

**PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL DALAM MEMBENTUK
KETERAMPILAN KEWARGANEGARAAN (*CIVIC SKILLS*) ABAD XXI**

(Studi Kasus Program *Smart Digital Class Room* di SMAN 3 Bandung)

TESIS

diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Magister Pendidikan Departemen Pendidikan Kewarganegaraan

Dosen Pembimbing:

Prof. Dr. H. Dasim Budimansyah, M.Si.



Oleh

Dewi Ratna S

(1706554)

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2021**

**PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL DALAM MEMBENTUK
KETERAMPILAN KEWARGANEGARAAN (*CIVIC SKILLS*) ABAD XXI**

(Studi Kasus Program *Smart Digital Class Room* di SMAN 3 Bandung)

Oleh

Dewi Ratna S

UPI Bandung, 2021

Sebuah Tesis yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Magister Pendidikan (M.Pd.) pada Departemen Pendidikan Kewarganegaraan

© Dewi Ratna S

Universitas Pendidikan Indonesia

Januari 2021

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Tesis ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

HALAMAN PENGESAHAN TESIS

**PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL DALAM MEMBENTUK
KETERAMPILAN KEWARGANEGARAAN (*CIVIC SKILLS*) ABAD XXI
(Studi Kasus Program *Smart Digital Class Room* di SMAN 3 Bandung)**

**Dewi Ratna Susilawati
1706554**

Ujian Tahap II pada tanggal 17 November 2021

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing



**Prof. Dr. H. Dasim Budimansyah, M.Si.
NIP. 19620316 198803 1 003**

**Mengetahui,
Ketua Prodi Pendidikan Kewarganegaraan Program Magister dan Doktor
Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Universitas Pendidikan Indonesia**



**Prof. Dr. Cecep Darmawan, S.Pd., S.I.P., S.H., M.H., M.Si.
NIP. 19690929 199402 1 001**

AP

Tesis ini telah diuji pada sidang tahap II
Hari/Tanggal : Rabu, 17 November 2021
Tempat : Via Zoom Meeting

Tim Penguji
Penguji I



Prof. Dr. H. Dasim Budimansyah, M.Si.
NIP. 19620316 198803 1 003

Penguji II



Prof. Dr. Endang Danial AR M.Pd., M.Si.
NIP. 19500502 197603 1 002

Penguji III



Prof. Dr. Abdul Azis Wahab, M.A.
NIP. 920170119430401101

Penguji IV



Prof. Dr. Kokom Komlasari, M.Pd.
NIP. 19721001 200112 2 001

Mengetahui,
Ketua Prodi Pendidikan Kewarganegaraan Program Magister dan Doktor
Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Universitas Pendidikan Indonesia



Prof. Dr. Cecep Darmawan, S.Pd., S.I.P., S.H., M.H., M.Si.
NIP. 19690929 199402 1 001

44

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas semua karunia dan hidayah yang telah dianugerahkan. Semoga dengan dimulainya proses penulisan tesis ini dapat menjadi suatu amal ibadah dan pembelajaran yang berharga bagi penulis. Shalawat beserta salam semoga selalu tercurah limpah kepada junjungan alam, Nabi Muhammad SAW, bagi keluarganya, sahabat dan seluruh umatnya yang setia hingga akhir zaman. Amiin Yaa Robbalalamin.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat memberikan dampak yang besar terhadap kehidupan manusia. Negara Indonesia akan lebih bisa menghadapi tantangan revolusi industri 4.0 dengan menciptakan inovasi-inovasi terutama dibidang pendidikan. Pendidikan merupakan cara untuk menghasilkan kualitas sumber daya manusia, sesuai dengan kurikulum 2013 yaitu dengan mengembangkan keterampilan abad 21. Oleh karena itu, penulis merasa tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pembelajaran Berbasis Digital dalam Membentuk Keterampilan Kewarganegaraan (*Civic Skills*) Abad 21 (Studi Kasus Program *Smart Digital Class Room* di SMA Negeri 3 Bandung)”.

Penulis menyadari bahwa dalam upaya penyusunan tesis ini masih banyak kekurangan yang harus diperbaiki. Untuk itu penting bagi penulis untuk menerima berbagai saran dan kritik yang bersifat konstruktif guna penyempurnaan penelitian tesis ini.

Bandung, Desember 2021

Dewi Ratna Susilawati

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penyusunan tesis ini, penulis mendapatkan banyak bimbingan, bantuan dan semangat dari berbagai pihak. Oleh karena itu, izinkan penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT, berkat rahmat dan ridhonya penulis bisa menyelesaikan tesis ini.
2. Prof. Dr. Cecep Darmawan, S.Pd., S.I.P., S.H., M.H., M.Si., selaku Ketua Prodi Pendidikan Kewarganegaraan Program Magister dan Doktor Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Pendidikan Indonesia, beserta jajarannya yang telah memberikan kemudahan dalam menyelesaikan studi.
3. Prof. Dr. Dasim Budimansyah, M.Si., selaku pembimbing akademik dan pembimbing I, di tengah-tengah kesibukannya beliau telah memberikan banyak arahan, bimbingan, kritik, saran dan motivasi kepada penulis dengan penuh kesabaran.
4. Bapak dan ibu dosen Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan yang sudah memberikan ilmu-ilmunya selama penulis mengikuti perkuliahan.
5. Kedua orang tua yang telah memberikan dukungan dan doa yang tak pernah henti-hentinya kepada penulis.
6. Suami yang selalu memberikan doa dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan tesis ini.
7. Kedua orang tua (mertua) yang selalu meberikan doa kepada penulis.
8. Kedua adik, yang telah memberikan doa kepada penulis.
9. Bapak Roberto Leonardo S.Pd., selaku kepala sekolah SMP Labschool UPI beserta jajarannya yang selalu memberikan izin penulis untuk melaksanakan bimbingan tesis.
10. Bapak dan Ibu guru SMP Laboratorium Percontohan UPI yang selalu memberikan dukungan dan motivasi bagi penulis dalam menyelesaikan tesis.

Bandung, Desember 2021
Penulis

Dewi Ratna Susilawati

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| KATA PENGANTAR | i |
| UCAPAN TERIMA KASIH | ii |
| DAFTAR ISI | iii |
| DAFTAR TABEL | vi |
| DAFTAR GAMBAR | vii |
| DAFTAR LAMPIRAN | viii |
| ABSTRAK | ix |
| ABSTRACT | x |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Penelitian..... | 1 |
| 1.2 Identifikasi Masalah Penelitian..... | 7 |
| 1.3 Rumusan Masalah Penelitian..... | 8 |
| 1.4 Tujuan Penelitian..... | 8 |
| 1.3.1 Tujuan Umum..... | 8 |
| 1.3.2 Tujuan Khusus..... | 8 |
| 1.5 Manfaat/Signifikansi Penelitian..... | 9 |
| 1.4.1 Manfaat dari segi teori..... | 9 |
| 1.4.2 Manfaat dari segi kebijakan..... | 9 |
| 1.4.3 Manfaat dari segi praktis..... | 10 |
| 1.4.4 Manfaat dari segi isu..... | 10 |
| 1.6 Struktur Organisasi Tesis..... | 10 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | 12 |
| 2.1 Pembelajaran Berbasis Digital..... | 12 |
| 2.1.1 Pembelajaran..... | 12 |
| 2.1.2 Digital Knowledge..... | 14 |
| 2.1.3 Keterampilan Digital (Digital Skills)..... | 15 |
| 2.1.4 Etika Digital..... | 16 |
| 2.1.5 Pembelajaran Berbasis Digital..... | 17 |
| 2.1.6 Aplikasi Pembelajaran Digital Abad XXI..... | 18 |

| | | |
|--|---|-----------|
| 2.1.7 | Aplikasi Pendidikan Online Di Indonesia | 24 |
| 2.2 | Keterampilan Kewarganegaraan (Civic Skills)..... | 27 |
| 2.2.1 | Pengertian Civic Education | 27 |
| 2.2.2 | Pengertian Civic Skills | 28 |
| 2.2.3 | Kompetensi Dasar Keterampilan Kewarganegaraan | 30 |
| 2.2.4 | Keterampilan-Keterampilan Yang Dimiliki Warga Negara dalam Keterampilan Kewarganegaraan (Civic Skills) | 32 |
| 2.3 | Keterampilan Abad XXI | 34 |
| 2.3.1 | Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah | 38 |
| 2.3.2 | Berkomunikasi dan Kolaborasi | 39 |
| 2.3.3 | Kreativitas dan Inovasi | 39 |
| 2.3.4 | Literasi Digital | 40 |
| 2.4 | Penelitian Terdahulu | 41 |
| 2.5 | Kerangka Berpikir Penelitian..... | 43 |
| BAB III METODE PENELITIAN | | 44 |
| 3.1 | Pendekatan Penelitian | 44 |
| 3.2 | Metode Penelitian..... | 45 |
| 3.3 | Lokasi dan Waktu Penelitian | 46 |
| 3.3.1 | Lokasi Penelitian | 46 |
| 3.3.2 | Waktu Penelitian | 47 |
| 3.4 | Partisipan Penelitian..... | 47 |
| 3.5 | Instrumen Penelitian..... | 48 |
| 3.6 | Teknik Pengumpulan Data..... | 48 |
| 3.6.1 | Observasi..... | 48 |
| 3.6.2 | Wawancara..... | 49 |
| 3.6.3 | Analisis Dokumen..... | 49 |
| 3.7 | Teknik Analisis Data..... | 51 |
| 3.8 | Pengujian Keabsahan Data..... | 52 |
| 3.8.1 | Triangulasi Sumber | 52 |
| 3.8.2 | Triangulasi Teknik..... | 52 |
| 3.8.3 | Member Check | 52 |
| 3.9 | Jadwal Penelitian..... | 53 |

| | |
|--|------------|
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... | 54 |
| 4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian | 54 |
| 4.1.1 Sejarah SMA Negeri 3 Bandung..... | 54 |
| 4.1.2 Visi dan Misi Sekolah | 55 |
| 4.1.3 Program Smart Digital Class Room..... | 56 |
| 4.1.4 Profil Informan Penelitian..... | 57 |
| 4.2 Deskripsi Hasil Temuan Penelitian..... | 58 |
| 4.2.1 Upaya Sekolah Dalam Membentuk Keterampilan Kewarganegaraan (<i>Civic Skills</i>) Abad XXI Peserta Didik | 58 |
| 4.2.2 Dampak Pembelajaran Berbasis Digital Dalam Membentuk Kompetensi dan Keterampilan Abad XXI..... | 66 |
| 4.2.3 Dampak Pembelajaran Berbasis Digital Dalam Membentuk Keterampilan Kewarganegaraan (<i>Civic Skills</i>) | 76 |
| 4.3 Pembahasan Hasil Penelitian..... | 85 |
| 4.3.1 Upaya Sekolah dalam Membentuk Keterampilan Kewarganegaraan (<i>Civic Skills</i>) Abad XXI Peserta Didik | 86 |
| 4.3.2 Dampak Pembelajaran Berbasis Digital Dalam Membentuk Kompetensi dan Keterampilan Abad XXI..... | 90 |
| 4.3.3 Dampak Pembelajaran Berbasis Digital dalam Membentuk Keterampilan Kewarganegaraan (<i>Civic Skills</i>) | 93 |
| BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI | 98 |
| 5.1 Simpulan | 98 |
| 5.2 Implikasi..... | 100 |
| 5.3 Rekomendasi | 101 |
| 5.3.1 Bagi Peserta Didik..... | 101 |
| 5.3.2 Bagi SMA Negeri 3 Bandung | 101 |
| 5.3.3 Bagi Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan | 101 |
| 5.3.4 Bagi Sekolah lainnya..... | 102 |
| 5.3.5 Bagi Pemerintah (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan) | 102 |
| 5.3.6 Bagi Masyarakat..... | 102 |
| 5.3.7 Bagi Peneliti selanjutnya..... | 102 |
| DAFTAR PUSTAKA | 103 |

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

| | | |
|-----------|--|----|
| Tabel 3.1 | Partisipan/Subjek Penelitian | 47 |
| Tabel 3.2 | Teknik Pengumpulan Data..... | 50 |
| Tabel 3.3 | Jadwal Kegiatan Penelitian | 53 |
| Tabel 4.1 | Data Informan Penelitian | 57 |
| Tabel 4.2 | Data Informan Penelitian Siswa..... | 58 |
| Tabel 4.3 | Triangulasi Upaya Sekolah dalam Membentuk Keterampilan Kewarganegaraan (Civic Skills) Abad XXI Peserta Didik Melalui Program Smart Digital Class Room..... | 63 |
| Tabel 4.4 | Upaya sekolah dalam membentuk keterampilan kewarganegaraan (<i>civic skills</i>) abad 21 peserta didik melalui program Smart Digital Class Room | 64 |
| Tabel 4.5 | Triangulasi Dampak Pembelajaran Berbasis Digital Dalam Membentuk Keterampilan Abad XXI | 72 |
| Tabel 4.6 | Dampak Pembelajaran Berbasis Digital Dalam Membentuk Keterampilan Abad XXI..... | 73 |
| Tabel 4.7 | Triangulasi Dampak Pembelajaran Digital Dalam Membentuk Keterampilan Kewarganegaraan (<i>Civic Skills</i>) | 81 |
| Tabel 4.8 | Dampak Pembelajaran Digital Dalam Membentuk Keterampilan Kewarganegaraan (<i>Civic Skills</i>)..... | 82 |

DAFTAR GAMBAR

| | | |
|------------|--|----|
| Gambar 2.1 | Kompetensi Kewarganegaraan | 31 |
| Gambar 2.2 | Keterampilan Abad XXI..... | 37 |
| Gambar 2.3 | Kerangka Berpikir Penelitian | 43 |
| Gambar 3.1 | Teknik Analisis Data | 51 |
| Gambar 4.1 | Gedung SMA Negeri 3 Bandung..... | 55 |
| Gambar 4.2 | Peresmian Smart Digital Class Room | 56 |
| Gambar 4.3 | Bakti Alumni Angkatan 1989..... | 60 |
| Gambar 4.4 | Kondisi Kelas SDC..... | 61 |
| Gambar 4.5 | Proses Pembelajaran di Kelas SDC | 69 |
| Gambar 4.6 | Kegiatan Siswa Menganalisis Isu Hoax | 70 |
| Gambar 4.7 | Siswa Siswi Dalam Kegiatan Video Convergence | 71 |
| Gambar 4.8 | Kegiatan Menggunakan Aplikasi Digital..... | 79 |
| Gambar 4.9 | Kegiatan Belajar Menggunakan Blog | 80 |

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. SK Pembimbing
- Lampiran 2. Fotocopy Hasil Bimbingan
- Lampiran 3. Surat Observasi/ Penelitian
- Lampiran 4. Observasi lapangan
- Lampiran 5. Wawancara Penelitian
- Lampiran 6. Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 7. Instrumen Penelitian

ABSTRAK

Era revolusi industri 4.0 memicu manusia berlomba-lomba meningkatkan sumber daya yang dimiliki secara cepat, agar dapat berkompetisi disegala bidang. Revolusi industri ini memberikan berbagai permasalahan terjadi di Indonesia. *Pertama*, memberikan dampak disrupsi terhadap kehidupan masyarakat, yaitu menghilangnya 35 persen jenis pekerjaan karena diambil alih dengan teknologi digitalisasi program. *Kedua*, masalah dan tuntutan perlunya investasi besar dalam bidang intelektual manusia menghadapi kompleksitas permasalahan teknologi yang ada di abad 21 ini seperti muncul isu-isu kontroversial atau hoax. Oleh karena itu, inovasi dalam pembelajaran menjadi unsur yang sangat penting dalam pembentukan keterampilan abad 21 dan keterampilan kewarganegaraan seperti intelektual skills dan partisipasi skills, maka pembelajaran berbasis digital dengan program *smart digital class room* merupakan inovasi yang tepat pada bidang pendidikan saat ini. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan upaya sekolah dalam membentuk keterampilan kewarganegaraan, dampak pembelajaran digital dalam membentuk keterampilan abad 21 serta dampak pembelajaran digital dalam membentuk *civic skills*. Lokasi penelitian dilakukan di SMA Negeri 3 Bandung pada program *smart digital class room* dengan subjek penelitian guru dan siswa SMA Negeri 3 Bandung. Pendekatan penelitian yang digunakan yakni pendekatan kualitatif dengan desain penelitian studi kasus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis digital pada program SDCR dengan berbagai macam kegiatan pembelajaran digital memberikan banyak dampak positif bagi pembentukan keterampilan kewarganegaraan seperti mengasah kemampuan berpikir kritis siswa, meningkatkan *public speaking*, dapat memecahkan masalah secara bijaksana, dapat bekerja sama team, serta dapat menciptakan inovasi dengan membuat aplikasi digital.

Kata Kunci: pembelajaran berbasis digital, *civic skills*, keterampilan abad 21.

ABSTRACT

The era of the industrial revolution 4.0 has triggered people to compete to increase their resources quickly, so they can compete in all fields. This industrial revolution gave various problems that occurred in Indonesia. First, it has a disruptive impact on people's lives, namely the disappearance of 35 percent of jobs because they are taken over with program digitization technology. Second, the problems and demands of the need for large investments in human intellectual fields to face the complexities of technological problems that exist in the 21st century, such as controversial issues or hoaxes. Therefore, innovation in learning is a very important element in the formation of 21st century skills and civic skills such as intellectual skills and participation skills, so digital-based learning with the smart digital class room program is the right innovation in the field of education today. This study aims to describe the school's efforts in shaping civic skills, the impact of digital learning in shaping 21st century skills and the impact of digital learning in shaping civic skills. The location of the research was conducted in SMA Negeri 3 Bandung in the smart digital class room program with the research subjects of teachers and students of SMA Negeri 3 Bandung. The research approach used is a qualitative approach with a case study research design. The results showed that digital-based learning in the SDCR program with various digital learning activities had many positive impacts on the formation of civic skills such as honing students' critical thinking skills, improve public speaking, can solve problems wisely, can work in teams, and can create innovations by creating digital application.

Keywords: digital-based learning, civic skills, 21st century skills.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

- Bartos, B. (2014). *Manajemen Sumber Daya Manusia: Permasalahan Sumber daya Manusia*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Badan Nasional Standar Pendidikan. (2010). Paradigma pendidikan abad XXI. Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Bernadib, I.S. (1996). *Pengantar Ilmu Pendidikan Sistematis*. Yogyakarta: FIIKIP.
- Bernadib, I.S. (1996). *Dasar-dasar Kependidikan: memahami makna dan perspektif beberapa teori pendidikan*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Budimansyah, D. & Winataputra, U.S. (2007). *Civic Education Conteks, Landasan, bahan ajar, dan kultur kelas*. Bandung: Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia.
- Creswell, J.W. (2013). *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Creswell, J.W. (2015). *Riset Pendidikan, Perencanaan, Pelaksanaan dan Evaluasi Riset Kualitatif dan Kuantitatif (Soetjipto)*. Yogyakarta: Penerbit Pustaka Belajar.
- Castells, M. (2000). *The Rise of the Network Society, 2nd edn*. Malden, MA: Blackwell. 16.
- Friedman, T.L. (2007). *The world is flat 3.0: A brief history of the twenty first century*. New York: Picador.
- Istijanto. (2008). Riset sumber daya manusia: masalah riset SDM. Jakarta; Gramedia Pustaka Utama.
- Muhibbin, S. (2000). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Masyuri, M.Z. (2008). *Metodelogi Penelitian Pendekatan Praktis dan Aplikatif*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Nasution. (2003). *Metodelogi Penelitian Naturalistik Kualitatif*. Bandung : Tarsito.
- Nasution. (2003). *Metode Research*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Rosyadi, S. (2018). *Revolusi Industri 4.0 Peluang dan Tantangan Bagi Alumni Universitas Terbuka*. Purwokerto: Universitas Jendral Soedirman.
- Sardiman. (2000). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Sapriya & Wahab, A.A. (2011). *Teori dan Landasan Pendidikan Kewarganegaraan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penulisan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Schunk, D.H. (2012). *Learning Theories, Teori-teori Pembelajaran Perspektif Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Winataputra, U.S. (2001). *Jatidiri Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Wahana Sistemik Pendidikan Demokrasi: Suatu Kajian Konseptual Dalam Konteks Pendidikan IPS*. Disertasi PPS UPI.
- World Economic Forum. (2018). *The Global Competitiveness Report 2017-2018*. Geneva: World Economic Forum ISBN-13: 978-1-944835-11-8

Sumber Jurnal

- Ananiadou, K. & Claro, M. (2009). *21st Century Skills and Competences for New Millennium Learners in OECD Countries*. OECD Education Working Papers, No. 41. Paris, OECD Publishing.
- Arsad, N.O. & Soh, T. (2010). *Instrument development for 21st century skills in Biology*. *Procedia Social and Behavioral Sciences* 15:1470-1474.
- Barry, M. (2012). *What skills will you need to succeed in the future? Phoenix Forward* (online). Te, AZ, University of Phoenix.
- Basak, S. (2018). *E-learning, M-learning and D-learning: Conceptual definition and comparative analysis*. *E-Learning and Digital Media*. 2018, Vol. 15(4) 191–216. DOI: 10.1177/2042753018785180.
- Balzotti, J. & McCool, L. (2016). *Using Digital Learning Platforms to Extend the Flipped Classroom*. *bcq.sagepub.com*. Vol. 79(1) 68–80. DOI: 10.1177/2329490615606497.
- Budimansyah, D. (2010). *Tantangan Globalisasi Terhadap Pembinaan Wawasan Kebangsaan Dan Cinta Tanah Air Di Sekolah*. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. ISSN 1412-565X 11 (1), Hlm. 8-16.
- Bower, M. & Kuswara, A. (2010). *A framework for eb 2.0 learning design*. *Educational Media International* 47 (3), 177 – 198.
- Chabibie, H.M. (2016). *Pengaruh Penerimaan Teknologi Dengan Kebergunaan WEB: Studi Kasus Portal Rumah Belajar Kemendikbud*. *Jurnal Ultimacomm*. Vol. 8. No. 1. ISSN: 2085-4609.

- Dewi, F. (2015). *Proyek Buku Digital: Upaya Peningkatan Keterampilan Abad 21 Calon Guru Sekolah Dasar Melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek*. Vol. 9. No. 2. Metodik Didaktik.
- Edwards, R. (2002). *Distribution and interconnectedness: The globalisation of education*. In M. Lea and K. Nicoll (Eds.), *Distributed Learning: Social and Cultural Approaches to Practice*. New York: Routledge Falmer.
- Hebert, A. (2015). *Student Learning Through Service Learning, Effect on Academic Depelopment, Civic Responsibility, Interpersonal Skills and Practical Skills*. Vol. 16 (1) 37-49. DOI: 10.1177/1469787415573357.
- Komalasari, K. (2011). *Kontribusi Pembelajaran Kontekstual Untuk Pengembangan Kompetensi Kewarganegaraan Peserta Didik SMP Di Jabar*. MIMBAR, Vol. XXVII, No. 1. Hlm. 47-55.
- Mills, A.K. (2010). *What Learners 'know' Through Digital Media Production: Learning by Design*. Australia: ELEA. 224.
- Marshall, S. & Gregor, S. (2002). *Distance education in the online world: Implications for higher education*. In R. Discenza, C. Howard and K. Schenk (Eds.), *The Design & Management of Effective Distance Learning Programs*. Hershey, PA: Idea Group Publishing.
- Potter, W.J. (2004). *Theory of Media Literacy: A Cognitive Approach*. London. 124.
- Soh, T.A. & Osman, K. (2010). *The relationship of 21st century skills on students attitude and perception towards physics*. *Procedia Social and Behavioral Sciences*. 7C. 546-554.
- Satya, E.V. (2018). *Strategi Indonesia Menghadapi Industri 4.0*. Vol. X. No.09/1. Puslit BKD.
- Halpern, D.F. (2003). *Thought and knowledge: An introduction to critical thinking (4rd Ed.)* New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates Publiisher
- Trilling, B & Fadel, C. (2009). *21st century skills: learning for life in our times*. San Fransisco: Josey-Bass
- Tjandrawinata, R.R. (2016). *Industri 4.0: Revolusi industri abad ini dan pengaruhnya pada bidang kesehatan dan bioteknologi*. *Jurnal Medicinus*, Vol 29, Nomor 1, Edisi April.
- National Science Foundation. (2004) *Digital Citizenship, Parameter of Digital Divide*. *journal of Social Science Computer Review* , Vol 22 No 2 2004 , Sage Publication.

- Nusarastrriya, Y. (2013). *Pengembangan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Menggunakan Project Citizen*. Cakrawala Pendidikan, Th. XXXII, No. 3. Hlm. 444-449.
- Mathew, S. (2016). *Using Digital Participatory Research to Foster Glocal Competence: Constructing Multimedia Projects as a Form of Global and Civic Citizenship*. *Journal of Social Studies Education Research*. 7(2), 1-29 Tahun 2016.
- Wagner, T. (2010). *Overcoming The Global Achievement Gap* (online). Cambridge, Mass., Harvard University.
- Ping, S. & Wenting. (2018). *Developing Elementary Students' Digital Literacy Through Augmented Reality Creation: Insights From a Longitudinal Analysis of Questionnaires, Interviews, and Projects*. 1-36. DOI: 10.1177/0735633118794515.
- Lewis, M. & Gal, D. (2018). *Designing a Programmatic Digital Learning Environment: Lessons From Prototyping*. *Journal of Educational Technology Systems*. 2018, Vol. 46(3) 315–328. DOI: 10.1177/0047239517752448.
- Herbert, A. (2015). *Student learning through service learning: Effects on academic development, civic responsibility, interpersonal skills and practical skills*. *Active Learning in Higher Education*. 2015, Vol. 16(1) 37–49. DOI: 10.1177/1469787415573357.
- Murdiono. (2010). *Peningkatan Keterampilan Kewarganegaraan (Civic Skills) Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah*. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*. Vol. 03. No. 1. 16-29.
- Metiri Group. (2003). enGauge 21st century skills for 21st century learners. Retrieved October 29, 2010 from <http://www.metiri.com/21/Metiri-NCREL21stSkills.pdf>
- Mell, P. & Grance, T. (2011). *The NIST Definition of Cloud Computing Recommendations of the National Institute of Standards and Technology*. Nist Special Publication, 145, 7. <https://doi.org/10.1136/emj.2010.096966>.
- Murtiningsih, I. & Komalasari, K. (2017). *Model Group Investigation Untuk Meningkatkan Kecakapan Kewarganegaraan*. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Jilid 23. No. 1. Hlm. 83-90.
- Schroeder, R. (2018). *Social Theory after the Internet*. London, UCL Press. <https://doi.org/10.14324/111.9781787351225>.

- Setyowati & Arifana, M. (2004). *Studi Keefektifan Pengembangan Pendidikan Masa Depan*. Jurnal Pendidikan Dasar. Volume 5 No 2 September 2004 <http://dikdas.jurnal.unesa.ac.id>
- Owusu, A.E.K. (2003). *Information literacy and the academic library: a critical look at a concept and the controversies surrounding it*. Joournal of the Academic Libraries, 29(4),219-230.
- Oktarina, R. (2019). *Membangun Budaya Literasi Bagi Guru dan Kepala Ssekolah Profesional Pada Era Revolusi Industri 4.0*. Prosiding Seminar Nasional. 734-740.
- Pramanda, Y.A. (2018). *Penguatan Etika Digital Pada Siswa Untuk Menangulangi Penyebaran Berita Bohong (Hoax) Di Media Sosial Melalui Pendidikan Kewarganegaraan*. Jurnal Penelitian Pendidikan. Vol. 21. No.2. DOI:10.20961/Paedagogia.v2li2.23922. P-ISSN 0126-4109. 142-157.
- Rahmadani, S.N. (2019). *Aplikasi Pendidikan Online “Ruang Guru” Sebagai Peningkatan Minat Belajar Generasi Milenial Dalam Menyikapi Perkembangan Revolusi Industri 4.0*. Jurnal Pendidikan. ISSN: 2550-0848; ISSN Online: 2614-2988. 241-246.
- Ribble, M. (2016). *The Nine Elements of Digital Citizenship. Digital Citizenship in Schools*, 3777, 15-44. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.013789>.
- Risdianto, E. (2019). Analisis Pendidikan Indonesia Di Era Revolusi Industri 4.0. Jurnal Universitas Bengkulu.
- Van, D. (2015). *The One Dimensional Network Society Of Manuel Castells*. *New Media & Society*, 1(1). 127-138. <https://doi.org/10.1177/1461444899001001015>.
- Van, B.J. (2005). *Theory and practice of online learning*. *British Journal of Educational Technology*, 36(1), 111– 112. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2005.00445>.
- Smith, S. & Chipley, L. (2015). *Building Confidence as Digital Learners With Digital Support Across the Curriculum*. *Journal of Educational Technology*. 2015, Vol. 44(2) 230–239. DOI: 10.1177/0047239515617469.

Dokumen dan Internet

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

World Economic Forum. www3.weforum.org

Partnership for 21st Century Skills. 2009. Professional development for the 21st century. Retrieved May 2014 from <http://www.p21.org./documents/P21.Pdf>

Bannon, D. (2012). State of the media: The social media report 2012. Retrieved from <http://www.nielsen.com>