Pembelajaran menekankan bahwa setiap siswa akan melalui tahapan pertimbangan moral yang berguna untuk mengambil keputusan dalam bertindak baik dan buruk. Sehingga ketika masalah yang menjadi kajian kelas sudah diteliti oleh siswa sebagai kajian

ilmiah maka melalui pertimbangan moral siswa dapat mengambil keputusan untuk menentukan kebijakan alternatif

5.2.2. Implikasi Praktis

Secara praktis, implikasi hasil penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

Pertama, proses belajar siswa dalam mengidentifikasi masalah dengan melakukan curah pendapat untuk menggali masalah-masalah yang terjadi di masyarakat sekitar merupakan bagian dari kepekaan diri sebagai warga negara. Hal ini membantu masyarakat bahkan dunia menunjukkan peran serta siswa sebagai bagian dari warga negara, manusia dan masyarakat. Mengingat fenomena ketidakharmonisan hubungan manusia dan perilakunya semakin menunjukkan kekhawatiran sehingga fokus identifikasi masalah siswa pada karakter menempatkan peran siswa terhadap masyarakat lebih konkret dan terarah menuju pengembangan *civic literacy* yang memiliki tugas/tanggung jawab moral dan hak, sebagai warga negara atau bagian integral dari masyarakat dan lingkungan.

Kedua, proses belajar siswa dalam memilih masalah untuk bahan kajian kelas menunjukkan cara-cara yang demokratis. Masalah-masalah yang sudah diidentifikasi selanjutnya dibahas perihal urgensinya dan dilakukan pemilihan secara tertutup dengan sistem setiap orang memilih satu masalah (*one man one vote*). Proses pembelajaran demokratis menempatkan siswa pada kemampuan dalam pengambilan keputusan (*decision maker*). Permasalahan masyarakat dan karakter yang menjadi perhatian dunia memiliki urgenisitas masing-masing sehingga perlu proses pengambilan keputusan dengan memilih tingkat urgensi yang paling tinggi dalam menangani permasalahan. Keterlibatan siswa sebagai warga negara yakni untuk mengembangkan pengetahuan, nilai-nilai dan keterampilan untuk berpartisipasi dalam pengambilan keputusan tentang cara kita melakukan sesuatu, secara individu dan kolektif, baik lokal maupun global, yang akan meningkatkan kualitas hidup sekarang tanpa merusak planet ini untuk masa depan.

Ketiga, proses belajar siswa dalam mengumpulkan data dan informasi menunjukkan cara-cara siswa dalam berpikir ilmiah. Data dan informasi dikumpulkan untuk menangani masalah diperoleh dari media cetak, media elektronik, studi kepustakaan, pengamatan lapangan, dan mewawancarai narasumber. Kegiatan ini merupakan penelitian mini (*mini research*) yang memungkinkan dapat memecahkan persoalan hidup yang bersifat sistemik, kompleks, serta memiliki cakupan yang luas. Melalui *project citizen* siswa akan memiliki pengalaman dalam pembelajaran untuk meneliti satu persoalan secara mendalam. Nilai-nilai penting dalam pembelajaran diperoleh dari hasil interaksi dengan orang lain, terutama teman sekelas, keluarga, dan masyarakat. Pengetahuan dapat diperoleh ketika siswa melakukan interaksi dengan masyarakat. Pengetahuan yang diperoleh hendaknya dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari sehingga meningkatkan kualitas hidup.

Keempat, proses belajar siswa dalam mengembangkan portofolio kelas dengan memasukkan bahan-bahan dalam portofolio berupa pernyataan-pernyataan tertulis, daftar sumber-sumber informasi, peta, grafis, foto-foto, dan karya seni asli. Kegiatan ini mengasah inovasi dan kreatifitas siswa dalam membuat karya seni di atas meja, ia dibuat sedemikian rupa seperti majalah dinding dengan sentuhan karya yang unik. Dalam hal ini terdapat dua jenis pengetahuan yang diperlukan untuk menghasilkan kreatifitas, yakni :1) pengalaman mendalam dan fokus pada suatu kajian tertentu yang membuat seseorang menjadi ahli; 2) kemampuan mengkombinasikan elemen-elemen dengan cara baru.

Kelima, proses belajar siswa dalam menyajikan portofolio kelas (*public hearing*) dalam kegiatan *showcase* membekali siswa dengan pengalaman belajar bagaimana cara mempresentasikan ide-ide dan pemikiran kepada orang lain, serta bagaimana cara meyakinkan mereka terhadap langkah-langkah yang diambil para siswa. Pengetahuan bukanlah sesuatu yang sudah ditentukan, melainkan sesuatu proses pembentukan. Semakin banyak seseorang berinteraksi dengan objek dan lingkungannya, pengetahuan dan pemahamannya akan objek dan lingkungan akan lebih meningkat. Pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari otak

seorang (guru) ke kepala orang lain (siswa). Siswa sendirilah yang harus mengartikan apa yang telah diajarkan dengan menyesuaikan terhadap pengalaman-pengalaman mereka.

Keenam, proses belajar siswa dalam merefleksikan pengalaman belajar siswa merupakan salah satu cara untuk belajar menilai kekurangan, kendala, dan kesulitan selama belajar. Kemampuan yang diperlukan dalam proses mengkonstruksi pengetahuan, yaitu; (1) kemampuan mengingat dan mengungkapkan kembali pengalaman, (2) kemampuan membandingkan dan mengambil keputusan akan kesamaan dan perbedaan, dan (3) kemampuan untuk lebih menyukai suatu pengalaman yang satu dari pada lainnya. Kegiatan ini dapat mendorong kemampuan mengingat dan mengungkapkan kembali pengalaman.

5.3. Rekomendasi

Merujuk kepada kesimpulan penelitian tersebut, rekomendasi ini dirumuskan dan disampaikan kepada pihak-pihak yang dianggap memiliki kepentingan dengan hasil penelitian ini

5.3.1. Bagi Siswa

- a. Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan nilai-nilai *civic literacy* siswa era kewarganegaraan digital yang meliputi pengetahuan kewarganegaraan, keterampilan kewarganegaraan, dan sikap atau nilai kewarganegaraan.
- b. Membantu para siswa mengetahui, memahami serta memiliki *civic literacy* siswa era kewarganegaraan digital
- c. Memberikan informasi kepada para siswa tentang *civic literacy* siswa era kewarganegaraan digital yang merupakan topik perhatian di berbagai negara di dunia.

5.3.2. Bagi Guru

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang inovasi pembelajaran PPKn yang efektif dalam meningkatkan *civic literacy* siswa era kewarganegaraan digital

- b. Membantu para guru dalam mengorganisasikan materi pembelajaran PPKn untuk menumbuhkan *civic literacy* siswa era kewarganegaraan digital
- c. Memberikan pemahaman tentang bentuk implementasi pembelajaran PPKn guna mengembangkan *civic literacy* siswa era kewarganegaraan digital
- d. Kolaborasi antara guru dan peneliti dalam sebuah penelitian mampu mengembangkan kompetensi guru dalam menciptakan sebuah riset yang berkelanjutan.

5.3.3. Bagi Sekolah

- 1. Penelitian ini dapat dijadikan kajian dan diskusi oleh para guru, kepala sekolah dan pengawas sebagai praktisi, sehingga meningkatkan mutu pendidikan formal yang ada di Indonesia.
- 2. Mengintegrasikan nilai-nilai *civic literacy* siswa era kewarganegaraan digital dalam visi dan misi sekolah untuk mencapai program sekolah baik akademik maupun non akademik.
- 3. Membantu sekolah dalam upaya peningkatan *civic literacy* siswa era kewarganegaraan digital
- 4. Meningkatkan koordinasi antara sekolah yang sudah menerapkan project citizen berbasis digital dengan sekolah yang belum menjadi sasaran secara sinergis dan kolaboratif antar personil satuan pendidikan di sekolah mengenai *civic literacy* siswa era kewarganegaraan digital.

5.3.4. Bagi Institusi/Dinas Pendidikan/Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

- 1. Memberikan gambaran tentang aturan yang berkaitan dengan *civic literacy* di persekolahan dengan menggunakan model *project citizen* berbasis digital
- 2. Memberikan pemaparan data, fakta selanjutnya dianalisis dalam setiap pengambilan kebijakan tentang *civic literacy*
- 3. Dinas Pendidikan hendaknya memberikan sosialisasi peserta didik dan guru tentang kesadaran pentingnya *civic literacy*

5.3.5. Bagi Program Studi

1. Penelitian ini memiliki kontribusi kajian praktis mengenai inovasi model pembelajaran dalam mata pelajaran PKn di lingkup persekolahan dan menyokong kebijakan pemerintah dalam mengembangkan *civic literacy*.
2. Penelitian ini memberikan sumbangsih dan penguatan dalam keilmuan Pendidikan Kewarganegaraan yang menekankan pada pendidikan pembangunan berkelanjutan (*education for sustainable development*).
3. Penelitian pengembangan pembelajaran PKn menggunakan model *project citizen* berbasis digital memuat proses pengembangan *civic literacy* ke dalam kompetensi kewarganegaraan siswa.

5.3.6. Bagi Peneliti Selanjutnya

1. Perlu adanya tindak lanjut dari penelitian ini dengan mengembangkan model inovasi pembelajaran PKn berbasis *project citizen* digital yang dilaksanakan di berbagai tingkat persekolahan.
2. Penelitian perlu berkolaborasi dengan sejumlah ahli IT dan ahli pembelajaran di sekolah untuk memperkuat kajian penelitian sebagai *core research*.
3. Penelitian ini masih memiliki sejumlah keterbatasan dalam lingkup kegiatan pembelajaran secara daring, disarankan untuk peneliti selanjutnya menggunakan pembelajaran secara luring dan daring.

5.4. Dalil-Dalil

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian tersebut di atas, maka dalam penelitian ini dikemukakan beberapa dalil sebagai berikut:

1. Model pembelajaran PPKn dengan menggunakan *project citizen* berbasis digital menekankan nilai *civic literacy* siswa era kewarganegaraan digital dalam mengembangkan kompetensi kewarganegaraan siswa SMP.
2. Efektivitas pembelajaran PPKn dengan menggunakan *project citizen* berbasis digital untuk meningkatkan *civic literacy* siswa era kewarganegaraan digital siswa SMP di dukung mulai dari perencanaan dengan pengorganisasian komponen-komponen pembelajaran yang mencakup materi, metode, media, sumber belajar, dan penilaian secara komprehensif.

3. Muatan *civic literacy* dalam pembelajaran PPKn menggunakan *project citizen* berbasis digital menekankan pada perilaku warga negara dalam menjunjung *civic literacy*.
4. Penerapan model pembelajaran PPKn dengan menggunakan *project citizen* berbasis digital untuk meningkatkan *civic literacy* siswa era kewarganegaraan digital berpengaruh positif terhadap *civic literacy* siswa yang diasumsikan dapat mengembangkan *civic knowledge*, *civic skills*, dan *civic dispositions* baik secara teoritis maupun praktis
5. Pembelajaran pembelajaran PPKn dengan menggunakan *project citizen* berbasis digital untuk meningkatkan *civic literacy* siswa era kewarganegaraan digital merupakan pendidikan berkelanjutan yang memungkinkan peserta didik dapat melanjutkan peranan dirinya sebagai warga negara muda.