

Pengembangan Model Pembelajaran Inkuiri dalam Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan untuk Memperkuat Kewargaan Digital

Rika Sartika^{a,1*}, Bunyamin Maftuh^{a,2}, Encep Syarief Nurdin^{a,3}, Dasim Budimansyah^{a,4}

^a Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

¹ rikasartika@upi.edu*

*korespondensi penulis

Informasi artikel

Received: 31 Agustus 2024;

Revised: 10 Oktober 2024;

Accepted: 4 November 2024.

Kata-kata kunci:

Keterampilan Kewargaan Digital;
Model Pembelajaran Inkuiri;
Pendidikan Kewarganegaraan.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana implementasi model pembelajaran inkuiri dalam memperkuat keterampilan kewargaan digital yang dimiliki mahasiswa. Keterampilan ini sangat dibutuhkan untuk menghadapi era digital dimana ruang kehidupan tak terbatas dan pola interaksi yang bervariasi, agar tetap beretika. Melalui model pembelajaran inkuiri dalam Pendidikan Kewarganegaraan, diharapkan mahasiswa bukan hanya memiliki pengetahuan digital; namun juga memiliki tanggungjawab digital. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif; dengan pengumpulan data melalui observasi; wawancara; dan kajian literatur. Lokasi penelitian di dua perguruan tinggi yaitu Universitas Pendidikan Indonesia dan Institut Teknologi Bandung. Informan penelitian yang dituju yaitu dosen dan mahasiswa. Analisis data dilakukan melalui reduksi data; pengujian data; dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan model pembelajaran inkuiri yang ideal untuk memperkuat keterampilan kewargaan digital adalah yang dikolaborasi dengan *blended learning*; Kendala yang dihadapi dalam penerapan model yaitu keterampilan dosen dalam menguasai teknologi dan motivasi mahasiswa menggunakan sumber digital yang terpercaya. Mahasiswa memiliki keterampilan kewargaan digital setelah menggunakan model inkuiri. Implikasi penelitian ini yaitu model hipotetik inkuiri yang sesuai dengan era digital saat ini dan dapat diterapkan di perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan.

ABSTRACT

Development of an Inquiry-Based Learning Model in Civic Education Courses to Strengthen Digital Citizenship. This research aims to analyze how the implementation of the inquiry learning model strengthens students' digital citizenship skills. These skills are needed to face the digital era where life space is unlimited and interaction patterns vary, in order to remain ethical. Through the inquiry learning model in Citizenship Education, it is expected that students not only have digital knowledge; but also have digital responsibility. The research used a qualitative approach; with data collection through observation; interviews; and literature review. The research was conducted in two universities, namely Universitas Pendidikan Indonesia and Bandung Institute of Technology. The intended research informants were lecturers and students. Data analysis was conducted through data reduction; data testing; and conclusion drawing. The results showed that the development of an ideal inquiry learning model to strengthen digital citizenship skills is collaborated with blended learning; The obstacles faced in implementing the model are lecturers' skills in mastering technology and students' motivation to use trusted digital sources, Students have digital citizenship skills after using the inquiry model. The implication of this research is that the hypothetical inquiry model is in accordance with the current digital era and can be applied in Civic Education lectures.

Keywords:

Civic Education;
Digital Citizenship Skills;
Inquiry Learning Model.

Copyright © 2024 (Rika Sartika, dkk). All Right Reserved

How to Cite : Sartika, R., Maftuh, B., Nurdin, E. S., & Budimansyah, D. (2024). Pengembangan Model Pembelajaran Inkuiri dalam Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan untuk Memperkuat Kewargaan Digital. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 9(2), 266–276. <https://doi.org/10.21067/jmk.v9i2.10672>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dari waktu ke waktu semakin cepat; menuntut individu yang didalamnya untuk beradaptasi agar tetap mempertahankan eksistensinya di setiap fasenya, seperti yang dikemukakan oleh Gonzales (2017) bahwa *adaptation to the rapid pace of scientific and technological change is crucial for individuals and societies to thrive in the modern world. Without the ability to adjust, the benefits of these advancements may be inaccessible, leading to widening gaps in equity and opportunity*. Individu diuntungkan dengan perkembangan teknologi karena dapat mengefektifkan aspek kehidupan, namun yang tidak memiliki kemampuan menyesuaikan diri akan mendapatkan dampak negatif dari perkembangan tersebut dan melewatkan kesempatan yang harus didapatkan.

Peluang yang ditawarkan oleh ilmu pengetahuan dan teknologi sangatlah besar. Teknologi seperti kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*), *big data*, dan *internet of things* (IoT) memiliki potensi untuk menciptakan solusi bagi masalah-masalah global seperti perubahan iklim, kelangkaan sumber daya, dan masalah kesehatan global. (Smith, 2020), (Johnson, 2019). Dunia pendidikan pun tidak lepas dari pihak yang diuntungkan dalam perkembangan ilmu pengetahuan teknologi, seperti dengan adanya teknologi aplikasi online conference, gamifikasi media pembelajaran, adanya *e-learning* sebagai bagian dari platform pembelajaran, tersedianya fasilitas e-book, e-journal, dan sebagainya. Kegiatan pembelajaran akan lebih mudah dan menyenangkan melalui aplikasi-aplikasi tersebut.

Namun pada faktanya, perkembangan ilmu pengetahuan teknologi tidak selalu disertai dengan iklim positif. Masih banyak individu yang menggunakan teknologi tidak bertanggungjawab. Jajak pendapat U-Report terhadap 2.777 anak muda Indonesia berusia 14-24 tahun menghasilkan data bahwa 45% dari remaja mengalami perundungan daring. Tingkat pelaporan dari anak laki-laki lebih tinggi dibandingkan anak perempuan (49% : 41%). (www.unicef.com, diakses tanggal 23 Agustus 2024), Penggunaan berbagai macam gaya bahasa sarkasme dalam media sosial Tiktok. (Sarli, dkk., 2023). Gaya bahasa sarkasme sendiri dapat diartikan sebagai karya bahasa yang mengandung olok-olok atau sindiran pedas dan menyakiti hati. Lebih kasar dari ironi dan sinisme. Sarkasme dapat saja bersifat ironis, dapat juga tidak, tetapi yang jelas adalah bahwa gaya ini selalu akan menyakiti hati dan kurang enak didengar. (Hasanah, 2021).

Hal ini tentu saja memprihatinkan dikarenakan generasi muda seharusnya memiliki etika berdigital yang baik, disamping memiliki kemampuan penguasaan teknologi. Penggunaan media digital terutama dalam bermedia sosial dapat diakses oleh siapa saja dan berdampak luas. Perbuatan tidak beretika tersebut dapat menjadi contoh yang tidak baik untuk pengguna lainnya. Oleh karena itu perlu adanya keterampilan kewargaan digital agar generasi muda memiliki kemampuan untuk menggunakan produk teknologi sesuai fungsinya. (Mossberger, dkk., 2008) mendefinisikan kewargaan digital sebagai kemampuan untuk menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk berpartisipasi dalam masyarakat, politik, dan pemerintah. Mereka berpendapat bahwa kewargaan digital bukan hanya tentang memiliki akses ke teknologi, tetapi juga tentang memiliki keterampilan dan literasi yang diperlukan untuk berpartisipasi secara efektif dalam aktivitas digital. Para ahli menekankan bahwa kewargaan digital melibatkan lebih dari sekedar akses ke teknologi, itu juga mencakup literasi digital, etika, tanggung jawab sosial, dan partisipasi aktif dalam masyarakat digital. Jones dan Mitchell (2016) berpandangan bahwa kewargaan digital merupakan seperangkat perilaku dan kebiasaan yang

diharapkan ketika seseorang berpartisipasi dalam lingkungan digital, termasuk penggunaan yang bertanggung jawab dan aman dari teknologi digital. Kewargaan digital bukan hanya merasakan manfaat digital bagi diri sendiri namun juga menyebarkan sisi negatif dari konten digital.

Salah satu cara untuk menanamkan keterampilan kewargaan digital ialah melalui pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Perguruan Tinggi. Pendidikan Kewarganegaraan dapat memberikan landasan yang kokoh bagi warga negara Indonesia untuk berpartisipasi secara positif dalam ruang digital global. (Khairunisa, 2024). Pendidikan Kewarganegaraan memberikan landasan dalam menghormati dan melaksanakan hak dan kewajiban warga negara, norma dan nilai luhur, serta partisipasi warga negara yang demokratis.

Melalui kegiatan pembelajaran yang sistematis dan terstruktur, keterampilan kewargaan digital dapat diasah sesuai karakteristik dan kebutuhan mahasiswa. Kegiatan pembelajaran tersebut didukung oleh model pembelajaran yang sesuai, seperti model pembelajaran inkuiri. Model pembelajaran inkuiri menurut Bruce Joyce (2016) merupakan salah satu model pembelajaran yang berfokus pada eksplorasi aktif dan pemecahan masalah oleh mahasiswa. Kecerdasan kewargaan memiliki kaitan yang sangat erat dengan nilai-nilai demokratis. (Nur Rahman, 2019) sehingga diperlukan pembelajaran yang *student centered*. Pembelajaran inkuiri ini didasarkan pada asumsi bahwa peserta didik akan lebih memahami dan mengingat informasi yang mereka temukan sendiri melalui proses penemuan dan eksplorasi. Dengan mengutamakan proses pembelajaran *student centered* yang mana tahapan-tahapan pembelajarannya mengarahkan mahasiswa untuk berfikir kritis, membuat hipotesis, mengumpulkan data, yang pada pelaksanaannya menggabungkan proses pengumpulan data di lapangan dan di media online lainnya. Proses ini dapat mendukung keterampilan kewargaan digital mahasiswa.

Penelitian-penelitian terdahulu menunjukkan bagaimana pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan berkontribusi pada keterampilan kewargaan digital. Wulandari (2023) Pendidikan kewarganegaraan yang komprehensif mencakup pengajaran tentang hak dan kewajiban sebagai warga negara yang baik, nilai-nilai demokrasi, toleransi, serta pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kreatif dalam era digital yang semakin maju, penting bagi individu untuk memiliki pemahaman tentang hak dan kewajiban dalam lingkungan online dan offline; Inovasi pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di era digital melalui pemanfaatan teknologi dapat menjadi solusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan mempersiapkan siswa untuk menjadi warga negara yang aktif, kritis, dan bertanggung jawab di era digital. (Shefira, 2024); serta Implementasi kewarganegaraan digital di era ini harus melibatkan integrasi teknologi informasi dan komunikasi yang mendalam dalam kurikulum dan metode pengajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Alinata, dkk., 2024).

Penelitian ini fokus kepada model pembelajaran inkuiri dalam menguatkan keterampilan kewargaan digital, yang mana penelitian terdahulu tidak secara spesifik menggunakan model pembelajaran tertentu. Pada penelitian sebelumnya, model pembelajaran inkuiri lebih banyak digunakan pada disiplin ilmu alam, seperti Fisika dan IPA (Muliani, 2019; Nurmayani, 2018; Dewi, 2013). Pengaruh model tersebut juga dihubungkan dengan keterampilan berfikir kritis, hasil belajar siswa, dan kemandirian siswa. Penelitian dalam yang dibahas dalam artikel ini berkenaan keterampilan kewargaan digital sebagai dampak dari model pembelajaran inkuiri di Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Metode

Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif, dengan menggunakan metode deskriptif. Langkah penelitian dimulai dengan identifikasi masalah melalui observasi awal ke kelas mata Kuliah Umum Pendidikan Kewarganegaraan. Pengumpulan data melalui wawancara kepada tiga dosen pengampu Mata Kuliah Umum Pendidikan Kewarganegaraan di dua universitas yaitu Institut Teknologi Bandung dan Universitas Pendidikan Indonesia untuk mengetahui kelebihan dan kelemahan pelaksanaan model pembelajaran yang telah diterapkan dan mengidentifikasi kebutuhan mahasiswa. Alasan pemilihan lokasi penelitian berdasarkan atas karakteristik Perguruan Tinggi Pendidikan dan Perguruan Tinggi Non Kependidikan. Peneliti pun mewawancarai dan menyebarkan kuesioner kepada mahasiswa yang mengontrak mata kuliah umum Pendidikan Kewarganegaraan untuk mengetahui dampak pembelajaran. Kemudian peneliti mengobservasi ke kelas untuk mengetahui pelaksanaan model inkuiri yang diterapkan sesuai saran dari peneliti. Setelah itu peneliti menganalisis hasil penelitian dengan menghubungkan data yang didapat dengan teori yang ada. Langkah-langkah ini telah memenuhi triangulasi teknik, triangulasi sumber, dan triangulasi teori dari penelitian kualitatif.

Result and Discussion

Hasil observasi lapangan dan wawancara yang peneliti lakukan di Universitas Pendidikan Indonesia dan Institut Teknologi Bandung, menunjukkan bahwa dosen Pendidikan Kewarganegaraan melakukan kegiatan pembelajaran *Problem Based Learning*, yang memuat model inkuiri tidak utuh. Pada langkah awal dosen, baik informan dosen dari Institut Teknologi Bandung maupun Universitas Pendidikan Indonesia menyampaikan materi sesuai topik yang dibahas pada setiap pertemuannya. Untuk langkah kegiatan pembelajaran yang dilakukan menggunakan langkah-langkah: Pertama, Identifikasi Masalah. Mahasiswa diminta untuk mencari kasus di lingkungan sekitar yang relevan dengan tema-tema yang ada di materi Pendidikan Kewarganegaraan. Untuk kelas besar seperti di Institut Teknologi Bandung, yang didalamnya terdiri dari beberapa Prodi, menjadi suatu kelebihan karena dapat diperoleh sudut pandang yang berbeda sesuai kajian ilmu masing-masing. Sedangkan di Universitas Pendidikan Indonesia, kelas sesuai prodi masing-masing sehingga identifikasi masalah dapat dilakukan sesuai teori yang ada di mata kuliah umum Pendidikan Kewarganegaraan. Namun tahapan identifikasi masalah, baik di Institut Teknologi Bandung maupun Universitas Pendidikan Indonesia, dilakukan dosen tidak mendalam secara brainstorming, karena mahasiswa lebih banyak berdiskusi dengan teman kelompoknya.

Kedua, Pengumpulan data. Mahasiswa mengumpulkan informasi melalui observasi, wawancara, dan kajian Pustaka. Ketiga, analisis data : Mahasiswa menganalisis data yang telah dikumpulkan guna menjawab pertanyaan atau masalah yang diajukan. Keempat, Refleksi. Mahasiswa merefleksikan hasil penelitian yang diperoleh melalui presentasi kelompok dan mengunggahnya melalui produk video ataupun poster ke media sosial, seperti Youtube dan Instagram. Baik di Institut Teknologi Bandung maupun Universitas Pendidikan Indonesia, terkadang dosen menugaskan pembuatan artikel yang harus dipublikasikan. Publikasi artikel ini tergantung kondisi kesiapan mahasiswa, sehingga tidak selalu ditugaskan pada setiap semesternya.

Di dalam tahapan pelaksanaan kegiatan pembelajaran *Problem Based Learning* diatas, dosen tidak melakukan Orientasi agar dapat mengukur pemahaman siswa akan materi, juga agar fokus terhadap model pembelajaran yang akan digunakan. Orientasi sebagai langkah

pertama model, memiliki fungsi penting yaitu: (1) membangun minat dan motivasi. Menurut Joyce, Weil, dan Calhoun (2009), orientasi dalam model inkuiri bertujuan untuk menarik minat siswa dan membangun motivasi mereka terhadap topik yang akan dipelajari. Orientasi memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengaitkan materi baru dengan pengetahuan yang sudah mereka miliki, sehingga mereka lebih termotivasi untuk mengikuti proses inkuiri; (2) mengidentifikasi pengetahuan awal siswa. Bruce dan Weil (2014) menyatakan bahwa orientasi juga berguna untuk mengidentifikasi pengetahuan awal siswa terkait topik yang akan diinkuirikan. Dengan demikian, guru dapat menyesuaikan proses inkuiri berdasarkan tingkat pemahaman siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif; (3) mengarahkan fokus pada masalah atau pertanyaan kunci. Menurut Herron (1971), Orientasi dalam model inkuiri membantu siswa untuk memahami masalah atau pertanyaan kunci yang akan dieksplorasi. Ini penting untuk memastikan bahwa siswa memiliki fokus yang jelas dan terarah selama proses inkuiri berlangsung; (4) memfasilitasi pemahaman konsep secara mendalam. Piaget (1952) mengemukakan bahwa orientasi berperan dalam memfasilitasi proses asimilasi dan akomodasi konsep baru oleh siswa. Dengan orientasi yang baik, siswa dapat membangun pemahaman konsep secara mendalam melalui eksplorasi dan penyelidikan yang mereka lakukan; serta (5) mempersiapkan lingkungan belajar yang kondusif. Menurut Dewey (1938), orientasi membantu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung eksplorasi dan pemecahan masalah. Ini termasuk mempersiapkan alat, bahan, dan sumber daya lain yang diperlukan siswa untuk menjalani proses inkuiri dengan efektif.

Pada langkah kedua yaitu merumuskan masalah, dilakukan oleh mahasiswa secara berkelompok. Padahal alangkah baiknya merumuskan masalah ini didampingi oleh dosen dan terdapat komunikasi dua arah antara dosen dan mahasiswa, Merumuskan masalah merupakan langkah yang membawa siswa pada suatu persoalan yang mengandung teka-teki. Persoalan yang disajikan adalah persoalan yang menantang siswa untuk berpikir dalam mencari jawaban yang tepat. Proses mencari jawaban itulah yang sangat penting dalam Pendekatan inkuiri, siswa akan memperoleh pengalaman yang sangat berharga sebagai upaya mengembangkan mental melalui proses berpikir, bisa dilakukan dengan bertukar pikiran dengan teman sekelompok atau berpendapat saat proses diskusi dalam pembelajaran berlangsung (Sanjaya, 2011).

Untuk langkah hipotesis, dosen tidak melaksanakan langkah tersebut sebelum pengumpulan data. Mahasiswa langsung diarahkan mencari jawaban melalui pengumpulan data. Zoltán Dienes (2008) menyoroti bahwa merumuskan hipotesis melibatkan kemampuan untuk membedah masalah menjadi komponen-komponen yang lebih kecil dan memahami hubungan di antara mereka. Ini meningkatkan kemampuan berpikir analitis, yang penting dalam memecahkan masalah dan merancang eksperimen yang efektif.

Dosen dalam penerapan model ini mengarah kepada prinsip model inkuiri terbuka, seperti yang dikemukakan oleh AEK,

”Siswa terbagi kedalam kelompok-kelompok kecil dan biasanya ketua mahasiswa yang membagi kelompoknya. Saya sebagai dosen meminta mereka mencari permasalahan yang relevan dengan materi pokok Pendidikan Kewarganegaraan untuk diteliti.”
(Informan 1 (AEK), 2024 Agustus 15, 14.30 WIB).

Informan berikutnya berinisial S menyampaikan,

”Misalnya tema selama 14 kali pertemuan itu apa saja, kemudian mahasiswa diajak untuk mencoba memotret secara teoritis dan mengangkat sebuah persoalan di tengah masyarakat yang bisa menjadi sebuah topik riset. Kita memberi pemantik, membantu

mahasiswa dengan teori itu untuk melihat konteks kemasyarakatan.” (Informan 3 (S), 2024 Agustus 1, 09.00 WIB).

Pernyataan selanjutnya disampaikan oleh H demikian, ”Mahasiswa melakukan penelitian bersama kelompoknya berdasarkan permasalahan yang dirumuskan kelompoknya dan sesuai dengan tema-tema dalam mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan.” (Informan 2 (H), 2024 Agustus 15, 11.00 WIB).

Hal ini sejalan dengan pendapat Zion dan Sadeh (2007), yang mendefinisikan model inkuiri terbuka sebagai pendekatan di mana siswa bertanggung jawab penuh atas proses penyelidikan, termasuk perumusan pertanyaan penelitian, metode pengumpulan data, analisis hasil, dan penarikan kesimpulan. Dengan menggunakan media digital dalam pendukung kegiatan pembelajaran. Mereka menggunakan *Learning Management System (LMS)* yang telah disediakan oleh kampus masing-masing dan juga aplikasi lainnya, seperti: *Zoom*, *YouTube*, dan *Google Meet*. Namun dosen hanya menggunakan LMS untuk media mengumpulkan tugas seperti video dan poster. Untuk media *online conference* digunakan sesekali untuk memonitor progress pengerjaan tugas.

H menyampaikan:

“Saya menggunakan zoom sebagai ruang pertemuannya, kemudian youtube jika membutuhkan referensi video, jadi saya minta mereka menonton sebelum waktu perkuliahan. Kemudian saya menggunakan aplikasi quizizz untuk kegiatan interaktifnya, dan aplikasi pendukung lainnya seperti Google meet/ zoom/ skype untuk pertemuan sinkronus.” (Informan 2 (H), 2024 Agustus 15, 11.10 WIB)

AEK menyatakan,

“Platform yang digunakan saya beragam dikarenakan terdapat kendala minor dan kendala mayor. Kendala minornya adalah kendala yang terjadi secara kondisional, seperti : kendala gadget, baterai habis, dan mati listrik. Namun perkara mayornya adalah mahasiswa kurang aktif untuk berbicara secara langsung, namun jika diminta menulis lebih cepat merespon.” (Informan 1 (AEK), 2024 Agustus 15, 14.35 WIB)

Penggunaan media digital ini sangat penting untuk memudahkan kegiatan perkuliahan, namun belum meningkat kepada taraf etis. Dosen menemukan kendala-kendala dalam pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* yaitu : tidak semua mahasiswa aktif terutama dalam mengemukakan pendapat dan berfikir kritis, masih banyaknya mahasiswa yang mencari sumber referensi dari website yang kurang terpercaya, tugas video yang diupload berasal dari postingan yang sudah ada, dan abai terhadap tanggungjawab terhadap tugas.

H mengungkapkan,

“Mungkin karena ini mahasiswa baru semester 1 jadi terkadang informasi yang mereka cari, kajian yang mereka berselancar di Internet kurang luas”. Hanya masih terpatok pada yang sifatnya berita dari portal-portal berita, belum sampai ke artikel jurnal. Jadi bagaimana mereka mengkajinya yang masih kurang.” (Informan 2 (H), 2024 Agustus 15, 11.15 WIB)

Selanjutnya AEK menyampaikan,

“Kelemahannya ialah jika dosen tidak mengetahui dengan baik dan detail, maka kita akan sulit mendampingi mahasiswa. Dosen harus benar-benar belajar terus dan harus

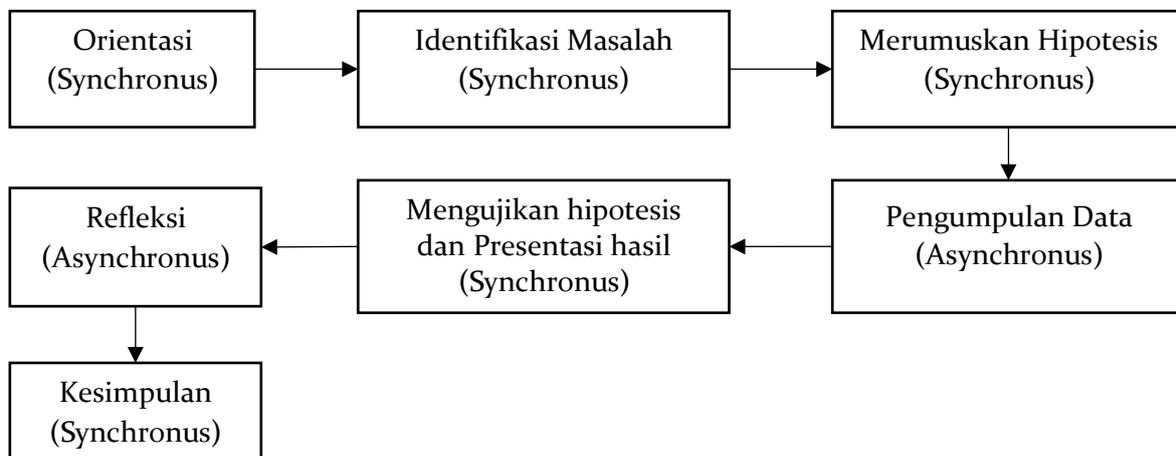
update terus informasi. Apalagi di PKN ini dinamika politik hukum yang juga bisa berubah. Kelemahannya lagi mahasiswa ketika berbicara PKN itu sudah malas. Mereka bosan karena sudah dari SD, SMP sampai SMA dapat PKN”. (Informan 1 (AEK), 2024 Agustus 15, 14.45 WIB)

S mengutarakan,

“Kelemahannya mahasiswa harus bisa memanage waktu dan memiliki kreativitas karena masih ada yang membuat tugas video yang bukan dari karyanya, tetapi mengambil dari video yang ada di internet. Huga ada yang mengupload berbeda dengan yang ditugaskan. Jadi dosen harus benar-benar memeriksa tugas”. (Informan 3 (S), 2024 Agustus 1, 09.20WIB)

Berdasarkan permasalahan tersebut maka penulis memilih model pembelajaran inkuiri untuk memperbaiki proses pembelajaran yang telah dilakukan. Untuk itu, ada langkah model pembelajaran inkuiri yang peneliti ajukan untuk peningkatan kegiatan pembelajaran:

Bagan 1. Langkah Model Inkuiri



Langkah model ini merupakan adaptasi dari model inkuiri Bruce Joyce (2009) dan Sanjaya (2017). Pada tahapan inkuiri ini, pembelajaran PKN yang dilakukan dosen dan mahasiswa bertujuan menemukan jawaban melalui observasi dan kajian Pustaka; namun tidak menghilangkan dialog dan brainstorming antara dosen dan mahasiswa. Peneliti melakukan pengembangan model dengan menekankan *blended learning* dalam setiap langkah pembelajaran, menambahkan kegiatan dialog dua arah untuk menginternalisasi nilai, serta menambahkan tahapan refleksi untuk mengembangkan keterampilan kewargaan digital.

Langkah-langkah model inkuiri yang dilaksanakan yaitu: pertama, orientasi. Langkah untuk membina iklim pembelajaran yang kondusif di kelas, sehingga dapat mendorong mahasiswa untuk berpikir memecahkan masalah. Keberhasilan inkuiri sangat dipengaruhi oleh kemauan siswa untuk beraktivitas aktif menggunakan kemampuannya dalam memecahkan masalah. Langkah ini dilakukan secara *synchronous* agar komunikasi dua arah antara dosen dan mahasiswa berlangsung efektif. Kedua, merumuskan masalah. Mahasiswa dihadapkan pada suatu persoalan yang mengandung teka teki yang menantang siswa untuk berpikir dalam mencari jawaban yang tepat. Proses mencari jawaban itulah yang sangat penting dalam Pendekatan inkuiri, siswa akan memperoleh pengalaman yang sangat berharga sebagai upaya mengembangkan mental melalui proses berpikir, berpikir yang dilakukan bisa dengan bertukar

pikiran dengan teman sekelompok atau berpendapat saat proses diskusi dalam pembelajaran berlangsung (Sanjaya, 2011).

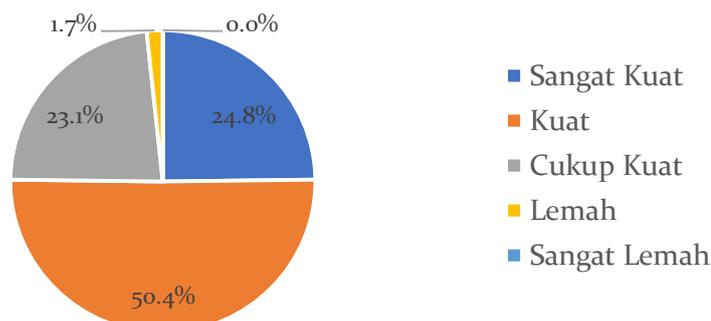
Langkah ketiga, merumuskan hipotesis. Hipotesis adalah jawaban sementara dari suatu permasalahan yang sedang dikaji yang perlu diuji kebenarannya. Dosen memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan permasalahan yang telah diberikan. Dosen mengajukan berbagai pertanyaan yang dapat mendorong mahasiswa untuk dapat mengajukan jawaban sementara. Langkah keempat, mengumpulkan data. Kegiatan mengumpulkan data meliputi observasi dan wawancara. Dalam Pendekatan inkuiri, mengumpulkan data merupakan proses mental yang sangat penting dalam pengembangan intelektual.

Langkah kelima, menguji hipotesis dan presentasi hasil. Menguji hipotesis adalah proses menentukan jawaban yang dianggap diterima sesuai dengan data atau informasi yang diperoleh berdasarkan pengumpulan data. Mahasiswa harus memiliki tingkat keyakinan atas jawaban yang diberikan. Selain itu mereka mempresentasikannya di kelas. Langkah keenam, refleksi. Mahasiswa dan dosen memberikan umpan balik untuk pembelajaran yang lebih bermakna. Langkah ketujuh, merumuskan kesimpulan. Merumuskan kesimpulan adalah proses mendeskripsikan temuan yang diperoleh berdasarkan hasil pengujian hipotesis. Dosen harus menunjukkan pada mahasiswa data mana yang relevan.

Setelah dosen melaksanakan model inkuiri; terdapat peningkatan keterampilan digital mahasiswa, yaitu di aspek: komunikasi. Mahasiswa dengan model inkuiri memiliki kemampuan berkomunikasi melalui platform digital dikarenakan dosen menggunakan metode asynchronous dalam memantau kemajuan mahasiswa, mahasiswa pun membuat laporan dan video yang diupload ke platform digital. Hal ini diungkapkan oleh informan dengan inisial S demikian, "Saya menggunakan platform digital yang dimiliki oleh kampus untuk membuka forum diskusi dan mengomentari yang ditulis mahasiswa. Mahasiswa akhirnya meningkat dalam menulis pendapat." (Informan 3 (S), 2024 Agustus 25, 10.00 WIB). AEK menambahkan, "mahasiswa termotivasi untuk berkomunikasi setelah dosen memberikan stimulus melalui dialog-dialog dalam pembelajaran inkuiri". Informan 1 (AEK), 2024 Agustus 22, 09.00 WIB.

Pembelajaran inkuiri mencakup hal yang berkaitan dengan literasi. Mahasiswa memiliki keterampilan dalam menggunakan teknologi. Contohnya mereka menguasai penggunaan Turnitin untuk mengecek plagiarisme laporan; bagaimana membuat video yang menarik untuk bahan presentasi Inkuiri, serta mencari artikel yang terindeks. Selama ini mahasiswa hanya menggunakan portal berita untuk mendapatkan sumber pustaka. Sehingga dosen menghimbau untuk mencari sumber yang lebih kredibel dan ilmiah melalui mesin pencarian jurnal ilmiah. Hal ini terlihat dari hasil kuesioner pada 121 mahasiswa di dua Perguruan Tinggi (Institut Teknologi Bandung dan Universitas Pendidikan Indonesia).

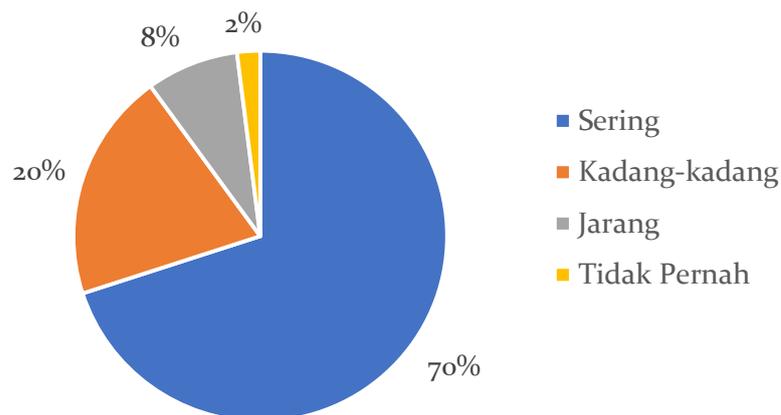
Diagram 1. Penggunaan Sumber Literatur dan Jurnal Terpercaya



Standar perilaku dan etika dikuatkan dosen di dalam *brainstorming* pada langkah orientasi dan identifikasi masalah. Konsep yang dikembangkan dalam suatu mata kuliah jangan hanya mengedepankan kajian teoritis tentang pengembangan ilmu tersebut. Akan tetapi bagaimana konsep-konsep yang dikembangkan juga mengandung unsur-unsur edukatif yang patut untuk dipelajari melalui yang sifatnya kontekstual dan aktual (Murdiono, 2010). Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yaitu membekali siswa dengan keterampilan yang diperlukan untuk berpartisipasi secara efektif dalam kehidupan publik dan politik. Keterampilan ini meliputi kemampuan berpikir kritis, berdebat, berkomunikasi, dan berkolaborasi dengan orang lain (Kerr, 1999). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui model inkuiri dapat menyisipkan internalisasi nilai sehingga kesadaran mahasiswa akan pentingnya nilai etika digital dapat meningkat. Dosen dapat melaksanakan pemahaman nilai (*understanding the Values*) yaitu memahami nilai-nilai yang ingin diinternalisasi. Individu harus mengenali dan memahami makna serta pentingnya nilai tersebut dalam kehidupan pribadi dan sosial (Kohlber, 1984).

Mahasiswa pun mengedepankan perhatian terhadap hak cipta sebagai wujud tanggungjawab etis kewargaan digital dengan menyantumkan sumber; baik sumber video maupun informasi lainnya. Selain itu, hasil pembelajaran berdampak pada kehidupan pribadi mahasiswa, dimana mahasiswa terdorong untuk memposting hal positif di dalam media sosialnya.

Diagram 2. Mahasiswa Memposting Hal Positif di Media Sosial



Secara keseluruhan model inkuiri yang dilakukan telah menguatkan keterampilan kewargaan digital mahasiswa. Terlebih dosen memberikan evaluasi yang bersumber dari dosen yang bersangkutan dan sesama mahasiswa (evaluasi *peer group*), sehingga penilaian dosen akan keterampilan kewargaan digital mahasiswa dapat dilakukan secara komprehensif dan objektif. Selain itu juga perilaku mahasiswa didalam dan diluar kelas menjadi penilaian oleh dosen. Bobot penilaian yang diterapkan dosen bervariasi sesuai dengan tugas dan kegiatan mahasiswa.

Aspek yang lebih banyak dinilai oleh para dosen ialah aspek kognitif, yang dinilai melalui UTS, UAS, dan Tugas. Untuk aspek afektif dan psikomotor dilihat dari keaktifan dalam pembelajaran dan komunikasi yang baik karena pembelajaran sepenuhnya secara virtual. Contoh evaluasi psikomotor yaitu mampu berpikir kritis dalam realitas teknologi yang mutakhir, mampu mendokumentasikan membuat film, membuat makalah dan mampu mendokumentasikan, Penilaian yang dilakukan dosen sudah memuat aspek keterampilan kewargaan digital. Tantangan yang dihadapi dalam pelaksanaan model ini berkaitan dengan kewargaan digital yaitu dosen harus memotivasi mahasiswa untuk menggunakan sumber referensi yang berasal dari website ilmiah dan dosen harus update menguasai teknologi.

Simpulan

Pengembangan model inkuiri dikolaborasikan dengan *blended learning* dan disertai penambahan langkah refleksi, dapat menguatkan keterampilan kewargaan digital. Mahasiswa memiliki kesadaran pentingnya kewargaan digital dalam menggunakan media digital agar memberikan dampak positif bagi lingkup yang lebih luas. Keterampilan kewargaan digital mahasiswa yang muncul yaitu dalam aspek literasi, komunikasi, dan etiket. Faktor pendukung untuk model pembelajaran ini yaitu dosen sebagai fasilitator dalam pembelajaran harus memiliki kemampuan teknologi. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat meneliti model pembelajaran lainnya yang dapat menguatkan keterampilan kewargaan digital, sehingga dapat memperkaya referensi bagi kegiatan pembelajaran.

Referensi

- Alinata, R., Susanti, E., dkk. MembangunKkecakapan Kewarganegaraan Digital melalui Implementasi PKn di Era Revolusi Industri 4.0, *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan dan Politik*, Vol.2, No.1, Juni 2024, 20-29.
- Choi, M. (2016). A Concept analysis of digital citizenship for democratic citizenship education in the internet age. *Theory & Research in Social Education*, 44(4), 565-607. <https://doi.org/10.1080/00933104.2016.1210549>
- Dewey, J. (1938). *Experience and education*. Macmillan.
- Dewi, N. L., Dantes, N., & Sadia, I. W. (2013). Pengaruh model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap sikap ilmiah dan hasil belajar IPA. *Jurnal Pendidikan Dasar Ganesha*, 3(2013).
- Dienes, Z. (2008). *Understanding psychology as a science: An introduction to scientific and statistical inference*. Palgrave Macmillan.
- González, R. V., & Martins, M. F. (2017). Knowledge management: An analysis from the organizational development. *Journal of Knowledge Management*, 21(2), 416-431. <https://doi.org/10.1108/JKM-02-2016-0070>
- Hasanah, U., Rahim, A. R., & Syamsuri, A. S. (2021). Analisis penggunaan gaya bahasa sarkasme di media sosial Instagram. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 7(2), 411-423.
- Herron, M. D. (1971). The nature of scientific inquiry. *School Science and Mathematics*, 71(2), 181-184.
- Johnson, L., & Parker, M. (2019). Big data and the internet of things: Solutions for global resource management. *International Journal of Technology and Innovation*, 22(3), 200-215.
- Jones, L. M., & Mitchell, K. J. (2016). Defining and measuring youth digital citizenship. *New Media & Society*, 18(9), 2063-2079. <https://doi.org/10.1177/1461444815577797>
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2009). *Models of teaching*. Pearson/Allyn and Bacon.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2016). *Models of teaching*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kerr, D. (1999). Citizenship education: An international comparison. *International Review of Curriculum and Assessment Frameworks Project (INCA). Qualifications and Curriculum Authority (QCA)*
- Khairunnisa, W., Febrian, A., Sundawa, D., & Rahmat. (2024). Membangun keadaban digitalisasi warga negara Indonesia dalam perspektif pendidikan kewarganegaraan. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(1), Februari 2024.
- Kohlberg, L. (1984). *The Psychology of Moral Development: The nature and validity of moral stages*. Harper & Row.
- Mossberger, K., Tolbert, C. J., & McNeal, R. S. (2008). *Digital citizenship: The internet, society, and participation*. MIT Press.
- Murdiono, M. (2010). Strategi internalisasi nilai-nilai moral religius dalam proses pembelajaran di perguruan tinggi. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*. <https://journal.uny.ac.id>
- Nur Rahman, I., Budimansyah, D., Suryadi, K., & Sundawa, D. (2024). Penguatan kecerdasan kewargaan untuk mengembangkan nilai demokratis di perguruan tinggi. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 9(1), 120-129.

- Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. International Universities Press.
- Ribble, M. (2011). *Digital citizenship in schools: Nine elements all students should know* (2nd ed.). International Society for Technology in Education.
- Sanjaya, W. (2017). *Strategi pembelajaran verorientasi standar proses pendidikan*. Kencana Prenadamedia Group.
- Sarli, N., & Sari, E. S. (2023). Analisis penggunaan gaya bahasa sarkasme netizen di media sosial TikTok. *Jurnal P4I Jurnal Inovasi Hasil Penelitian dan Pengembangan*, 3(1), 84-92. <https://www.jurnalp4i.com/index.php/knowledge/article/view/2191/2025>
- Shefira, A., Nadia, R. S., & Octaviani, R. (2024). Inovasi pembelajaran PKn di era digital dengan pemanfaatan teknologi dalam meningkatkan pemahaman siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 2024.
- Smith, J. (2020). Artificial intelligence and its role in combating climate change. *Journal of Environmental Technology*, 15(2), 145-160.
- UNICEF Indonesia. (n.d.). Indonesia: Hundreds of children and young people call for kindness and an end to bullying. <https://www.unicef.org/indonesia/press-releases/indonesia-hundreds-children-and-young-people-call-kindness-and-end-bullying>
- Wulandari, Z. R., Azzahra, N., Wulandari, P., Halimah, & Santoso, G. (2023). Memperkuat jiwa kewarganegaraan di era digital dengan pendidikan kewarganegaraan yang komprehensif. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 2(2), Juni 2023.
- Zion, M., & Sadeh, I. (2007). Curiosity and open inquiry learning. *Journal of Biological Education*, 41(4), 162-168.