

## Membangun Nalar Pengetahuan Warga Negara Melalui Buku Digital Dikalangan Mahasiswa

### *Building Civic knowledge Reasoning Through Digital Books Among Students*

Jamaludin\*

Jurusan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Medan, Indonesia

Diterima: 17 Agustus 2020; Direview: 02 Desember 2020; Disetujui: 05 Desember 2020

\*Corresponding Email: [jamaludin@unimed.ac.id](mailto:jamaludin@unimed.ac.id)

#### Abstrak

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk melihat kesadaran mahasiswa dan kebermanfaatannya dalam penggunaan teknologi *e-book* untuk membangun nalar *civic knowledge* di fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas muhammadiyah sumatera utara. Untuk mengetahui bagaimana implementasi *e-book* sebagai khasanah keilmuan dalam nalar *civic knowledge* yang diaktivasi oleh mahasiswa. Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif berdasarkan fenomena yang terjadi di sekitar lingkungan akademis, dimana instrumen penelitian yang digunakan adalah studi pustaka, wawancara, dan dokumentasi. Di dalam penelitian ini, peneliti mengambil dokumen tentang implementasi *e-book* dalam meningkatkan *civic knowledge* mahasiswa, dan melakukan wawancara dengan mahasiswa aktif yang berada di lingkungan fakultas keguruan dan ilmu pendidikan. Hasil dan simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa kurangnya pengetahuan mahasiswa dalam memahami keunggulan teknologi yang semakin berkembang dari hari ke hari dan salah satunya *ebook*, padahal *e-book* merupakan salah satu media yang dapat digunakan sebagai sumber belajar untuk membangun nalar pengetahuan mahasiswa baik itu dalam hal yang bersifat pembelajaran maupun non pembelajaran

**Kata Kunci:** *Civic knowledge*, Nalar, *E-book*.

#### Abstract

The purpose of this study was to see student awareness and benefits in using *e-book* technology to build civic knowledge in the faculty of teacher training and education at Muhammadiyah University of North Sumatra. To find out how the implementation of *e-books* as a scientific repertoire in civic knowledge is activated by students. This type of research is a type of qualitative research based on the phenomena that occur around the academic environment, where the research instruments used are literature study, interviews, and documentation. In this study, researchers took documents about the implementation of *e-books* in improving student civic knowledge, and conducted interviews with active students who were in the teaching and education faculty. The results and conclusions of this study indicate that the students' lack of knowledge in understanding the advantages of technology is growing from day to day and one of them is an *ebook*, even though *e-book* is one of the media that can be used as a learning resource to increase students' knowledge both in terms of nature. learning and non learning

**Keywords:** *Civic Knowledge*, Common Sense, *E-book*.

**How to Cite:** Jamaludin, J. (2020). Membangun Nalar Pengetahuan Warga Negara Melalui Buku Digital Dikalangan Mahasiswa. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 4 (2): 769-776.



## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital di kalangan masyarakat terutama pendidikan sejalan dengan perkembangan globalisasi. Dimana globalisasi tersebut memiliki dimensi yang sama sekali berbeda dari sebelumnya. Dengan penetrasi teknologi canggih, didunia saat ini mengalami revolusi informasi yang sangat luar biasa, sehingga bangsa-bangsa di dunia saat ini sedang memasuki era baru perubahan sosial, yaitu abad informasi.

Revolusi informasi yang radikal menggerakkan persentuhan interaksi antar-manusia dari berbagai bangsa didunia secara intensif melalui berbagai media informasi dan komunikasi yang digerakkan dengan teknologi canggih. Proses globalisasi ditempuh melalui dimensi ruang dan waktu dalam sektor kehidupan manusia baik itu bidang ideologi, politik, ekonomi, sosial, budaya maupun bidang pendidikan. Yang menjadi faktor utamanya yaitu akses informasi dan ruang komunikasi (Ibn, 2003)

Percepatan akses informasi dan kemonukasi menjadikan laju perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tidak dapat dibendung yang membawa dampak tersendiri bagi dunia pendidikan. Praktik pendidikan di sekolah yang menyesuaikan dengan dampak globalisasi berusaha menjawab kebutuhan pasar akan tenaga kerja yang berkualitas. Industri membutuhkan pekerja yang memiliki pengetahuan tentang bidang yang dimilikinya atau disebut dengan *knowledge worker*. Pengetahuan sangat di butuhkan oleh pasar industri teknologi, sebagai kemampuan dasar tentang pengetahuan sebagai kesiapan atau kelayakan dalam memenuhi permintaan pangsa pasar industri.

Melalui pendidikan diharapkan mampu mencetak tenaga kerja yang dapat bersaing di pasar dunia. Pada era modern seperti sekarang ini, gaya hidup dan globalisasi (*trend*) merupakan salah satu tantangan terbesar bagi dunia pendidikan terutama mahasiswa. Pusat Kurikulum 2001 mengatakan kompetensi-kompetensi yang hendak diwujudkan melalui mata pelajaran kewarganegaraan dibagi kedalam tiga kelompok yaitu Kemampuan untuk menguasai *civic knowledge* yang meliputi: a). Memahami tujuan pemerintahan dan prinsip-prinsip dasar konstitusi pemerintahan Republik Indonesia; b). Mengenai struktur, fungsi dan tugas pemerintahan daerah dan nasional serta bagaimana keterlibatan warganegara membentuk kebijakan publik; c). Mengetahui hubungan negara dan bangsa Indonesia dengan negara-negara dan bangsa lain serta masalah-masalah dunia dan/atau internasional (Adnan, 2005).

Pada perkembangan teknologi dan informasi yang masif dan menghinggapi semua sendi kehidupan warga negara sehingga memberikan konsekuensi melimpahnya beragam informasi yang dapat diakses. Namun terjadi sebuah kontradiksi dimana semakin berkembangnya berita bohong dan perselisihan yang diakibatkan penggunaan dan penyebaran informasi melalui media digital. Hal tersebut tentu memerlukan sebuah kemampuan untuk memilah dan memilih berbagai informasi yang bercirikan literasi digital warga negara. Selain itu, perkembangan teknologi informasi memunculkan konsep kewargaan digital. Mengungkapkan bahwa warga negara digital dan literasi digital memiliki keterkaitan diantaranya ialah melalui karakteristik yang *well informed*, aktif, kritis, *care*, etis, dan bertanggungjawab. Dalam konteks tersebut warga negara harus pandai memilah informasi dengan data dan fakta yang benar dan valid. Selain itu seorang warga negara harus dapat mengidentifikasi kredibilitas sumber informasi dengan rasional dan logis, serta tidak emosional. Pengembangan literasi digital harus dilakukan melalui edukasi media yang menyajikan informasi lengkap dan berimbang sebagai bahan bagi warga negara untuk menjadi warga negara yang aktif dan berperan positif (Pradana, 2018).

*Civic knowledge* bagian dari pendidikan kewarganegaraan yang bersinergi dalam upaya menjawab tantangan dan resiko globalisasi dimana pengetahuan warganegara menuju konsep warganegara yang melek dan berpartisipasi dalam kegiatan bernegara baik secara regional, nasional maupun global. menurut Cogan pendidikan kewarganegaraan dirancang untuk mempersiapkan para generasi muda warga negara untuk dapat melakukan peran aktif dalam masyarakat kelak setelah mereka dewasa (Cogan & Ray, 2007).

*Smartphone* dan *gadget* merupakan salah satu bukti dari adanya pola hidup mahasiswa hedonisme dan konsumerisme. Bagi mereka yang selalu update terhadap perkembangan teknologi



mampu mengikuti *trend* yang sedang berkembang dan juga untuk menunjukkan prestise mereka bahwa mereka memiliki suatu hal yang *up to date*. Mereka berlomba-lomba agar tetap menunjukkan kekinian mereka di bidang teknologi.

Tetapi keterjebakan penggunaannya khususnya mahasiswa melupakan fungsi yang sebenarnya berdasarkan kebutuhan aktivitasnya misalnya mengakses berbagai macam informasi, pengetahuan, sumber belajar, pertemanan, dan mencari relasi. Tetapi potensi ke akses yang lainnya justru mendominasi aktivitas *smartphone* misalnya hiburan, game, belanja dan keluar dari kaedah akademis.

Lebih-lebih kepada terlena akan dunia *virtual* yang maya (*cyber community*) seperti mereka lebih asyik dengan dunia *smartphone*, gadget, dan game *online* sehingga mereka lebih susah untuk berkomunikasi dengan orang di sekitarnya. Selain itu, akses informasi yang bebas melalui internet banyak disalahgunakan oleh para mahasiswa. Mereka mengabdikan waktu luang hanya untuk bersosial *network*, bermain *game online*, menonton film, mengakses berbagai situs yang berbau non edukasi atau kurang bermanfaat yang menyebabkan mereka menjadi orang yang tertutup dan apatis terhadap masa depan dirinya sendiri.

Ketika masa depan bangsa Indonesia yang seharusnya ada ditangan mereka sebagai generasi penerus bangsa, justru harus mengalami kemunduran dalam kesiapan mental dan minimnya pengetahuan. Jika mahasiswa mampu memanfaatkan teknologi informasi seperti *smartphone* dan *gadget* untuk membantu proses belajar dalam mencari sumber belajar dan bahan ajar akan menciptakan mahasiswa yang berprestasi dan terdidik yang dapat memajukan bangsa di kancah dunia.

Gaya hidup mahasiswa yang cenderung kearah hedonisme, konsumtif, dan apatis tentu saja sangat mengganggu proses belajar dan pola pemikiran mahasiswa karena dengan gaya hidup yang seperti itu mereka berfikir bahwa kuliah itu adalah sebagai tempat untuk bermewah-mewahan dan juga sebagai ajang untuk pamer barang-barang mewah. Bukan untuk menuntut ilmu yang seharusnya menjadi tujuan utama bagi setiap mahasiswa. Hal ini apabila dibiarkan berlarut-larut tentu akan bisa merusak mahasiswa itu sendiri dan bahkan bisa saja sikap seperti itu menular kepada mahasiswa-mahasiswa yang lain sehingga ke depannya generasi penerus juga akan dirugikan.

Oleh karena itu, perlu upaya *preventif* agar cara pandangan dan pemikiran mahasiswa dalam penggunaan dan fungsi *smartphone* dan *gadget* menjadi media menuju perubahan berfikir dan berkembangnya pengetahuan. Pengetahuan bisa didapat melalui literatur bacaan buku yang diakses di *internet*, atau disebut elektronik buku *e-book* dengan tujuan untuk mempermudah pengguna internet dalam mencari sumber materi atau bacaan.

Kemudahannya tidak hanya cepat mencari sumber materi bacaan melainkan penggunaan yang praktis dan simpel karena tersimpan dalam big data di dalam ruang penyimpanan *smartphone*. Media tersebut sebagai sarana informasi yang diciptakan sebagai untuk mengakses pengetahuan yang dibutuhkan. *E-book* adalah representasi elektronik dari sebuah buku yang biasanya diterbitkan dalam bentuk tercetak namun ini berbentuk digital (William & Diana, 2004).

Karakteristik media yang tepat dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan, dimana orientasinya adalah pendidikan nilai yang substansinya membentuk siswa menjadi insan yang bermoral, kemudian jenis-jenis media dalam pembelajaran dan prinsip dalam pemanfaatan media pembelajaran yaitu media yang mampu membawa sejumlah isi pesan harapan, memuat nilai dan moral, disusun sesuai dengan perkembangan teknologi informasi di era globalisasi, menggunakan pembelajaran yang nyata, mampu menarik minat, perhatian dan membuat siswa berfikir kritis serta terjangkau oleh kemampuan belajar siswa (Angraini, 2017)

Peran pembelajaran pendidikan Kewarganegaraan terhadap kompetensi warga negara dalam penelitian (Raharja, Legiani, Fitriyadi, & Lestari, 2017) hasil penelitiannya menunjukkan mahasiswa memiliki pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*) yang baik dimana hasil penelitiannya menunjukkan korelasi antara pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan terhadap pengetahuan kewarga-negaraan (*civic knowledge*), kecakapan kewarganegaraan (*civic skill*) dan watak kewarganegaraan (*civic disposition*).



Penelitian mengenai Pemahaman Siswa Tentang Konsep Demokrasi Dalam Pendidikan Kewarganegaraan (Suharyanto, 2017) dan penelitian Peranan Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Membina Sikap Toleransi Antar Siswa, (Suharyanto, 2013), juga menunjukkan bahwa pendidikan kewarganegaraan begitu penting dalam menumbuhkan rasa demokrasi dan sikap toleransi. Begitu juga penelitian Setiawan (2014). Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Karakter melalui Penerapan Pendekatan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan, Dharma & Siregar (2014 dan 2015), yaitu tentang internalisasi Karakter melalui Model *Project Citizen* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Membangun Pengalaman Belajar Kewarganegaraan melalui Model Pembelajaran *Project citizen* pada Siswa, menunjukkan bahwa Peran pembelajaran pendidikan Kewarganegaraan, bisa melalui beberapa model, agar bisa dimengerti dan dipahami oleh mahasiswa.

Dengan adanya perubahan pandangan mereka berkaitan dengan media belajar sebagai sarana mencari informasi melalui *smartphone* dan gadget maka akan lebih menumbuhkan rasa cinta tanah air, rela berjuang demi memajukan bangsa dan negara Republik Indonesia agar menjadi negara yang maju dan diharapkan dapat membimbing generasi selanjutnya menjadi generasi emas dan unggul disegala bidang.

Penggunaan *gadget (smartphone)* yang terlalu berlebihan dan tidak sewajarnya akan menimbulkan pengaruh terhadap kepribadian dan karakter peserta didik. Kepribadian peserta didik seharusnya menjadi perhatian khusus dalam menanamkan karakter kepada mereka. Karena antara kepribadian dan karakter tersebut akan sangat berpengaruh terhadap tumbuh-kembang peserta didik dan hampir semua peserta didik memiliki dan menggunakan *gadget*, khususnya *smartphone*. Rata-rata waktu peserta didik menggunakan gadgetnya selama 3 sampai lebih dari 7 jam untuk membuka media sosial. (Rahmandani, Tinus, & Ibrahim, 2018)

Fenomena aktivitas digital dengan *civic knowledge* dalam membangun nalar pengetahuan tersebut perlu pengkajian yang lebih mendalam agar dapat diketahui secara jelas mengenai fakta sosial dalam aktivasi digitalisasi kalangan mahasiswa melalui *e-book* dalam membangun nalar *civic knowledge*, karena kualitas belajar mahasiswa dalam penggunaan *e-book* sebagai referensi/khasanah pengetahuan sangat minim. Penggunaan aplikasi teknologi *e-book* pada *smartphone* kurang diminati, Kebermanfaatan *e-book* dalam membangun khasanah keilmuan, sumber belajar dan bahan pengetahuan kurang tertanam pada kesadaran mahasiswa. Maka fokusnya pada kajian ini adalah bagaimana aktivitas *e-book* sebagai upaya membangun nalar *civic knowledge* atau pengetahuan warganegara di kalangan mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

## METODE PENELITIAN

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi (Sugiyono, 2011). Metode pengambilan sampel yang digunakan adalah metode purposive sampling pertimbangan peneliti mengambil mahasiswa aktif yang berjumlah 9 orang sebagai salah satu sampel karena sesuai dengan tujuan penelitian ini yaitu meakukan peranan *e-book* dalam membangun nalar *civic knowledge*. Tehnik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, studi dokumentasi. Analisis data lebih difokuskan selama proses di lapangan bersamaan dengan pengumpulan data melalui triangulasi data.

Adapun komponen dalam menganalisis data yaitu: Reduksi data; Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu maka perlu dicatat secara teliti dan rinci. Seperti telah dikemukakan, makin lama peneliti kelapangan, maka makin banyak, kompleks dan rumit. Untuk itu perlu segera analisis data melalui reduksi data. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data



selanjutnya, dan mencari bila diperlukan. Data Display (penyajian data). Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplay data (Miles & A. Michael Huberman, 2005).

Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, dan sejenisnya. Dengan mendisplay data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut. Penarikan kesimpulan dan verifikasi, kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten pada saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel. (Sugiyono, 2011).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

*E-book* adalah singkatan dari *electronic book* atau buku elektronik yaitu sebuah buku yang dibuat dan dibuka secara elektronik melalui media komputer atau *gadget*. *E-book* juga merupakan sebuah penemuan baru dari terbitnya suatu teknologi baru yang semakin canggih. Dengan adanya *e-book* dapat membantu mahasiswa dalam memahami proses pembelajaran dan memberikan hal-hal baru dalam membangun nalar pengetahuan kewarga negaraan yang berwawasan luas sehingga mahasiswa dapat menjangkau khasanah keilmuan tersebut dengan rasa yang lebih percaya diri. *E-book* di zaman teknologi sekarang ini sangat dibutuhkan apalagi bagi seorang pelajar baik itu pelajar yang masih bersekolah di suatu instansi pemerintahan maupun terhadap mahasiswa.

Dari hasil wawancara seperti yang dikatakan oleh Cut Atikah mahasiswa jurusan Pendidikan Bahasa Inggris bahwa ia sendiri menggunakan *E-book* sebagai sumber belajar. karena Atika berpendapat bahwa *E-book* merupakan sebuah pengganti suatu referensi dari sebuah buku cetak yang biasa dipakai oleh mahasiswa. Gina Sonia Nasution dari jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia mengatakan bahwa penggunaan *E-book* dalam kegiatan belajar sangat diperlukan karena dapat membantu mahasiswa menjadi lebih rileks atau dapat dikatakan lebih mudah dalam menjangkau pembelajaran. Sejalan dengan pendapat dari gina, mahasiswa dari jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia lainnya yaitu Ummu Amnah mengatakan bahwa, di zaman sekarang ini dengan berkembangnya suatu teknologi salah satu nya yang dinamakan *e-book* menurut pendapat saya sendiri *e-book* sangat bagus, karena mahasiswa dapat belajar lebih efektif dan mudah dipahami.

Temuan dari hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa implementasi *e-book* sebagai khasanah keilmuan dalam meningkatkan *civic knowledge* sangat diperlukan. Karena dengan adanya *e-book* tersebut mahasiswa menjadi lebih kreatif dan inovatif serta mahasiswa lebih praktis dalam menjalankan tugas pembelajaran serta dapat mengubah cara berpikir mahasiswa menjadi lebih kritis.

*Civic knowledge* (pengetahuan kewarganegaraan) berkaitan dengan kandungan pengetahuan yang seharusnya diketahui oleh warganegara. Secara lebih terperinci, materi pengetahuan kewarganegaraan meliputi pengetahuan tentang hak dan tanggung jawab warga negara, hak asasi manusia, prinsip-prinsip dan proses demokrasi, lembaga pemerintah dan non-pemerintah, identitas nasional, pemerintahan berdasar hukum (*rule of law*) dan peradilan yang bebas dan tidak memihak, konstitusi, serta nilai-nilai dan norma-norma dalam masyarakat.

Warga negara yang ideal secara demokratis yang seyogyanya tampil sebagai *Informed and Reasoned Decision Maker* atau pengambil keputusan yang cerdas dan bernalar untuk mewujudkan cita-cita tersebut. Kemelekwacanaan warga negara (*civic literacy*) diartikan sebagai kapasitas pengetahuan dan kemampuan warga untuk memahami dunia politik mereka, dengan pengetahuan yang menjadi dasar partisipasi politiknya diharapkan mampu menambah efikasinya. Sedangkan keterampilan partisipatori kemampuan seseorang berpartisipasi dalam berbagai pembuatan kebijakan publik. Dengan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki diharapkan warga negara



dapat berpartisipasi secara cerdas dan penuh tanggung jawab, serta terampil dalam melakukan tindakan yang terarah dan efektif. (Rahman, 2016)

*Civic knowledge* juga dapat dikatakan suatu pengetahuan secara terperinci yang meluas dari berbagai aspek baik itu dari kehidupan sosial, budaya, politik, hukum maupun ilmu lainnya. Dengan adanya pengetahuan seperti ini mahasiswa dapat memahami apa itu arti dari sebuah pengetahuan yang dimiliki. Karena pengetahuan-pengetahuan yang didapat tersebut berdasarkan hal-hal yang terjadi di sekitar lingkungan di mana seseorang tersebut berada. Namun, *civic knowledge* biasanya hanya diketahui atau dipahami oleh orang-orang yang berada di lingkungan yang berasal dari Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan saja. Tetapi dalam praktiknya *civic knowledge* tersebut merupakan ilmu yang terjadi secara keseluruhan.

Dari hasil wawancara seperti pendapat dari Risa Juliandari jurusan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan mengatakan bahwa *civic knowledge* itu adalah ilmu yang mempelajari tentang bagaimana cara menjadi warga negara yang baik. Risa juga mengatakan dengan adanya peranan *e-book* dalam meningkatkan *civic knowledge* tersebut mahasiswa menjadi lebih mandiri dan bertanggung jawab hal itu dikarenakan *e-book* dapat memudahkan kita dalam mendapat pengetahuan-pengetahuan yang baru dari *civic knowledge* tersebut. Ummu Amnah mahasiswa jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia mengatakan bahwa *e-book* dapat menambah pengetahuan-pengetahuan yang baru. Karena ummu berpendapat bahwa *e-book* sangat praktis digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Temuan dari hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa *civic knowledge* berhubungan erat dengan *e-book* karena dalam mencari pengetahuan-pengetahuan yang baru memerlukan sumber dan referensi yang kuat serta dapat mudah dipahami oleh mahasiswa tersebut. Perkembangan teknologi digital dan jaringan telah memunculkan beragam bentuk media yang dapat memudahkan beragam bentuk media yang dapat memudahkan penggunaannya dalam mendapatkan informasi dan pengetahuan yang diperlukan. Jaringan internet yang semakin luas membuat orang dapat memperoleh beragam informasi dan pengetahuan dari berbagai penjuru dunia secara cepat. Media komputer dan jaringan telah memungkinkan penggunaannya dapat mengakses informasi dan pengetahuan tanpa batas.

Menurut Jamaludin sebagai manusia yang berkelompok dari kerumunan sosial di media global *internet* akan mempola keadaan manusia hadir menjadi tamu digital untuk bersama dalam kelompok modern yang secara aktif maupun pasif dalam membangun persepsi untuk kediriannya "to know and to be or to have" menjelma dalam situasi dan keadaan baru, kelompok baru, pemikiran baru dan pengalaman baru untuk mencetak karakter manusia bahkan kepada penguatan karakter, karena hal tersebut sebagai barometer nilai yang terkandung di dalam tamu digital. Manusia dalam konteks sosial yaitu membangun pengetahuan disusun lewat pengalaman dari apa yang diketahui kemudian ditata menjadi pengetahuan yang terhimpun dan tersusun dengan alatnya kendali berfikir. Menyarikan kesadaran akal dalam berpikir *knowledge* akan menuju kepada manusia tentang suatu pesan/makna dari apa yang dipelajari, suatu pengalaman/salinan diri tentang apa yang dilalui dalam kehidupan. Pengetahuan yang terhimpun mampu mempola karakter manusia menjadi sesuatu hal yang dikehendaki, oleh karenanya pengetahuan memiliki peran penting dalam membangun karakter manusia. (Mastuti, Maulana, Jamaludin, 2020)

Teknologi digital dan sistem informasi yang terus berkembang memperluas akses masyarakat untuk memperoleh informasi dan pengetahuan yang diperlukan. Beragam bentuk atau konsep pembelajaran muncul akibat dari perkembangan teknologi tersebut. Menurut Tengku Arifsyah Akbar dari Jurusan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan mengatakan bahwa dengan perkembangan teknologi di zaman sekarang ini bagus karena memiliki banyak tantangan. Seperti banyaknya mahasiswa ataupun pelajar yang kecanduan teknologi tersebut diakibatkan adanya aplikasi game dan aplikasi aplikasi yang tidak berguna untuk menambah pengetahuan. Oleh karena itu mahasiswa harus mampu membedakan mana teknologi yang bermanfaat ataupun tidak terhadap diri sendiri.

Kepribadian peserta didik yang menggunakan gadget (*smartphone*) cenderung lebih pasif seperti individualis, tertutup, kurang peduli dengan sekitarnya dan rasa sosial dari anak kurang. Sedangkan karakternya memiliki kecenderungan lebih apatis, pola pikirnya cenderung irasional, mencari mudahnya saja dan kurang mempunyai simpati. Penggunaan gadget (*smartphone*) yang ideal yaitu dengan memberikan banyak pemahaman kepada peserta didik dan menerapkan program yang memiliki hubungan dengan penggunaan gadget (*smartphone*). (Rahmandani, Tinus, & Ibrahim, 2018)

Sejalan dengan pendapat dari tengku mahasiswa dari Pendidikan Matematika yaitu Wisnu mengatakan bahwa dengan perkembangan teknologi sekarang ini mahasiswa harus mampu beradaptasi dengan teknologi tersebut apalagi dengan munculnya istilah *e-book*. Dan segi positif yang dapat diambil dari perkembangan teknologi tersebut adalah mahasiswa dapat mendapat pengetahuan yang lebih luas mengenai informasi-informasi yang lebih jauh jangkauannya, sedangkan segi negatifnya adalah mahasiswa semakin susah dalam mengikuti perkembangan teknologi yaitu mahasiswa semakin berkurangnya bersosialisasi dengan sekitar. Dari temuan hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa perkembangan teknologi di zaman sekarang ini dapat mempengaruhi jiwa bersosialisasi mahasiswa itu sendiri. Akibatnya mahasiswa harus mampu membedakan aplikasi-aplikasi yang terdapat di dalam teknologi.

#### SIMPULAN

Hadirnya *e-book* dapat membantu mahasiswa dalam memahami proses pembelajaran dan memberikan hal-hal baru dalam meningkatkan pengetahuan yang berwawasan luas sehingga mahasiswa dapat menjangkau khasanah keilmuan tersebut dengan rasa yang lebih percaya diri. Meskipun demikian masih banyak mahasiswa yang belum mengetahui *civic knowledge*. Padahal *civic knowledge* adalah ilmu yang bukan hanya digunakan dalam materi hal-hal yang mengenai tentang Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan tetapi juga ilmu mengenai tentang pengetahuan hal-hal secara umum baik itu secara sosial, politik, hukum, dan budaya, bagaimana pengetahuan tersebut dicari atau diakses tentang kepatutan menjadi warganegara yang baik dan benar. Diera digitalisasi ini, peran mahasiswa dalam menghadapi tantangan dan hambatan harus siap dan mampu memahami bagaimana menjadi warganegara yang baik dan bertanggung jawab dalam memanfaatkan perkembangan teknologi, khususnya dalam memenuhi kebutuhan mahasiswa dalam menggali dan mengasah keilmuan mengakses informasi melalui digitalisasi seperti elektronik buku atau *ebook*.

#### UCAPAN TERIMA KASIH (Optional)

Ucapan terima kasih saya ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan segala daya dan upaya kepada saya sehingga karya tulis ini dapat terselesaikan sebagai mana mestinya. Selanjutnya terima kasih juga kepada kedua orang tua, istri saya serta keluarga yang selalu memberikan dukungan dan semangat sehingga karya tulis ini dapat selesai dengan baik. Kepada Yuni Adisari Sinaga sebagai kolega saya yang berkontribusi dalam penelitian ini. Serta saya juga ucapkan terima kasih kepada seluruh jajaran Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan ruang untuk penelitian ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adnan, M. F. ( 2005). Pendidikan Kewarganegaraan (Civic Education) Pada Era Demokratisasi. *Jurnal Demokrasi*, Vol. IV No.1 .
- Angraini, R. (2017). Karakteristik Media yang Tepat dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pendidikan Nilai. *Journal moral and civic education*, vol. 1 No.1, hal 14-24.
- Cogan, J. J., & Ray, D. (2007). *Citizenship Education for the 21st Century Setting the Contexts*. London: Kogan Page.
- Dharma, S dan Rosnah Siregar. (2015). Membangun Pengalaman Belajar Kewarganegaraan melalui Model Pembelajaran *Project citizen* pada Siswa, *Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 7 (1) (2015): 100-106.



- Dharma, S. dan Rosnah Siregar (2014). Internalisasi Karakter melalui Model *Project Citizen* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, *Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial* 6 (2) (2014): 132-137
- Ibn, C. A. (2003). *Civic Education: Pendidikan Kewarganegaraan*. Yogyakarta: The Asia Foundation.
- Mastuti, R., Maulana, S., Jamaludin., & dkk. (2020). *Teaching From Home: dari Belajar Merdeka menuju Merdeka Belajar*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Miles, m. B., & A. Michael Huberman. (2005). *Qualitative Data Analysis (terjemahan)*. Jakarta: UI Press.
- Pradana, Y. (2018). Atribusi Kewargaan Digital Dalam Literasi Digital. *Jurnal pendidikan kewarganegaraan untirta*, Vol. 3, NO. 2.
- Raharja, R. M., Legiani, W. H., Fitriyadi, D. S., & Lestari, R. Y. (2017). Pengaruh Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Terhadap Kompetensi Warga Negara Mahasiswa FKIP UNTIRTA. *Jurnal pendidikan kewarganegaraan untirta*, a. Vol. 2 No. 1, Hal. 19.
- Rahman, I. N. (2016). Pengaruh civic literacy Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Terhadap Partisipasi Politik Siswa (studi deskriptif analitis terhadap siswa sma kota bandung). *Jurnal pendidikan kewarganegaraan untirta*, Vol.1, No. 1, Hal. 68-9.
- Rahmandani, F., Tinus, A., & ibrahim, M. M. (2018). Analisis dampak penggunaan gadget (smartphone) terhadap kepribadian dan karakter (kekar) peserta didik di sma negeri 9 malang. *Jurnal Civic Hukum*, Vol. 3, No. 1.
- Setiawan, D. (2014). Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Karakter melalui Penerapan Pendekatan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan, *Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 6 (2): 61-72.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suharyanto, A. (2017). Pemahaman Siswa Tentang Konsep Demokrasi Dalam Pendidikan Kewarganegaraan, dalam Prosiding Seminar Nasional Tahunan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan Tahun 2017 Vol. 1 No. 1 2017, Hal. 530-534
- Suharyanto, A., (2013). Peranan Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Membina Sikap Toleransi Antar Siswa, *JPPUMA: Jurnal Ilmu Pemerintahan dan Sosial Politik UMA (Journal of Governance and Political UMA)*, 2 (1): 192-203
- William, L. W., & Diana, O. L. (2004). *Multimedia-based intruactional design (2nd ed)*. san francisco: pfeiffe.

Commented [A1]: Tambahkan minimal 15 daftar pustaka

