JETISH: Journal of Education Technology Information Social Sciences and Health
E-ISSN: 2964-2507 P-ISSN: 2964-819X
Vol. 6 No. 1 Maret 2027

Diseminasi Media Digital Bhinneka Edu Untuk Penguatan Literasi Kewarganegaraan Digital dan Keterlibatan Siswa di SMP Satap 24 Sigi

Alif Akbar[1] Asep Anggi Buldani[2] Cici Fitri Beti[3] Zulkifli Alamsah Sutanto[4]
Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tadulako, Kota Palu, Provinsi Sulawesi Tengah, Indonesia[1,2,3,4]
Email: alifakbar.untad@gmail.com[1] asepanggibuldani@untad.ac.id[2] cici.fitri1992@gmail.com[3] zulkiflialamsah@untad.ac.id[4]

Abstrak

Keterbatasan akses sumber belajar dan kebutuhan peningkatan kompetensi pedagogik digital menjadi tantangan bagi penguatan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di sekolah dengan karakteristik geografis khusus. Artikel pengabdian ini bertujuan mendeskripsikan proses diseminasi media digital Bhinneka Edu sebagai inovasi pembelajaran yang mengintegrasikan keberagaman budaya, nilai Pancasila, dan literasi kewarganegaraan digital di SMP Satap 24 Sigi. Kegiatan lapangan dilaksanakan pada 24–25 Agustus 2026 di Desa Soi, Kecamatan Marawola Barat, Kabupaten Sigi, Sulawesi Tengah, dengan melibatkan 41 peserta, terdiri atas 11 guru dan 30 siswa. Metode pengabdian menerapkan pendekatan partisipatif-edukatif melalui koordinasi mitra, sosialisasi inovasi, penguatan kapasitas guru, eksplorasi media oleh siswa, serta perencanaan evaluasi dan pendampingan. Hasil yang dapat dikonfirmasi pada tahap laporan kemajuan adalah terlaksananya kegiatan dua hari dan terlibatnya kedua kelompok sasaran. Kemajuan keseluruhan program diperkirakan 35% secara administratif; indikator peningkatan hasil belajar minimal 30%, penguasaan aplikasi oleh guru, dan produk siswa belum dapat dinyatakan tercapai karena data evaluasi terverifikasi belum tersedia. Diseminasi menunjukkan potensi pedagogik untuk menghubungkan pembelajaran nilai kebangsaan dengan pengalaman visual dan aktivitas partisipatif, tetapi efektivitasnya perlu diuji melalui data pra–pasca serta observasi. Program memerlukan penguatan panduan, pendampingan lanjutan, dan dokumentasi hasil agar pemanfaatan inovasi berlangsung berkelanjutan.
Kata Kunci: Bhinneka Edu; Diseminasi Hasil Penelitian; Pendidikan Kewarganegaraan; Literasi Digital

Abstract

Limited access to learning resources and the need to strengthen teachers' digital pedagogical competencies pose challenges to the development of Civic Education in schools located in geographically distinctive areas. This community engagement article aims to describe the dissemination of Bhinneka Edu, a digital learning medium designed to integrate cultural diversity, Pancasila values, and digital citizenship literacy at SMP Satap 24 Sigi. The field activities were conducted on August 24–25, 2026, in Soi Village, West Marawola District, Sigi Regency, Central Sulawesi, Indonesia, involving 41 participants, comprising 11 teachers and 30 students. The program employed a participatory-educational approach through partner coordination, innovation socialization, teacher capacity building, student-led media exploration, and the planning of evaluation and follow-up assistance. The progress report confirms that the two-day activities were conducted and that both target groups participated. Overall program progress was administratively estimated at 35%. However, the target of achieving at least a 30% improvement in learning outcomes, teachers' mastery of the application, and the production of student-created outputs cannot yet be considered achieved because verified evaluation data are not available. The dissemination activities indicate the pedagogical potential of connecting national values education with visual learning experiences and participatory activities, although the effectiveness of the medium requires further examination through pre- and post-intervention data and systematic observation. Further development of instructional guidelines, continued assistance, and systematic outcome documentation is necessary to support the sustainable implementation of this learning innovation.
Keywords: *Bhinneka Edu; Research Dissemination; Civic Education; Digital Literacy*

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) memiliki fungsi strategis dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan karakter kewarganegaraan peserta didik. Transformasi ruang komunikasi ke lingkungan digital memperluas sumber belajar, tetapi juga menghadirkan tantangan dalam penilaian informasi, etika berkomunikasi, dan penghargaan terhadap keberagaman. Karena itu, inovasi pembelajaran PKn perlu melampaui penyampaian konsep normatif dan memberi ruang bagi eksplorasi, dialog, serta refleksi pengalaman nyata. Trisiana et al. (2019) menekankan pentingnya desain pembelajaran kewarganegaraan yang memanfaatkan media digital sekaligus menopang pendidikan karakter. Sejalan dengan itu, Halimi et al. (2022) membahas keterkaitan kualitas pembelajaran kewarganegaraan dengan pengembangan warga digital dalam lingkungan belajar daring. Hasil penelitian Suhaida et al. (2025) juga menempatkan media digital sebagai bagian dari pengembangan model pendidikan kewarganegaraan untuk penguatan karakter. Literatur ini memberi landasan bagi penggunaan media interaktif yang tetap berorientasi pada tujuan nilai dan partisipasi peserta didik.

Konteks SMP Satap 24 Sigi memiliki kekhasan wilayah perbukitan, keterbatasan akses, dan kebutuhan penguatan sarana belajar digital sebagaimana dipaparkan dalam proposal program. Proposal juga mengidentifikasi peluang pemanfaatan konektivitas internet satelit serta kebutuhan pengembangan kecakapan digital pendidik. Akan tetapi, data rinci profil sekolah pada proposal mengandung penyebutan nama SMP Satap 16 pada salah satu bagian, sehingga angka profil dalam bagian tersebut tidak digunakan sebagai fakta sekolah mitra tanpa verifikasi. Media Bhinneka Edu dikembangkan sebagai sarana literasi budaya digital yang menyajikan keberagaman budaya Indonesia dalam format visual interaktif. Dalam desain pengabdian, konten tersebut dikaitkan dengan sila kedua dan ketiga Pancasila, semboyan Bhinneka Tunggal Ika, pencegahan hoaks, penghargaan terhadap perbedaan, dan etika penggunaan media sosial. Rukmini et al. (2021) menunjukkan pentingnya kegiatan reflektif dan interaksi bermakna dalam pembelajaran Pancasila, sementara Muhajir et al. (2025) menggarisbawahi relevansi pendidikan Pancasila yang berhubungan dengan pengalaman digital peserta didik. Kegiatan pengabdian di SMP Satap 24 Sigi bertujuan: (1) mendiseminasikan hasil pengembangan media Bhinneka Edu kepada pengguna potensial di sekolah; (2) mendukung kesiapan guru menerapkan materi dan aktivitas PKn berbantuan media; (3) memperluas kesempatan siswa untuk belajar nilai persatuan, literasi budaya, dan kewarganegaraan digital; serta (4) membangun dasar evaluasi pemanfaatan media dan keberlanjutan kemitraan. Artikel ini melaporkan capaian pada fase kemajuan program, bukan menyatakan efektivitas kausal yang belum diuji.

Penelitian Terdahulu yang Relavan

No	Peneliti dan Tahun	Fokus Penelitian	Temuan/ Kontribusi Utama	Research Gap	Relevansi dengan Penelitian Bhinneka Edu
1	Choi (2016)	Konseptualisasi kewarganegaraan digital dalam pendidikan demokratis.	Mengidentifikasi dimensi kewarganegaraan digital yang mencakup etika, literasi media dan informasi, partisipasi, serta pemikiran kritis.	Berfokus pada konseptualisasi kewarganegaraan digital dan belum secara khusus membahas diseminasi media pembelajaran di sekolah dengan keterbatasan akses sumber belajar.	Menjadi landasan konseptual untuk mengintegrasikan literasi digital, nilai Pancasila, dan partisipasi kewarganegaraan dalam Bhinneka Edu.
2	Bowyer dan Kahne (2020)	Kesempatan belajar digital dan partisipasi	Menunjukkan hubungan antara aktivitas pembelajaran	Belum secara khusus mengkaji integrasi nilai Pancasila, keberagaman budaya, dan penguatan	Mendukung pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam

		kewarganegaraan siswa.	digital dan bentuk partisipasi sipil daring maupun luring.	kapasitas pedagogik guru melalui diseminasi media digital.	penggunaan Bhinneka Edu melalui eksplorasi materi dan aktivitas kewarganegaraan digital.
3	Tadlaoui-Brahmi et al. (2022)	Implementasi kewarganegaraan digital pada pendidikan dasar melalui tinjauan sistematis.	Menekankan pentingnya pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan kewarganegaraan digital secara kritis dan partisipatif.	Belum secara khusus berfokus pada diseminasi media yang mengintegrasikan konteks budaya lokal dan nilai kebangsaan dalam program pengabdian.	Menjadi dasar untuk mendorong eksplorasi media oleh siswa sebagai bagian dari pembelajaran partisipatif.
4	Wicaksono dan Prasetiyo (2023)	Kompetensi digital siswa dalam masyarakat 5.0.	Memetakan kompetensi digital siswa melalui tinjauan sistematis dan memberikan landasan pengembangan keterampilan digital dalam pendidikan.	Kompetensi digital yang dibahas secara luas belum secara khusus menempatkan literasi kewarganegaraan digital sebagai fokus diseminasi media pembelajaran PKn.	Memperkuat urgensi pengembangan media digital yang sesuai dengan kebutuhan kompetensi siswa Indonesia.
5	Fajri et al. (2022)	Kewarganegaraan digital dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.	Menyediakan sintesis literatur mengenai praktik dan implikasi kewarganegaraan digital dalam pembelajaran PKn.	Belum secara khusus mengkaji proses diseminasi Bhinneka Edu melalui penguatan kapasitas guru, eksplorasi siswa, dan pendampingan berkelanjutan pada sekolah sasaran.	Memiliki relevansi langsung dengan integrasi kewarganegaraan digital ke dalam pembelajaran PKn melalui media inovatif.
6	Zhang et al. (2022)	Pembentukan pemahaman kewarganegaraan kaum muda melalui sekolah, keluarga, teman sebaya, dan media sosial.	Menunjukkan pentingnya lingkungan pendidikan dan media dalam membentuk pemahaman serta praktik kewarganegaraan generasi muda.	Konteks penelitian berbeda dengan sekolah sasaran Bhinneka Edu dan tidak secara khusus berfokus pada diseminasi media pembelajaran berbasis Pancasila.	Mendukung peran guru dan sekolah dalam membimbing siswa memahami keberagaman perspektif dan berpartisipasi secara bertanggung jawab di ruang digital.
7	Penelitian tentang pendidikan kewarganegaraan digital di Indonesia (2025)	Pemahaman dan penerapan kewarganegaraan digital pada pendidikan menengah di Indonesia.	Memberikan perspektif kontekstual mengenai kebutuhan penguatan literasi kewarganegaraan digital di lingkungan sekolah Indonesia.	Kesamaan konteks geografis dan desain intervensi dengan Bhinneka Edu perlu diperiksa melalui artikel sumber.	Membantu menghubungkan isu kewarganegaraan digital dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah menengah Indonesia.
8	Zheng et al. (2024)	Pembelajaran berbasis permainan digital, literasi etika digital, motivasi, dan keterlibatan siswa.	Mengkaji hubungan desain pembelajaran digital dengan pengalaman dan keterlibatan belajar siswa.	Pendekatan permainan digital berbeda dari diseminasi Bhinneka Edu dan tidak secara khusus berfokus pada pendidikan kewarganegaraan berbasis Pancasila.	Menjadi pembanding untuk mengembangkan indikator keterlibatan siswa dan aktivitas pembelajaran digital yang partisipatif.

METODE PELAKSANAAN

Artikel ini menggunakan pendekatan deskriptif-evaluatif dalam pelaporan pengabdian kepada masyarakat berbasis diseminasi hasil penelitian. Subjek kegiatan adalah warga SMP Satap 24, Desa Soi, Kecamatan Marawola Barat, Kabupaten Sigi, Sulawesi Tengah. Program dilaksanakan pada 24–25 Agustus 2026 dengan partisipasi yang dilaporkan sebanyak 11 guru dan 30 siswa. Fokus pengabdian terbagi atas dua ranah, yaitu adaptasi pedagogik digital dan penguatan literasi/etika kewarganegaraan digital. Tahapan pelaksanaan dirancang melalui empat rangkaian terintegrasi: (1) koordinasi dengan sekolah dan sosialisasi kebutuhan serta tujuan; (2) demonstrasi media dan penguatan kapasitas guru; (3) eksplorasi konten Bhinneka Edu dan pengenalan aktivitas berbasis proyek bagi siswa; dan (4) pendampingan, monitoring, serta evaluasi pemanfaatan. Rancangan produksi karya siswa meliputi poster anti-hoaks, infografis, dan vlog edukatif. Karena arsip praktik dan hasil karya belum diserahkan, uraian rincian sesi pada tahap kedua hingga keempat diposisikan sebagai kerangka implementasi yang memerlukan konfirmasi catatan lapangan. Penilaian hasil direncanakan menggunakan daftar hadir, lembar observasi keterlibatan, daftar cek keterampilan digital guru, inventarisasi karya siswa, dan instrumen pretest–posttest pengetahuan Pancasila serta literasi kewarganegaraan digital. Indikator pretest–posttest dibandingkan menggunakan persentase kenaikan relatif: [(rerata posttest − rerata pretest)/rerata pretest] × 100%, dengan syarat instrumen sepadan dan rerata awal tidak nol. Respons peserta dapat dianalisis secara deskriptif dari angket dan catatan refleksi, sedangkan dokumentasi foto dan dokumen kegiatan menjadi sarana triangulasi sederhana. Pelaporan hasil dipisahkan atas keluaran langsung (kegiatan dan jangkauan peserta), hasil antara (penguasaan media dan karya pembelajaran), serta dampak awal (perubahan pengetahuan dan keterlibatan). Data simulasi yang pernah disiapkan untuk kebutuhan rancangan evaluasi tidak digunakan sebagai temuan empiris dalam artikel ini. Semua foto peserta didik, karya, dan kutipan tanggapan memerlukan persetujuan penggunaan yang sesuai.

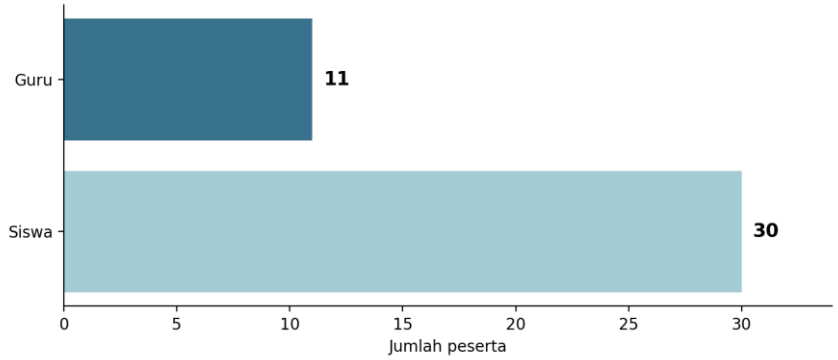


Gambar 1. Alur Konseptual Diseminasi Bhinneka Edu Dan Evaluasi Keberlanjutan
(Diagram Disusun Penulis)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keterlaksanaan dan jangkauan diseminasi

Kegiatan lapangan diseminasi dilaporkan berlangsung selama dua hari pada 24–25 Agustus 2026 di SMP Satap 24 Sigi. Sebanyak 41 orang menjadi peserta sasaran, terdiri atas 11 guru (26,8%) dan 30 siswa (73,2%). Komposisi tersebut memperlihatkan keterjangkauan dua kelompok pengguna inovasi: guru sebagai pengelola pembelajaran dan siswa sebagai peserta pengalaman belajar. Angka kehadiran tidak sama dengan bukti penguasaan aplikasi ataupun peningkatan kompetensi, sehingga analisis dampak tetap dibedakan dari capaian partisipasi.



Gambar 2. Komposisi Peserta Kegiatan Lapangan Berdasarkan Data Pelaksanaan Yang Disampaikan Tim (N = 41)

Tabel 1. Ringkasan tingkat bukti pelaksanaan dan kebutuhan verifikasi

Komponen	Informasi yang tersedia	Tindak lanjut bukti
Koordinasi dan diseminasi	Kegiatan lapangan 24–25 Agustus 2026	Surat/berita acara, materi, foto
Partisipasi guru	11 peserta guru	Daftar hadir, daftar cek praktik
Partisipasi siswa	30 peserta siswa	Daftar hadir, lembar observasi
Pemanfaatan media	Bhinneka Edu merupakan inovasi sasaran diseminasi	Tangkapan layar, log/demo, refleksi
Produk berbasis proyek	Target proposal 3 vlog dan 10 poster per kelas	Inventaris karya aktual
Evaluasi dampak	Target kenaikan skor minimal 30%	Rekap pretest–posttest terpasang
Luaran publikasi	Artikel jurnal dan berita media digital direncanakan	Draf dan bukti pengiriman/terbit

Nilai tambah pedagogik media Bhinneka Edu

Bhinneka Edu menawarkan pendekatan visual pada materi keragaman budaya yang dapat mengurangi ketergantungan pembelajaran PKn pada ceramah dan hafalan. Media memungkinkan guru menggunakan konten budaya sebagai pemantik pertanyaan, diskusi perbandingan, dan refleksi mengenai toleransi. Pendekatan tersebut sejalan dengan Trisiana et al. (2019), yang mengaitkan desain PKn bermedia digital dengan pendidikan karakter, serta Suhaida et al. (2025), yang mengembangkan model kewarganegaraan digital untuk penguatan karakter. Dalam rancangan kegiatan, siswa diarahkan menghubungkan konten budaya dengan sila kedua dan ketiga Pancasila, kemudian menyusun pesan digital mengenai persatuan, etika komunikasi, atau verifikasi informasi. Penggunaan proyek sederhana dapat melatih penyusunan pesan, kerja sama, dan pengambilan keputusan etis. Kendati demikian, adanya rencana proyek tidak membuktikan bahwa seluruh produk telah diselesaikan; temuan tentang kualitas karya baru sah setelah arsipnya dinilai dengan rubrik. Muhajir et al. (2025) menguraikan pentingnya literasi digital yang ditautkan dengan pendidikan Pancasila dan pengalaman digital generasi muda. Fadhillah et al. (2026) juga menampilkan relevansi teknologi kewarganegaraan digital bagi komunikasi kewargaan dan literasi sosial-budaya, walaupun konteks penelitiannya mahasiswa dan teknologi yang berbeda. Oleh karena itu, rujukan ini digunakan sebagai landasan konseptual, bukan bukti langsung efektivitas Bhinneka Edu pada siswa SMP.



Gambar 2. Dokumentasi tim pengabdian bersama perwakilan guru SMP Satap 24 Sigi



Gambar 3. Implementasi Bhinneka Edu



Gambar 4. Tampilan media ajar Bhinneka Edu yang diseminasikan pada pengabdian di SMP Satap 24 Sigi

Evaluasi hasil antara dan dampak awal

Target proposal mencakup peningkatan skor pengetahuan Pancasila dan literasi kewarganegaraan digital minimal 30%; seluruh guru mampu menggunakan tiga aplikasi interaktif; serta produk siswa berupa vlog dan poster digital. Pada saat penyusunan artikel, hanya ukuran partisipasi dan tanggal pelaksanaan yang telah diberikan secara eksplisit. Berkas mentah pretest–posttest, daftar cek praktik guru, dan inventaris produk belum tersedia. Karenanya, tidak disajikan rerata skor, signifikansi statistik, maupun persentase peningkatan yang akan berpotensi disalahartikan sebagai hasil pengukuran aktual.

Tabel 2. Pemisahan Target, Status Informasi, dan Kemajuan Administratif

Indikator	Target dalam proposal	Status informasi
Pemahaman Pancasila & literasi digital	Kenaikan relatif ≥30%	Belum terverifikasi; perlu data berpasangan
Penguasaan aplikasi guru	11 guru menggunakan ≥3 aplikasi	Belum terverifikasi; perlu daftar cek
Produk siswa	≥3 vlog dan 10 poster per kelas	Belum terverifikasi; perlu arsip karya
Etika digital	Pembiasaan perilaku bertanggung jawab	Perlu pengukuran dasar & lanjutan
Kemajuan program	Penyelesaian keseluruhan kegiatan	Estimasi administratif sementara 35%

Estimasi kemajuan program 35% dapat digunakan sebagai indikator manajemen kegiatan dengan catatan bahwa dasar pembobotannya perlu disahkan tim. Angka tersebut tidak merepresentasikan peningkatan 35% pada siswa atau guru. Demikian pula, ketiadaan laporan perundungan tidak dapat disamakan dengan penurunan kasus hingga nol. Evaluasi keberhasilan menuntut instrumen konsisten, responden teridentifikasi secara anonim, dan waktu pengukuran yang jelas.

Adaptasi konteks dan keberlanjutan

Kondisi geografis dan kebutuhan sarana digital sekolah menuntut diseminasi yang fleksibel. Alternatif yang disarankan berupa penggunaan perangkat secara kelompok, penyiapan materi yang dapat ditampilkan luring, serta instruksi singkat untuk guru. Fasilitas internet satelit disebut sebagai peluang dalam proposal, tetapi kondisi operasional jaringan dan kelistrikan saat kegiatan perlu dibuktikan melalui observasi mitra. Karena itu, strategi tersebut dilaporkan sebagai rekomendasi adaptasi, bukan klaim bahwa semua hambatan benar-benar dialami di lapangan. Keberlanjutan program memerlukan penanggung jawab media di sekolah, panduan implementasi, penyimpanan bahan ajar, praktik pembelajaran reguler, dan monitoring sederhana. Rukmini et al. (2021) menyoroti pentingnya refleksi dalam pengalaman belajar Pancasila; dalam kegiatan ini refleksi guru dan siswa dapat dijadikan dasar penyesuaian materi dan evaluasi. Tindak lanjut juga mencakup pengumpulan instrumen, perbaikan panduan, penyelesaian artikel jurnal, serta berita kegiatan. Upaya tersebut memastikan bahwa diseminasi dinilai berdasarkan penerimaan dan pemanfaatan inovasi, bukan hanya jumlah kegiatan sosialisasi.



Gambar 5. Diskusi dan Evaluasi Kegiatan Pengabdian Universitas Tadulako di SMP Satap 24 Sigi

KESIMPULAN

Diseminasi media Bhinneka Edu di SMP Satap 24 Sigi telah memasuki tahap pelaksanaan lapangan pada 24–25 Agustus 2026 dengan jangkauan 41 peserta, terdiri atas 11 guru dan 30 siswa. Dari sudut pandang pengabdian, kegiatan ini menyediakan titik awal transfer inovasi digital berbasis keragaman budaya, nilai Pancasila, dan literasi kewarganegaraan digital. Penggunaan media berpotensi mengembangkan kegiatan PKn yang eksploratif dan partisipatif, tetapi dampak kognitif, keterampilan guru, kualitas produk siswa, dan perubahan perilaku belum dapat disimpulkan tanpa bukti asesmen yang terverifikasi. Perkiraan kemajuan 35% merupakan penilaian administratif sementara, bukan persentase hasil belajar.

Novelty penelitian ini terletak pada diseminasi media digital Bhinneka Edu sebagai inovasi pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila, keberagaman budaya, dan literasi kewarganegaraan digital dalam konteks sekolah dengan keterbatasan akses sumber belajar. Berbeda dari pendekatan diseminasi media pembelajaran yang umumnya berorientasi pada pengenalan teknologi atau penyampaian materi secara konvensional, kegiatan ini menempatkan penguatan kapasitas pedagogik digital guru dan keterlibatan partisipatif siswa sebagai dua komponen yang saling melengkapi. Kebaruan lainnya terletak pada penerapan pendekatan partisipatif-edukatif yang menghubungkan pengenalan inovasi, eksplorasi media oleh siswa, dan perencanaan pendampingan berkelanjutan dalam satu rangkaian kegiatan pengabdian. Dengan demikian, Bhinneka Edu diposisikan tidak hanya sebagai media penyampaian materi kewarganegaraan, tetapi juga sebagai sarana potensial untuk menjembatani nilai kebangsaan dengan pengalaman belajar digital yang kontekstual dan inklusif. Kontribusi ini relevan bagi pengembangan model diseminasi inovasi pembelajaran kewarganegaraan di sekolah dengan karakteristik geografis khusus, meskipun efektivitas media terhadap peningkatan literasi kewarganegaraan digital dan keterlibatan siswa masih perlu dibuktikan melalui evaluasi empiris menggunakan data pra–pasca dan observasi terstruktur.

Tim disarankan memprioritaskan verifikasi dokumentasi kegiatan dan konsistensi identitas mitra, pelaksanaan atau rekap pretest–posttest yang sepadan, pengujian praktik aplikasi oleh guru, inventaris karya siswa, serta penyusunan panduan operasional Bhinneka Edu. Pihak sekolah dan tim dapat menyepakati guru pengampu dan jadwal monitoring agar pemanfaatan media tidak berhenti pada sosialisasi. Naskah ini perlu diperbarui dengan hasil lapangan sebelum diserahkan sebagai artikel empiris final.

DAFTAR PUSTAKA

Fadhillah, D. N., Taufik, C. M., Febrianti, N., Suhaeri, S., & Nur, S. M. (2026). Implementation of augmented reality-based digital citizenship learning to improve students' civic communication competence in higher education. Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan, 23(1), 158–171. https://doi.org/10.21831/jc.v23i1.90017

Halimi, M., Rahmat, R., Nugraha, R. A., & Pratiwi, E. D. (2022). Young digital citizen answers: Can online learning improve the quality of civic education learning? Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan, 19(1), 99–109. https://doi.org/10.21831/jc.v19i1.40140

Muhajir, M., Latief, A., & Tiara, M. (2025). Strengthening digital literacy and political culture for gen-Z through Pancasila education learning in higher education. Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan, 22(2), 524–534. https://doi.org/10.21831/jc.v22i2.89956

Rukmini, E., Artsanti, P., & Nugraha, A. S. (2021). Reflection on the online learning of Pancasila and Citizenship in an international class program. Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan, 18(2), 229–241. https://doi.org/10.21831/jc.v18i2.39857

Suhaida, D., Sapriya, Nordin, Z. S., Moad, Rianto, H., & Rizal, Y. (2025). Design of citizenship education model development through digital media in strengthening students' character. Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan, 22(2), 308–319. https://doi.org/10.21831/jc.v22i2.87279

Trisiana, A., Sugiaryo, S., & Rispantyo, R. (2019). Model desain Pendidikan Kewarganegaraan di era media digital sebagai pendukung implementasi pendidikan karakter. Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan, 16(2). https://doi.org/10.21831/jc.v16i2.24743