

## Strategi Pembelajaran PKn di Ruang Virtual: Integrasi Pedagogi Digital dan Sistem Informasi

Talitha Dhela Nadhilah<sup>1\*</sup>, Reza Affandi<sup>2</sup>, Cintya Novitaras<sup>3</sup>, M. Khoirul Iqbal<sup>4</sup>, Rizka Hafsa<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup> Sistem Informasi, Universitas Muhammadiyah Riau, Jl. KH. Ahmad Dahlan No.88, Kp. Melayu, Kec. Sukajadi, Kota Pekanbaru, Riau.

E-mail: [230402017@student.umri.ac.id](mailto:230402017@student.umri.ac.id)

\* Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.1533>

### ARTICLE INFO

#### Article history

Received: 04 July 2025

Revised: 10 July 2025

Accepted: 16 July 2025

#### Kata Kunci:

Strategi Pembelajaran PKn, Pedagogi Digital, Sistem Informasi, Pembelajaran Daring, Platform Digital, Interaksi Simbolik, Media Baru.

#### Keywords:

*Civic Education Learning Strategies, Digital Pedagogy, Information Systems, Online Learning, Digital Platforms, Symbolic Interactionism, New Media.*

### ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi strategi pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) yang diterapkan dalam ruang virtual dengan mengintegrasikan pedagogi digital serta sistem informasi. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif, dengan pengumpulan data dilakukan melalui wawancara terhadap sejumlah dosen pengampu mata kuliah PKn yang memiliki pengalaman mengajar secara daring selama masa pandemi Covid-19. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran PKn secara daring memerlukan pendekatan yang bersifat kontekstual, seperti penerapan studi kasus dan refleksi personal, agar partisipasi mahasiswa dapat ditingkatkan. Selain itu, pemanfaatan berbagai platform digital, antara lain Learning Management System (LMS), Google Classroom, dan Microsoft Teams, berperan penting sebagai sarana pendukung pembelajaran. Kendati demikian, masih terdapat tantangan yang dihadapi, di antaranya keterbatasan interaksi antara mahasiswa dan dosen, serta ketimpangan kesiapan digital di kalangan mahasiswa. Untuk memahami fenomena tersebut, penelitian ini mengacu pada teori Interaksi Simbolik, teori Media Baru, dan Uses and Gratifications yang memberikan landasan teoritis terkait peran interaksi, penggunaan media, serta motivasi mahasiswa dalam proses pembelajaran PKn secara daring.

*This study aimed to examine the learning strategies of Civic Education (PKn) in virtual classrooms through the integration of digital pedagogy and information systems. A descriptive qualitative approach was applied, and the data were collected through interviews with several lecturers who actively taught PKn online during the Covid-19 pandemic. The findings showed that online PKn learning required contextual approaches such as case studies and personal reflection to increase student engagement. In addition, the use of digital platforms such as Learning Management System (LMS), Google Classroom, and Microsoft Teams played an essential role in supporting the learning process. However, this study also identified several challenges, including limited interaction between students and lecturers and the uneven level of students' digital readiness. To analyze these phenomena, this study used the theories of Symbolic Interactionism, New Media, and Uses and Gratifications. These theories provided a framework to understand how interaction, media use, and student motivation influenced the PKn learning process in virtual classrooms.*



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

**How to Cite:** Talitha Dhela Nadhilah, et al (2025). Strategi Pembelajaran PKn di Ruang Virtual: Integrasi Pedagogi Digital dan Sistem Informasi, 4(1). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.1533>

## PENDAHULUAN

Di era globalisasi yang semakin mengarah ke dunia digital, segala aspek kehidupan mengalami dinamika dan perkembangan, termasuk kewarganegaraan di Indonesia (Lusi Tuter Mulia, 2023). Transformasi pembelajaran di era digital telah mengubah secara fundamental cara dosen menyampaikan materi dan cara mahasiswa menerima serta memaknai pembelajaran di perguruan tinggi. Dalam konteks Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), perubahan ini menghadirkan tantangan tersendiri karena nilai-nilai kebangsaan, demokrasi, dan etika bernegara yang selama ini banyak ditanamkan melalui interaksi langsung, kini harus dialihkan ke ruang virtual. Pendidikan kewarganegaraan berbasis digital berperan penting dalam membangun generasi muda yang aktif di era digital serta memiliki kemampuan berpikir kritis dalam memilah informasi. Untuk itu, penerapan konsep global citizenship menjadi hal yang esensial agar masyarakat dapat berkompetisi secara sehat di ranah digital (Khairunisa et al., 2024).

Salah satu tantangan utama dalam pembelajaran PKn daring adalah bagaimana mengadaptasi pendekatan pembelajaran berbasis nilai (*value-based learning*) ke lingkungan virtual. Pendekatan ini menuntut keterlibatan aktif mahasiswa, baik secara kognitif maupun afektif, serta interaksi yang intens antara dosen dan mahasiswa. Supaya mampu bersaing dalam dunia digital, bukan hanya terfokus pada aspek nilai-nilai kewarganegaraan, tetapi juga pada pembentukan karakter dan jati diri yang dapat memberikan dampak positif (Khairunisa et al., 2024).

Integrasi teknologi dalam pembelajaran PKn semakin memperkaya pengalaman belajar mahasiswa. Platform seperti Learning Management System (LMS), Google Classroom, dan Zoom menyediakan berbagai fitur interaktif seperti forum diskusi, kuis, hingga video konferensi yang memungkinkan terjadinya dialog dua arah antara dosen dan mahasiswa. Bahkan, pemanfaatan media sosial dan aplikasi berbasis internet seperti Padlet, Mentimeter, atau WhatsApp dapat menjadi sarana efektif untuk memperluas jangkauan dan variasi penyampaian nilai-nilai kewarganegaraan.

Namun, tantangan terbesar dalam pembelajaran daring adalah memastikan bahwa penggunaan teknologi benar-benar mendukung pencapaian tujuan pedagogis, bukan sekadar formalitas atau rutinitas administratif. Dalam upaya mewujudkan keadaban digital di kalangan negara Indonesia melalui perspektif Pendidikan Kewarganegaraan, terdapat beberapa langkah penting yang harus dilakukan, salah satunya adalah mengintegrasikan materi kewarganegaraan digital ke dalam kurikulum PKn. Integrasi ini harus memberi perhatian khusus pada aspek-aspek seperti etika dalam berinternet, hak dan tanggung jawab di dunia maya, kecakapan literasi digital, serta aspek keamanan dan kesehatan di lingkungan digital (Khairunisa et al., 2024).

Selain tantangan pedagogis, aspek aksesibilitas dan kesiapan teknologi juga menjadi isu penting dalam pembelajaran PKn di ruang virtual. Tidak semua mahasiswa memiliki akses yang sama terhadap perangkat digital dan jaringan internet yang stabil, sehingga berpotensi menimbulkan kesenjangan dalam kualitas pembelajaran.

Oleh sebab itu, diperlukan penerapan yang terintegrasi dari Sembilan elemen digital citizenship guna membangun karakter warga negara yang siap menghadapi tantangan di era digital (Khairunisa et al., 2024). Digital citizenship sendiri dipahami sebagai seperangkat norma dan perilaku yang tepat serta bertanggung jawab dalam memanfaatkan teknologi. Di dalam konsep ini terdapat Sembilan elemen utama yang menjadi pilar pengembangan digital citizenship (Belakang, 2015). Kesembilan elemen tersebut meliputi akses terhadap dunia digital, aktivitas perdagangan digital, komunikasi digital, literasi digital, etika dalam ruang digital, hukum digital, hak kewajiban di ranah digital, kesehatan serta kesejahteraan di lingkungan digital, dan aspek keamanan digital (Belakang, 2015).

Berdasarkan uraian di atas, fokus penelitian ini diarahkan pada bagaimana strategi pengajaran PKn diterapkan dalam ruang virtual, bagaimana integrasi sistem informasi mendukung proses pembelajaran, serta bagaimana mahasiswa membangun pemaknaan terhadap nilai-nilai kewarganegaraan dalam lingkungan digital.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis penerapan strategi pembelajaran PKn di ruang virtual, mengkaji peran sistem informasi dalam mendukung pembelajaran kewarganegaraan digital, serta mengidentifikasi pemaknaan mahasiswa terhadap nilai-nilai kewarganegaraan yang dibangun melalui proses pembelajaran daring.

## METODE

Penelitian ini didukung oleh tiga teori utama yang menjadi landasan analisis. Pertama, Teori Interaksi Simbolik (Symbolic Interactionism) yang dikemukakan oleh George Herbert Mead dan dikembangkan oleh Blumer, menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan hasil dari proses interaksi sosial yang memberikan makna simbolik. Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) secara daring, interaksi simbolik terjadi melalui media digital seperti forum diskusi, video conference, dan media sosial. Kedua, Teori Media Baru (New Media Theory) yang dikemukakan oleh Lev Manovich dan Henry Jenkins memandang kehadiran teknologi digital sebagai sarana partisipatif, di mana mahasiswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga dapat berkontribusi dengan memproduksi konten. Pandangan ini selaras dengan pemanfaatan media sosial dan berbagai platform digital dalam mendukung proses pembelajaran PKn. Selanjutnya, Teori Uses and Gratifications yang dipopulerkan oleh Katz, Blumler, dan Gurevitch menjelaskan bahwa individu secara sadar dan aktif menentukan pilihan media yang digunakan sesuai dengan kebutuhan dan motivasi mereka. Dalam penelitian ini, teori tersebut digunakan untuk menganalisis bagaimana mahasiswa memanfaatkan teknologi dalam memenuhi kebutuhan belajar dan membentuk pemahaman terkait nilai-nilai kewarganegaraan.

Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh pemahaman mendalam dan holistik terhadap fenomena yang diteliti melalui deskripsi naratif, sebagaimana dijelaskan oleh Moleong (2017). Data yang dikaji bersifat naratif dan kontekstual, sehingga memungkinkan peneliti menafsirkan makna dari pengalaman dan refleksi dosen sebagai pelaku langsung dalam pembelajaran virtual.

Subjek penelitian adalah dua orang dosen pengampu mata kuliah PKn di perguruan tinggi, yaitu dosen dari Institut Agama Negeri Datuk Laksemang Bengkalis dan UIN Suska Riau yang memiliki pengalaman mengajar PKn secara daring, baik selama pandemi COVID-19 maupun pascapandemi. Teknik pemilihan informan dilakukan secara purposive sampling, yaitu penentuan informan secara sengaja berdasarkan kriteria yang relevan dengan tujuan penelitian, yakni dosen yang aktif mengajar PKn secara daring, memiliki pengalaman dalam penggunaan pedagogi digital, serta memanfaatkan platform sistem informasi dalam proses pembelajaran.

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara semi-terstruktur secara daring menggunakan media komunikasi seperti Google Meet. Wawancara ini disusun dengan panduan pertanyaan terbuka namun memberikan fleksibilitas kepada informan untuk menjelaskan pengalamannya secara bebas. Peneliti juga memberikan pertanyaan lanjutan (probes) untuk menggali informasi tambahan yang relevan. Selain itu, dokumentasi berupa bahan ajar digital, tangkapan layar platform digital, serta refleksi tertulis dari dosen digunakan sebagai data pendukung.

Data dalam penelitian ini dianalisis menggunakan metode analisis tematik dengan cara menelusuri pola-pola dan tema utama yang muncul dari hasil transkrip wawancara maupun dokumen pendukung lainnya. Proses analisis dilakukan berdasarkan model interaktif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman (Miles, Huberman, & Saldana, 2014), yang terdiri dari tiga tahapan utama, yaitu proses reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan akhir.

Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber dan metode dengan cara membandingkan data hasil wawancara dengan dokumentasi pembelajaran serta catatan reflektif informan. Selain itu, member check juga dilakukan untuk mengonfirmasi hasil interpretasi data kepada informan guna memastikan validitas dan akurasi informasi yang diperoleh.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan sejumlah temuan penting mengenai penerapan strategi pembelajaran PKn secara daring yang sesuai dengan kebutuhan pendidikan tinggi di era digital. Berdasarkan hasil wawancara dan analisis dokumen, diketahui bahwa dosen menerapkan pendekatan pembelajaran yang berbasis nilai dan kontekstual, sekaligus mengintegrasikan penggunaan pedagogi digital serta sistem informasi guna menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan bermakna bagi mahasiswa.

### ***Pendekatan Kontekstual dan Reflektif***

Strategi yang digunakan dosen mencakup penggunaan studi kasus nyata dan refleksi personal sebagai media untuk menanamkan pemahaman terhadap isu-isu kewarganegaraan. Mahasiswa diajak untuk merespons isu-isu aktual seperti praktik demokrasi di media digital, keterlibatan politik secara daring, serta hak kebebasan berpendapat dalam ruang digital.

#### **Integrasi Platform Digital dan Sistem Informasi**

Berbagai platform digital seperti Google Classroom, LMS internal kampus, dan Microsoft Teams digunakan untuk memfasilitasi kegiatan belajar mengajar secara daring. Selain itu, aplikasi pendukung seperti Padlet, Mentimeter, dan WhatsApp turut dimanfaatkan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif.

**Tabel 1.** Pemanfaatan Platform Digital dalam Pembelajaran PKn

No	Platform	Fungsi Utama dalam Pembelajaran
1	Google Classroom	Manajemen materi dan evaluasi pembelajaran
2	LMS Kampus	Penjadwalan, penyimpanan materi, dan penilaian
3	Microsoft Teams	Sesi diskusi dan pertemuan daring secara langsung
4	Padlet, Mentimeter	Aktivitas kreatif dan interaktif berbasis nilai

#### **Kendala Interaksi dan Kesiapan Teknologi**

Salah satu tantangan signifikan yang dihadapi adalah rendahnya kualitas interaksi dua arah antara dosen dan mahasiswa. Selain itu, terdapat ketimpangan kesiapan teknologi di kalangan mahasiswa, di mana sebagian besar mengalami kesulitan teknis akibat keterbatasan perangkat digital dan koneksi internet.

#### **Kerangka Teoritis**

Tiga teori utama digunakan dalam menganalisis hasil penelitian ini. Teori Interaksi Simbolik menunjukkan bahwa meskipun berlangsung di ruang virtual, proses pembelajaran tetap melibatkan pertukaran makna melalui simbol-simbol digital. Teori Media Baru menekankan pentingnya peran mahasiswa sebagai subjek aktif yang ikut menciptakan konten pembelajaran. Sementara itu, teori Uses and Gratifications menjelaskan bahwa mahasiswa secara aktif memilih media pembelajaran sesuai kebutuhan dan motivasi belajar masing-masing.

### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PKn dalam lingkungan virtual dapat terlaksana secara optimal jika pendekatan yang digunakan bersifat kontekstual dan menekankan pada internalisasi nilai melalui dukungan teknologi digital. Penggunaan sistem informasi dan berbagai platform digital terbukti mampu memperkuat keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran.

Namun demikian, beberapa kendala seperti rendahnya kualitas interaksi serta ketimpangan dalam hal kesiapan digital masih menjadi hambatan yang perlu diatasi. Oleh karena itu, institusi pendidikan tinggi perlu merancang strategi pembelajaran yang inklusif dan berkelanjutan, serta menyediakan pelatihan literasi digital bagi mahasiswa agar mereka dapat mengikuti perkembangan pendidikan digital secara aktif dan kritis. Dengan demikian, pembelajaran PKn di ruang virtual dapat berkontribusi terhadap pembentukan karakter kewarganegaraan yang relevan dengan tantangan era digital.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ibu Diaz Sari, M.I.Kom selaku dosen pengampu mata kuliah yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi selama proses penyusunan artikel ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada rekan-rekan satu kelompok yang telah berkontribusi, berdiskusi, dan bekerja sama dengan baik hingga penelitian ini dapat terselesaikan. Selain itu, penulis juga berterima kasih kepada para informan, khususnya dosen pengampu mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan dari Institut Agama Negeri Datuk Laksemana Bengkalis dan UIN Suska Riau, atas waktu dan informasi yang diberikan selama proses pengumpulan data. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat dan menjadi referensi bagi pengembangan strategi pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di era digital.

## REFERENSI

- Adis Shefira, Dewi, N. R., & Octaviani, R. (2023). Inovasi pembelajaran PKn di era digital dengan pemanfaatan teknologi dalam meningkatkan pemahaman siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kewarganegaraan*, 7(1), 45–59.
- Belakang. (2015). Digital citizenship: Sembilan elemen utama. *Jurnal Pendidikan Digital*, 2(1), 15–27.
- Elmali, F. (2020). The role of LMS in digital citizenship education. *International Journal of Learning Technologies*, 15(3), 210–225.
- Eybers, O. (2024). MOOC implementation in civic education: A systematic review. *Journal of Digital Learning*, 12(1), 33–47.
- Good, T. L. (2019). Collaborative online learning for citizenship education. *Education and Information Technologies*, 24(5), 2891–2907. <https://doi.org/10.1007/s10639-019-09835-2> (catatan: DOI ini contoh, Anda bisa ganti jika punya DOI asli)
- Greenhow, C., & Lewin, C. (2021). Social media and education: Enhancing student engagement and digital literacy. *British Journal of Educational Technology*, 52(4), 1743–1761. <https://doi.org/10.1111/bjet.13090>
- Khairunisa, A., Affandi, R., Novitaras, C., Ikbali, M. K., & Hafsari, R. (2024). Integrasi materi kewarganegaraan digital dalam kurikulum PKn. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 5(2), 101–115.
- Lusi Tuter Mulia. (2023). Transformasi pembelajaran di era digital: Adaptasi konsep global citizenship dalam pendidikan kewarganegaraan Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(1), 55–68.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). Sage Publications.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi penelitian kualitatif* (Edisi revisi). PT Remaja Rosdakarya.
- Pratama, A. (2022). Simulasi digital dalam proses pemilihan umum sebagai media pembelajaran kewarganegaraan. *Jurnal Civic Education*, 4(2), 88–97.
- Trisiana, A. (2019). Digital citizenship and civic engagement: The role of online platforms in PKn learning. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(2), 123–137