

Perancangan *Digital Book* Berbasis *Culturally Responsive Teaching* Bermuatan Pendidikan Pancasila untuk Penguatan *Digital Citizenship* Mahasiswa PGSD

Fitri Ayu Febrianti, Neni Nadiroti Muslihah, Nabella Alani, Herawati Nuranita

Institut Pendidikan Indonesia

fitriayufebrianti5@institutpendidikan.ac.id

Article History

accepted 1/7/2026

approved 1/8/2026

published 21/9/2026

Abstract

The development of digital technology has transformed students' patterns of interaction and learning, making the strengthening of digital citizenship competencies increasingly important in prospective teacher education. This study aims to design a digital book based on Culturally Responsive Teaching and integrated with Pancasila Education to strengthen the Digital Citizenship of Primary School Teacher Education students. The study employed a Research and Development approach using a 2D model consisting of the Define and Design stages. The participants were 159 students of the Primary School Teacher Education Program at IPI Garut. Data were collected through a needs assessment questionnaire, observations, limited interviews, and document analysis, and were analyzed using qualitative descriptive and simple quantitative techniques. The findings indicate a need for digital teaching materials that are visual, contextual, reflective, and closely connected to students' digital experiences and Garut's local culture. The digital book design integrates Pancasila values, silih asah, silih asih, silih asuh, mutual cooperation, deliberation, communication etiquette, case studies, reflective activities, and problem-based evaluation. This product has the potential to serve as a relevant learning alternative for prospective teachers.

Keywords: *digital book, Culturally Responsive Teaching, Pancasila Education; Digital Citizenship, PGSD students*

Abstrak

Perkembangan teknologi digital telah mengubah pola interaksi dan pembelajaran mahasiswa, sehingga penguatan kompetensi kewargaan digital semakin penting dalam pendidikan calon guru. Penelitian ini bertujuan merancang *digital book* berbasis *Culturally Responsive Teaching* bermuatan Pendidikan Pancasila untuk memperkuat *Digital Citizenship* mahasiswa PGSD. Penelitian menggunakan pendekatan *Research and Development* dengan model 2D yang meliputi tahap *Define* dan *Design*. Subjek penelitian terdiri atas 159 mahasiswa PGSD IPI Garut. Data dikumpulkan melalui angket kebutuhan, observasi, wawancara terbatas, dan studi dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif sederhana. Hasil penelitian menunjukkan kebutuhan terhadap bahan ajar digital yang visual, kontekstual, reflektif, serta dekat dengan pengalaman digital dan budaya lokal Garut. Rancangan *digital book* mengintegrasikan nilai Pancasila, silih asah, silih asih, silih asuh, gotong royong, musyawarah, kesantunan komunikasi, studi kasus, aktivitas reflektif, dan evaluasi berbasis masalah. Produk ini berpotensi menjadi alternatif pembelajaran yang relevan bagi calon guru.

Kata kunci: *digital book, Culturally Responsive Teaching, Pendidikan Pancasila, Digital Citizenship, mahasiswa PGSD*



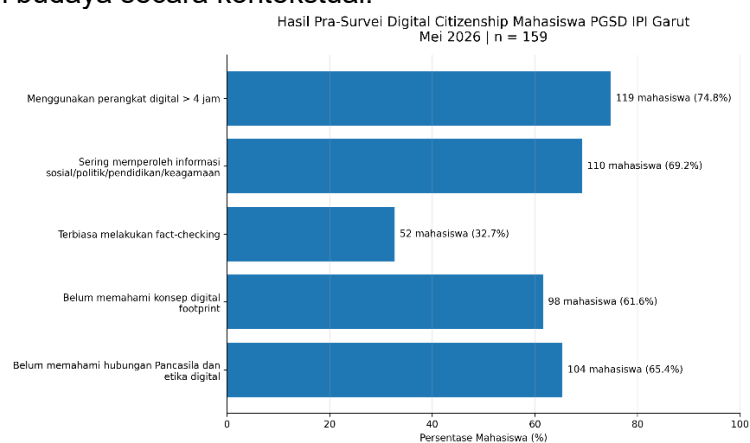
PENDAHULUAN

Teknologi digital mengubah praktik kewargaan mahasiswa. Mahasiswa hadir sebagai warga negara di ruang fisik sekaligus warga digital melalui media sosial, *platform* pembelajaran, dan forum daring. Kondisi ini menuntut pendidikan tinggi membentuk kesadaran etis dan kritis. Konsep *Digital Citizenship* utama mencakup kemampuan menggunakan teknologi secara aman, legal, produktif, dan demokratis. Al-Abdullatif dan Gameil (2020) menegaskan bahwa *Digital Citizenship* pada mahasiswa mencakup literasi digital, etika digital, komunikasi digital, hak dan tanggung jawab, hukum, keamanan, serta kesehatan penggunaan teknologi.

Isu *Digital Citizenship* semakin relevan karena ruang digital telah menjadi tempat praktik kewargaan kontemporer. Mahasiswa dapat menyampaikan pendapat, membagikan informasi, menanggapi isu publik, dan membentuk identitas. Namun, keterlibatan tersebut membawa risiko, seperti hoaks, ujaran kebencian, *cyberbullying*, pelanggaran privasi, rendahnya etika komunikasi, dan lemahnya kemampuan memverifikasi informasi. Bowyer dan Kahne (2020) menjelaskan bahwa pendidikan kewargaan digital perlu memberi pengalaman belajar yang mendorong peserta didik menilai informasi, berpartisipasi demokratis, dan bertindak bertanggung jawab. Chen et al. (2021) menegaskan bahwa *Digital Citizenship* bukan hanya kompetensi teknis, tetapi juga konstruksi sosial yang memuat dimensi etis, kritis, partisipatoris, dan kontekstual.

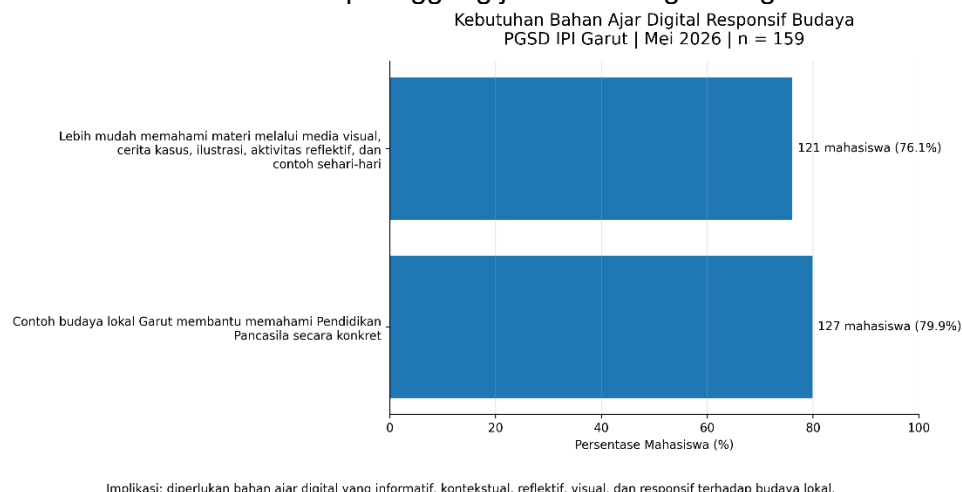
Dalam konteks Indonesia, Pendidikan Pancasila memiliki peran strategis untuk membentuk karakter kewargaan digital. Nilai ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, musyawarah, dan keadilan sosial menjadi dasar perilaku digital beradab. Pendidikan Pancasila perlu membahas etika bermedia sosial, tanggung jawab informasi, penghormatan keberagaman, dan sikap kritis terhadap konten digital (Febrianti et al., 2025; Febrianti et al., 2024). Yusuf et al. (2024) menyatakan bahwa Pancasila dapat dijadikan sumber etika digital karena nilai-nilainya memberi orientasi moral dalam menghadapi disrupsi teknologi dan perilaku digital yang tidak bertanggung jawab. Japar et al. (2024) juga menekankan bahwa pendidikan kewargaan pada era virtual perlu mengintegrasikan keterampilan digital agar mahasiswa memahami hak, kewajiban, dan tanggung jawabnya di ruang siber.

Mahasiswa PGSD memiliki posisi penting dalam penguatan *Digital Citizenship* karena mereka merupakan calon guru sekolah dasar (Febrianti et al., 2024). Mereka perlu memahami Pendidikan Pancasila sekaligus memiliki kemampuan pedagogis untuk menanamkan nilai kewargaan sejak pendidikan dasar. Calon guru SD perlu menghubungkan nilai Pancasila dengan pengalaman sosial, budaya lokal, dan kehidupan digital. Peserta didik sekolah dasar telah bersentuhan dengan gawai, permainan digital, dan konten daring sejak usia dini. Oleh karena itu, mahasiswa PGSD perlu dibekali bahan ajar terintegrasi Pendidikan Pancasila, literasi digital, etika digital, dan kesadaran budaya secara kontekstual.



Gambar 1. Hasil Pra-Survei *Citizenship* Mahasiswa PGSD IPI Garut

Berdasarkan pra-survei di Program Studi PGSD IPI Garut pada Mei 2026, subjek penelitian melibatkan 159 mahasiswa. Dari jumlah tersebut, 119 mahasiswa atau 74,8% menggunakan perangkat digital lebih dari empat jam. Sebanyak 110 mahasiswa atau 69,2% sering memperoleh informasi sosial, politik, pendidikan, atau keagamaan. Namun, hanya 52 mahasiswa atau 32,7% yang terbiasa melakukan *fact-checking* sebelum berbagi informasi. Data awal juga menunjukkan bahwa 98 mahasiswa atau 61,6% belum memahami konsep *digital footprint*, sedangkan 104 mahasiswa atau 65,4% belum memahami hubungan antara Pendidikan Pancasila dan etika bermedia digital. Temuan ini menunjukkan kesenjangan antara intensitas penggunaan teknologi dengan pemahaman mahasiswa terhadap tanggung jawab kewargaan digital.



Gambar 2. Kebutuhan Bahan Ajar Digital CRT Mahasiswa PGSD IPI Garut

Hasil observasi awal di PGSD IPI Garut menunjukkan bahwa bahan ajar belum sepenuhnya mengaitkan nilai Pancasila dengan persoalan digital yang dekat dengan mahasiswa. Materi Pancasila masih cenderung dipahami sebagai konsep normatif, bukan sebagai kerangka etis untuk membaca masalah aktual. Dari 159 mahasiswa, 121 mahasiswa atau 76,1% menyatakan lebih mudah memahami materi jika disajikan melalui media visual, cerita kasus, ilustrasi, aktivitas reflektif, dan contoh peristiwa sehari-hari. Sebanyak 127 mahasiswa atau 79,9% menyatakan bahwa contoh budaya lokal Garut, seperti gotong royong, kesantunan komunikasi, musyawarah, kepedulian sosial, dan nilai *silih asah, silih asih, silih asuh*, membantu mereka memahami Pendidikan Pancasila secara konkret. Kondisi ini menunjukkan perlunya bahan ajar digital yang informatif, kontekstual, reflektif, dan responsif budaya.

Pendekatan *Culturally Responsive Teaching* relevan untuk menjawab kebutuhan tersebut. Pendekatan ini menempatkan latar budaya, pengalaman sosial, bahasa, nilai lokal, dan identitas peserta didik sebagai bagian penting dalam pembelajaran (Febrianti et al., 2024). Dalam konteks PGSD IPI Garut, pendekatan ini dapat mengaitkan Pendidikan Pancasila dengan budaya Sunda, kehidupan masyarakat Garut, praktik musyawarah, solidaritas sosial, dan etika komunikasi. Hutchison dan McAlister-Shields (2020) menjelaskan bahwa *Culturally Responsive Teaching* di pendidikan tinggi membantu calon guru memahami keragaman identitas dan menghubungkannya dengan praktik pedagogis yang inklusif. Choi dan Cristol (2021) juga menekankan bahwa pendidikan *Digital Citizenship* perlu memperhatikan keberagaman identitas agar tidak hanya berorientasi pada kepatuhan digital, tetapi juga pada partisipasi demokratis dan keadilan sosial.

Salah satu media yang dapat mengintegrasikan Pendidikan Pancasila, *Culturally Responsive Teaching*, dan *Digital Citizenship* adalah *digital book*. *Digital book* memungkinkan dosen menyajikan materi melalui teks, ilustrasi, cerita kasus, aktivitas

reflektif, kuis, dan tugas berbasis masalah. Tema petualangan dapat membuat pembelajaran Pendidikan Pancasila lebih naratif dan menarik bagi mahasiswa PGSD. Narasi petualangan membawa mahasiswa masuk ke situasi problematis, seperti menyikapi hoaks, menjaga etika komentar, menghargai perbedaan, melindungi data pribadi, dan menggunakan media digital untuk partisipasi sosial positif. Perdana et al. (2021) menunjukkan bahwa *digital book* berbasis *flipbook* berpotensi sebagai media pembelajaran karena mudah diakses, menarik secara visual, dan mendukung proses belajar digital.

Penelitian terdahulu telah membahas *Digital Citizenship*, pendidikan kewargaan digital, media pembelajaran digital, dan *Culturally Responsive Teaching*. Fajri et al. (2022) menemukan bahwa *Digital Citizenship* berkaitan dengan partisipasi, tanggung jawab digital, dan keterlibatan warga negara. Japar et al. (2024) juga menunjukkan bahwa mahasiswa membutuhkan keterampilan digital untuk memahami hak dan tanggung jawab virtual. Namun, penelitian tentang perancangan *digital book* berbasis *Culturally Responsive Teaching* bermuatan Pendidikan Pancasila untuk penguatan *Digital Citizenship* mahasiswa PGSD masih terbatas. Celah ini penting karena calon guru SD membutuhkan bahan ajar yang menghubungkan nilai Pancasila, budaya lokal, dan kewargaan digital.

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana rancangan *digital book* berbasis *Culturally Responsive Teaching* bermuatan Pendidikan Pancasila yang sesuai untuk penguatan *Digital Citizenship* mahasiswa PGSD. Rumusan ini diarahkan pada kebutuhan bahan ajar kontekstual, visual, reflektif, dan relevan di PGSD IPI Garut. Tujuan penelitian ini adalah merancang *digital book* berbasis *Culturally Responsive Teaching* bermuatan Pendidikan Pancasila untuk penguatan *Digital Citizenship* mahasiswa PGSD. Media ini diharapkan membantu mahasiswa memahami nilai Pancasila sebagai dasar etika digital, penyaringan informasi, perlindungan privasi, penghargaan perbedaan, dan partisipasi bertanggung jawab. Dengan demikian, penelitian ini berorientasi pada pengembangan media sekaligus penguatan kapasitas calon guru SD dalam membangun budaya kewargaan digital.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 2D (*Define–Design*) yang merupakan pembatasan tahapan dari model 4-D Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974). Pendekatan R&D dipilih karena memungkinkan proses perancangan produk pendidikan dilakukan secara sistematis dengan menghubungkan identifikasi kebutuhan, karakteristik pengguna, dan spesifikasi produk yang akan dikembangkan (Richey & Klein, 2007). Penelitian difokuskan pada tahap *Define* untuk menganalisis kebutuhan, karakteristik mahasiswa, konteks pembelajaran, serta tujuan pengembangan, sedangkan tahap *Design* diarahkan pada penyusunan struktur, konten, aktivitas pembelajaran, tampilan, dan rancangan awal *digital book*. Pembatasan pada kedua tahap tersebut dilakukan secara metodologis sesuai dengan tujuan penelitian yang berorientasi pada analisis kebutuhan dan konstruksi desain awal, yang dalam *educational design research* merupakan proses fundamental sebelum memasuki tahap evaluasi, penyempurnaan, dan implementasi produk (McKenney & Reeves, 2019; McKenney et al., 2020). Oleh karena itu, tahap *Develop* dan *Disseminate* belum dilakukan karena penelitian ini tidak diarahkan untuk menguji efektivitas produk, tetapi untuk menghasilkan rancangan konseptual dan prototipe awal yang memiliki dasar empiris dan pedagogis. Rancangan yang dihasilkan selanjutnya menjadi landasan bagi proses validasi, uji kepraktisan, uji efektivitas, serta penyempurnaan produk pada penelitian tahap berikutnya.

Subjek penelitian terdiri atas 159 mahasiswa Program Studi PGSD IPI Garut yang mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila. Data penelitian meliputi kebutuhan

mahasiswa terhadap bahan ajar digital, karakteristik pembelajaran Pendidikan Pancasila, unsur budaya lokal Garut, dan rancangan isi *digital book*. Sumber data diperoleh dari mahasiswa, dosen pengampu, dokumen pembelajaran, serta hasil telaah literatur yang relevan.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket kebutuhan, observasi pembelajaran, wawancara terbatas, dan studi dokumentasi. Instrumen yang digunakan meliputi lembar angket, pedoman observasi, pedoman wawancara, dan lembar telaah dokumen. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif sederhana. Data kuantitatif dari angket dihitung dalam bentuk persentase, sedangkan data kualitatif dari observasi, wawancara, dan dokumentasi dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa PGSD IPI Garut memiliki kebutuhan yang kuat terhadap bahan ajar digital yang relevan dengan kehidupan kewargaan digital. Data pra-survei terhadap 159 mahasiswa memperlihatkan bahwa penggunaan perangkat digital sudah menjadi bagian dari aktivitas akademik dan nonakademik mahasiswa. Namun, intensitas penggunaan teknologi belum selalu diikuti dengan pemahaman yang memadai tentang etika digital, verifikasi informasi, privasi, dan tanggung jawab di ruang siber.

Tabel 1. Hasil Pra-Survei Kebutuhan Mahasiswa PGSD IPI Garut terhadap *Digital Book* Berbasis *Culturally Responsive Teaching*

No.	Aspek yang Diamati	Jumlah Mahasiswa	Persentase	Temuan Utama
1	Menggunakan perangkat digital lebih dari empat jam per hari	119	74,8%	Mahasiswa memiliki intensitas penggunaan teknologi yang tinggi dalam kegiatan akademik dan nonakademik.
2	Sering memperoleh informasi sosial, politik, pendidikan, atau keagamaan melalui media sosial	110	69,2%	Media sosial menjadi sumber informasi utama bagi sebagian besar mahasiswa.
3	Terbiasa melakukan <i>fact-checking</i> sebelum membagikan informasi	52	32,7%	Kemampuan verifikasi informasi mahasiswa masih rendah.
4	Belum memahami konsep <i>digital footprint</i>	98	61,6%	Sebagian besar mahasiswa belum memahami dampak jejak digital terhadap identitas dan reputasi diri.
5	Belum memahami hubungan Pendidikan Pancasila dan etika bermedia digital	104	65,4%	Mahasiswa belum sepenuhnya mengaitkan nilai Pancasila dengan praktik kewargaan digital.

No.	Aspek yang Diamati	Jumlah Mahasiswa	Persentase	Temuan Utama
6	Lebih mudah memahami materi melalui media visual, cerita kasus, ilustrasi, dan aktivitas reflektif	121	76,1%	Mahasiswa membutuhkan bahan ajar yang lebih visual, kontekstual, dan interaktif.
7	Membutuhkan contoh berbasis budaya lokal Garut dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila	127	79,9%	Budaya lokal dinilai membantu mahasiswa memahami nilai Pancasila secara lebih konkret

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa 119 mahasiswa atau 74,8% menggunakan perangkat digital lebih dari empat jam per hari. Data ini menunjukkan bahwa mahasiswa sudah akrab dengan ekosistem digital, tetapi belum sepenuhnya memiliki keterampilan kewargaan digital yang kuat. Hal ini tampak dari rendahnya kebiasaan *fact-checking*, karena hanya 52 mahasiswa atau 32,7% yang terbiasa memverifikasi informasi sebelum membagikannya. Temuan ini menunjukkan adanya kesenjangan antara akses digital dan literasi kewargaan digital. Bowyer dan Kahne (2020) dan Brodsky et al. (2021), menegaskan bahwa pendidikan kewargaan digital perlu membentuk kemampuan menilai informasi, memahami hak digital, dan berpartisipasi secara bertanggung jawab.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila di PGSD IPI Garut masih memerlukan penguatan konteks digital. Sebanyak 104 mahasiswa atau 65,4% belum memahami hubungan antara Pendidikan Pancasila dan etika bermedia digital. Hal ini menunjukkan bahwa Pancasila masih cenderung dipahami sebagai materi normatif, bukan sebagai kerangka nilai untuk membaca persoalan aktual di ruang digital. Padahal, nilai ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, musyawarah, dan keadilan sosial dapat digunakan untuk membahas hoaks, ujaran kebencian, *cyberbullying*, privasi, dan tanggung jawab komunikasi digital. Mahardhani dan Asrori (2023) menegaskan bahwa Pendidikan Pancasila dan pendidikan kewargaan perlu diarahkan pada pembentukan etika digital dan partisipasi warga negara di era virtual.

Kebutuhan terhadap bahan ajar yang lebih visual dan kontekstual juga terlihat kuat. Sebanyak 121 mahasiswa atau 76,1% menyatakan lebih mudah memahami materi melalui media visual, cerita kasus, ilustrasi, dan aktivitas reflektif. Selain itu, 127 mahasiswa atau 79,9% menyatakan bahwa contoh berbasis budaya lokal Garut dapat membantu mereka memahami Pendidikan Pancasila secara lebih konkret. Data ini menjadi dasar penting bagi perancangan *digital book* berbasis *Culturally Responsive Teaching*. Hutchison dan McAlister-Shields (2020) menjelaskan bahwa pembelajaran responsif budaya dapat memperkuat keterhubungan antara pengalaman peserta didik, identitas budaya, dan isi pembelajaran.

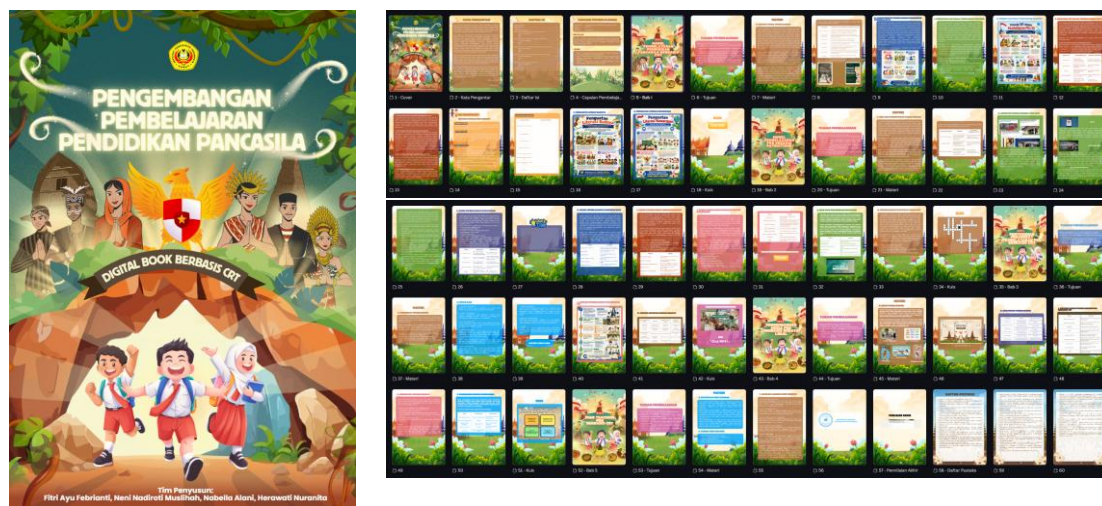
Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, rancangan *digital book* dikembangkan dengan mengintegrasikan Pendidikan Pancasila, *Culturally Responsive Teaching*, dan *Digital Citizenship*. Produk dirancang dalam bentuk narasi petualangan agar mahasiswa tidak hanya membaca konsep, tetapi juga mengikuti alur masalah, menganalisis situasi, dan mengambil keputusan berdasarkan nilai Pancasila. Setiap bagian memuat pengantar konsep, cerita kasus, ilustrasi, aktivitas reflektif, tautan sumber, kuis, dan tugas berbasis masalah. Rancangan ini sesuai dengan karakter media digital yang perlu memberi pengalaman belajar fleksibel, visual, dan aktif. Perdana et al. (2021) menunjukkan bahwa *digital book*, *flipbook*, dan *e-module* dapat meningkatkan akses, minat, dan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran.

Tabel 2. Rancangan Komponen *Digital Book* Berbasis *Culturally Responsive Teaching* untuk Penguatan *Digital Citizenship*

No.	Struktur Digital Book	Fokus Materi	Integrasi CRT	Aspek Digital Citizenship yang Dikuatkan
1	Bab 1 Model Pembelajaran PKn di SD Berbasis CRT	Konsep pembelajaran PKn di SD yang responsif terhadap latar budaya peserta didik	Pada halaman 10 terdapat aktivitas CRT berupa refleksi pengalaman budaya mahasiswa di keluarga atau masyarakat	Kesadaran menghargai keberagaman, empati sosial, tanggung jawab sosial, dan kesadaran etis sebagai warga digital
2	Bab 2 Model Pembelajaran PKn sebagai Patriotisme	Patriotisme, karakter warga negara yang baik, dan tanggung jawab kewargaan dalam kehidupan nyata maupun digital	Pada halaman 19–21 terdapat materi karakter warga negara yang baik yang dikaitkan dengan Digital Citizenship	Etika digital, tanggung jawab informasi, penghargaan terhadap perbedaan, serta partisipasi digital positif
3	Bab 3 Penyusunan Perangkat Pembelajaran PKn Berbasis CRT	Penyusunan tujuan, materi, metode, aktivitas, media, dan evaluasi pembelajaran PKn berbasis CRT	Mahasiswa diarahkan menyusun perangkat pembelajaran sesuai konteks sosial budaya peserta didik	Kesiapan merancang pembelajaran PKn yang menanamkan etika dan tanggung jawab digital sejak SD
4	Bab 4 Pengembangan Media PKn Berbasis Budaya Lokal	Pengembangan media pembelajaran PKn yang memanfaatkan budaya lokal sebagai sumber belajar	Budaya lokal digunakan sebagai dasar pengembangan media yang konkret, dekat, dan bermakna bagi peserta didik	Literasi budaya, kreativitas digital, dan penggunaan media digital secara edukatif
5	Bab 5 Peer Teaching PKn Berbasis CRT	Praktik mengajar PKn berbasis CRT melalui simulasi pembelajaran	Mahasiswa mempraktikkan pembelajaran yang menghargai keberagaman, partisipasi, dan komunikasi santun	Komunikasi etis, kolaborasi, refleksi, dan tanggung jawab pedagogis sebagai calon guru
6	Kuis Digital pada Setiap Akhir Bab	Evaluasi pemahaman mahasiswa terhadap materi setiap bab	Kuis dikembangkan berdasarkan materi, aktivitas, kasus, dan konteks budaya yang dibahas	Kemampuan berpikir kritis, evaluatif, reflektif, dan bertanggung jawab dalam memahami isu kewargaan digital

Tabel 2 menunjukkan bahwa *digital book* berjudul “Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Pancasila” dirancang sebagai bahan ajar digital berbasis *Culturally Responsive Teaching* untuk memperkuat *Digital Citizenship* mahasiswa PGSD. Struktur buku terdiri atas lima bab utama, yaitu model pembelajaran PKn di SD berbasis CRT, model pembelajaran PKn sebagai patriotisme, penyusunan perangkat pembelajaran PKn berbasis CRT, pengembangan media PKn berbasis budaya lokal, dan peer teaching PKn berbasis CRT. Setiap bab dilengkapi kuis digital sebagai evaluasi pemahaman mahasiswa. Rancangan ini sejalan dengan pandangan bahwa digital citizenship di pendidikan tinggi tidak cukup dipahami sebagai kemampuan menggunakan teknologi, tetapi juga mencakup etika digital, literasi digital, tanggung jawab, keamanan, komunikasi, dan kesadaran hukum dalam ruang digital (Chen et al., 2021).

Bab 1 membahas model pembelajaran PKn di SD berbasis CRT, termasuk aktivitas refleksi pengalaman budaya pada halaman 10 yang mengarahkan mahasiswa mengaitkan budaya keluarga atau masyarakat dengan nilai PKn dan perilaku warga digital. Bab 2 memuat model pembelajaran PKn sebagai patriotisme, khususnya halaman 19–21 tentang karakter warga negara yang baik dalam konteks Digital Citizenship, seperti tanggung jawab, etika komunikasi, kemampuan menyaring informasi, dan penggunaan teknologi secara bijak. Bab 3 mengarahkan mahasiswa menyusun perangkat pembelajaran PKn berbasis CRT yang menanamkan etika digital, tanggung jawab informasi, dan penghormatan terhadap privasi sejak SD. Bab 4 membahas pengembangan media PKn berbasis budaya lokal sebagai media yang kontekstual, visual, edukatif, dan relevan dengan kehidupan peserta didik. Bab 5 memuat peer teaching PKn berbasis CRT yang melatih mahasiswa mempraktikkan pembelajaran, berkomunikasi santun, berkolaborasi, menggunakan media digital secara bertanggung jawab, serta melakukan refleksi sebagai calon guru SD. Rancangan ini sejalan dengan prinsip CRT yang menjadikan budaya peserta didik sebagai sumber belajar bermakna, serta gagasan bahwa *Digital Citizenship* perlu membentuk etika digital, tanggung jawab sosial, literasi informasi, dan partisipasi positif di ruang digital (Hutchison & McAlister-Shields, 2020; Franco et al., 2024).



Gambar 3. Desain Buku Digital Berbasis CRT

Kuis digital pada setiap akhir bab menjadi komponen penting dalam *digital book*. Kuis tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana refleksi mahasiswa terhadap materi Pendidikan Pancasila, CRT, dan Digital Citizenship. Melalui kuis digital, mahasiswa dapat mengevaluasi pemahaman konsep, menghubungkan materi dengan kasus, serta menilai pilihan sikap dalam situasi kewargaan digital.

Evaluasi semacam ini relevan dengan kebutuhan pendidikan kewargaan digital yang menekankan kemampuan berpikir kritis, menilai informasi, dan mengambil keputusan secara bertanggung jawab (Brodsky et al., 2021; Bowyer & Kahne, 2020).

Secara pedagogis, rancangan *digital book* ini mendorong pembelajaran Pendidikan Pancasila bergerak dari hafalan nilai menuju analisis kasus. Mahasiswa dapat diminta menilai unggahan media sosial, mengidentifikasi pelanggaran etika digital, menyusun respons berdasarkan sila Pancasila, dan merancang kampanye kewargaan digital. Aktivitas tersebut menempatkan mahasiswa sebagai subjek aktif yang berpikir, menilai, dan mengambil keputusan. Dengan demikian, Pancasila tidak hanya dipelajari sebagai materi konseptual, tetapi diterapkan sebagai dasar perilaku digital. Hal ini sejalan dengan Alrahman et al. (2024) dan Candra et al. (2021) yang menyatakan bahwa pendidikan kewargaan digital perlu mengembangkan partisipasi, penilaian kritis, identitas kewargaan, dan tanggung jawab sosial.

Dengan demikian, *digital book* "Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Pancasila" berbasis CRT memiliki relevansi kuat untuk penguatan *Digital Citizenship* mahasiswa PGSD. Kekuatan produk terletak pada struktur materi yang sistematis, aktivitas refleksi budaya, penguatan karakter warga negara yang baik, pengembangan perangkat pembelajaran, media berbasis budaya lokal, peer teaching, dan kuis digital pada setiap akhir bab. Produk ini menjawab kebutuhan mahasiswa terhadap bahan ajar digital yang visual, kontekstual, reflektif, responsif budaya, serta relevan dengan tantangan kewargaan digital. Namun, pengembangan produk tetap perlu dilanjutkan melalui validasi ahli, uji kepraktisan, dan uji efektivitas agar kelayakan *digital book* dapat dibuktikan secara empiris sesuai prosedur pengembangan pembelajaran yang sistematis (Hidayat & Nizar, 2021; Perdana et al., 2021).

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa PGSD IPI Garut membutuhkan bahan ajar digital yang kontekstual, visual, reflektif, dan relevan dengan tantangan kewargaan digital. Data pra-survei terhadap 159 mahasiswa memperlihatkan bahwa intensitas penggunaan perangkat digital cukup tinggi, tetapi belum diimbangi dengan pemahaman yang kuat tentang *fact-checking*, *digital footprint*, etika bermedia digital, dan tanggung jawab sebagai warga digital. Oleh karena itu, perancangan *digital book* berbasis *Culturally Responsive Teaching* bermuatan Pendidikan Pancasila menjadi alternatif yang sesuai untuk penguatan *Digital Citizenship* mahasiswa PGSD.

Rancangan *digital book* ini mengintegrasikan nilai Pancasila, budaya lokal Garut, narasi petualangan, studi kasus, aktivitas reflektif, dan evaluasi berbasis masalah. Integrasi tersebut memberi ruang bagi mahasiswa untuk memahami Pancasila tidak hanya sebagai konsep normatif, tetapi sebagai dasar etika dalam menggunakan teknologi secara kritis, santun, aman, dan bertanggung jawab. Implikasi penelitian ini terletak pada perlunya pengembangan bahan ajar Pendidikan Pancasila yang lebih adaptif terhadap kehidupan digital mahasiswa. Penelitian berikutnya direkomendasikan untuk melakukan validasi ahli, uji kepraktisan, dan uji efektivitas produk pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Abdullatif, A. M., & Gameil, A. A. (2020). Exploring students' knowledge and practice of digital citizenship in higher education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(19), 122–142. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i19.15611>
- Alrahman, R., Budimansyah, D., Sapriya, S., & Rahmat, R. (2024). The effect of digital citizenship on the quality learning civic education. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 21(1), 29–40. <https://doi.org/10.21831/jc.v21i1.67086>

- Azzahra, D., Arfan, R., Moeis, I., Indrawadi, J., & Dharma, S. (2023). Pancasila and citizenship education e-module teaching materials using Google Classroom for improving the quality of learning. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 6(1), 64–72. <https://doi.org/10.23887/jp2.v6i1.56048>
- Bowyer, B., & Kahne, J. (2020). The digital dimensions of civic education: Assessing the effects of learning opportunities. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 69, 101162. <https://doi.org/10.1016/j.appdev.2020.101162>
- Brodsky, J. E., Brooks, P. J., Scimeca, D., Todorova, R., Galati, P., Batson, M., Grosso, R., Matthews, M., Miller, V., & Caulfield, M. (2021). Improving college students' fact-checking strategies through lateral reading instruction in a general education civics course. *Cognitive Research: Principles and Implications*, 6, Article 23. <https://doi.org/10.1186/s41235-021-00291-4>
- Candra, A. A., Suryadi, K., Rahmat, R., & Nurbayani, S. (2021). Digital citizenship infrastructure to foster the reinforcement of national identity in Indonesia. *Kultura-Społeczeństwo-Edukacja*, 19(1), 37–50. <https://doi.org/10.14746/kse.2021.19.3>
- Chen, L. L., Mirpuri, S., Rao, N., & Law, N. (2021). Conceptualization and measurement of digital citizenship across disciplines. *Educational Research Review*, 33, 100379. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2021.100379>
- Choi, M., & Cristol, D. (2021). Digital citizenship with intersectionality lens: Towards participatory democracy driven digital citizenship education. *Theory Into Practice*, 60(4), 361–370. <https://doi.org/10.1080/00405841.2021.1987094>
- Fajri, I., Budimansyah, D., & Komalasari, K. (2022). Digital citizenship in civic education learning: A systematic literature review. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 10(3), 833–854. <https://doi.org/10.26811/peuradeun.v10i3.755>
- Febrianti, F. A., Alani, N., & Al-Fikri, H. A. (2024). Implementasi sistem gamifikasi berbasis Educaplay sebagai strategi peningkatan kualitas belajar mahasiswa PGSD. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 7(3). <https://doi.org/10.20961/shes.v7i3.91642>
- Febrianti, F. A., Rokhmaniyah, R., & Salimi, M. (2025). Design of digital book of Pancasila education based on culturally responsive teaching (CRT) using Flip PDF Professional software. *Multidisciplinar (Montevideo)*, 3, 213. <https://doi.org/10.62486/agmu2025213>
- Febrianti, F. A., Rokhmaniyah, R., Salimi, M., & Asy'ari, L. (2024). Analisis kebutuhan buku digital berbasis etnotematik untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 7(3). <https://doi.org/10.20961/shes.v7i3.91643>
- Franco, M. P., Bottiani, J. H., & Bradshaw, C. P. (2024). Assessing teachers' culturally responsive classroom practice in PK–12 schools: A systematic review of teacher-, student-, and observer-report measures. *Review of Educational Research*, 94(5), 743–798. <https://doi.org/10.3102/00346543231208720>
- Hidayah, Y. (2023). Preparing primary education teachers to teach civic education in the Indonesian elementary schools. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(1), 73–84. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i1.1208>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (analysis, design, development, implementation and evaluation) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Hutchison, L., & McAlister-Shields, L. (2020). Culturally responsive teaching: Its application in higher education environments. *Education Sciences*, 10(5), 124. <https://doi.org/10.3390/educsci10050124>
- Japar, M., Casmana, A. R., Adha, M. M., & Fadhillah, D. N. (2024). Students' perspectives on civic education through digital citizenship in the virtual era.

- European Journal of Educational Research*, 13(1), 89–102. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.13.1.89>
- Khriswina, S. A., Wibowo, S. E., & Sartono, E. K. E. (2025). Civic education in digital era: Implementing Pancasila values for Generation Z college students. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 17(1), 1574–1588. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v17i1.6040>
- Lin, Y., & Yu, Z. (2023). Extending Technology Acceptance Model to higher-education students' use of digital academic reading tools on computers. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 20, Article 34. <https://doi.org/10.1186/s41239-023-00403-8>
- Mahardhani, A. J., & Asrori, M. A. R. (2023). Internalization of Pancasila student profile values based on digital citizenship as preparation for Industry 4.0 and implementation of independent learning policy. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(2), 2395–2404. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i2.2871>
- McKenney, S., & Reeves, T. C. (2019). *Conducting educational design research* (2nd ed.). Routledge.
- McKenney, S., & Reeves, T. C. (2020). Educational design research: Portraying, conducting, and enhancing productive scholarship. *Medical Education*, 55(1), 82–92.
- Pang, V. O., Alvarado, J. L., Preciado, J. R., & Schleicher, A. R. (2021). Culturally relevant education: Think local within a holistic orientation. *Multicultural Perspectives*, 23(1), 3–16. <https://doi.org/10.1080/15210960.2021.1877546>
- Perdana, M. A., Wibowo, D. E., & Budiarto, M. K. (2021). Digitalization of learning media through digital book development using the flipbook application. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 54(2), 263–272. <https://doi.org/10.23887/jpp.v54i2.34639>
- Rahmiati, R., Putri, M., Engkizar, E., & Mokhtar, M. M. (2023). The effectiveness of flipbook-based e-modules in increasing student creativity in nail art subject in higher education. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 13(2), 167–177. <https://doi.org/10.21831/jpv.v13i2.54330>
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2007). *Design and development research: Methods, strategies, and issues*. Lawrence Erlbaum Associates.
- Sentriyo, I., Sumarna, N., Rabani, L., & Arisanti, W. O. L. (2023). Integration of digital technology in the learning process through problem-based learning models. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(2), 2266–2274. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i2.3241>
- Sumiati, S., Mumtahanah, N., R., M., & Asmi, S. N. (2022). Utilization of digital media to restore reading interest for university students. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(3), 4513–4522. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i3.1466>
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*. Indiana University.
- Yusuf, N., Wibowo, A. P., & Budiono, B. (2024). Digital citizenship education: Pancasila as a source of digital ethics in Indonesia. *JED: Jurnal Etika Demokrasi*, 9(1), 70–83. <https://doi.org/10.26618/jed.v9i1.11721>
- Zhong, J., & Zheng, Y. (2023). “What it means to be a digital citizen”: Using concept mapping and an educational game to explore children’s conceptualization of digital citizenship. *Heliyon*, 9(9), e19291. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e19291>