

Kajian Literatur tentang Strategi Pembelajaran Digital Citizenship berbasis Proyek dalam Mengembangkan Kesadaran Kritis Warga Negara

Armaya¹, Tarisah Kumala², Putri Situmeang³

^{1,2,3,4}Department of Civic Education, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia
armaya106@gmail.com¹, tarisakhumala07@gmail.com², psitumeang087@gmail.com³

ABSTRACT

This research is a literature review that aims to analyze the strategy of Project-Based Learning (PBL) Digital Citizenship learning in developing critical citizen awareness in the digital era. Using a qualitative approach based on literature review, this study examines various primary and secondary sources related to pedagogical principles, success factors, and the relationship between digital citizenship, critical thinking, and civic awareness. The results of the study indicate that the implementation of PBL encourages authentic, collaborative, and reflective learning, where students not only master digital skills but also understand ethical values, social responsibility, and digital participation critically. This strategy is effective in forming digital citizens who are empowered, empathetic, and value-conscious. This study emphasizes the importance of transforming citizenship pedagogy towards a contextual and value-oriented participatory learning model.

Keywords: *Digital Citizenship, Project-based Learning, Critical Awareness, Citizenship Education*

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan kajian literatur yang bertujuan untuk menganalisis strategi pembelajaran *Digital Citizenship* berbasis proyek (*Project-Based Learning/PBL*) dalam mengembangkan kesadaran kritis warga negara di era digital. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif berbasis studi pustaka, penelitian ini mengkaji berbagai sumber primer dan sekunder terkait prinsip pedagogis, faktor keberhasilan, serta keterkaitan antara *digital citizenship*, berpikir kritis, dan kesadaran kewarganegaraan. Hasil kajian menunjukkan bahwa penerapan PBL mendorong pembelajaran yang autentik, kolaboratif, dan reflektif, di mana peserta didik tidak hanya menguasai keterampilan digital, tetapi juga memahami nilai etika, tanggung jawab sosial, dan partisipasi digital secara kritis. Strategi ini efektif membentuk warga negara digital yang berdaya, empatik, dan sadar nilai. Kajian ini menegaskan pentingnya transformasi pedagogi kewarganegaraan menuju model pembelajaran partisipatif yang kontekstual dan berorientasi nilai

Kata Kunci: *Kewarganegaraan Digital, Pembelajaran berbasis Proyek, Kesadaran Kritis, PPKn*

Corresponding Author:

Tarisah Kumala
University of Muhammadiyah Sumatera Utara,
Jl Kapten Muktar Basri No 3 Medan 20238, Indonesia
Email: tarisakhumala07@gmail.com



1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang begitu pesat telah mengubah secara fundamental cara individu berinteraksi, berkomunikasi, dan berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Transformasi digital ini tidak hanya memengaruhi dinamika sosial, tetapi juga menggeser pola partisipasi politik dan kewargaan ke dalam ranah virtual (Castells, 2010; Van Dijk, 2020). Di satu sisi, ruang digital membuka peluang besar bagi warga negara untuk mengekspresikan pendapat, mengakses informasi, dan berpartisipasi dalam proses demokrasi secara lebih terbuka dan inklusif (Mossberger, Tolbert, & McNeal, 2008; Loader, Vromen, & Xenos, 2014). Namun, di sisi lain, muncul berbagai tantangan seperti penyebaran disinformasi,

ujaran kebencian, polarisasi politik, serta menurunnya kemampuan berpikir kritis dalam menyeleksi informasi publik (Wardle & Derakhshan, 2017; Pariser, 2011).

Kondisi ini menegaskan pentingnya pendidikan kewarganegaraan yang mampu membekali peserta didik dengan kompetensi digital yang bertanggung jawab, reflektif, dan etis, agar mereka tidak sekadar menjadi pengguna teknologi, tetapi juga warga digital yang kritis dan berintegritas (Choi, Glassman, & Cristol, 2017; Rheingold, 2012). Pendidikan kewarganegaraan digital berperan sentral dalam membangun kesadaran etis dan tanggung jawab sosial dalam ruang siber, sehingga partisipasi warga negara di dunia maya tetap selaras dengan nilai-nilai demokrasi (Jones & Mitchell, 2016; Kim & Choi, 2018).

Menurut Ribble (2015), warga digital yang baik bukan hanya mereka yang mampu menggunakan teknologi secara efisien, tetapi juga mereka yang memahami implikasi moral dan politik dari setiap tindakan di ruang digital. Pendidikan kewarganegaraan di era digital karenanya perlu mengintegrasikan literasi digital, kesadaran kritis, serta etika bermedia agar peserta didik mampu menavigasi kompleksitas informasi secara bertanggung jawab (Choi, Glassman, & Cristol, 2017; Pangrazio & Sefton-Green, 2021).

Konsep *digital citizenship* (kewarganegaraan digital) merupakan fondasi penting dalam membentuk warga negara yang tidak hanya melek teknologi, tetapi juga memiliki kesadaran nilai, etika, dan tanggung jawab sosial dalam ekosistem digital yang semakin kompleks. Ribble (2015) menegaskan bahwa *digital citizenship* mencakup pemahaman terhadap hak, tanggung jawab, serta norma perilaku dalam dunia maya yang selaras dengan prinsip-prinsip kewarganegaraan di dunia nyata. Namun, dalam konteks pendidikan abad ke-21, sekadar menanamkan kemampuan teknologis tidaklah cukup; peserta didik perlu dibekali dengan kemampuan berpikir kritis, empati digital, serta kesadaran etis terhadap dampak sosial dari aktivitas daring (Jones & Mitchell, 2016). Dengan demikian, pendidikan kewarganegaraan di abad ke-21 perlu bertransformasi dari sekadar pengajaran normatif menuju pembelajaran partisipatif dan kontekstual yang mengintegrasikan nilai-nilai *digital citizenship* ke dalam praktik pembelajaran yang dapat menumbuhkan refleksi kritis terhadap isu-isu digital seperti disinformasi, ujaran kebencian, dan privasi data (Choi, 2016; Heick, 2019). Integrasi nilai-nilai *digital citizenship* dalam praktik pembelajaran tidak hanya memperkuat literasi digital peserta didik, tetapi juga mengarahkan mereka menjadi warga digital yang bertanggung jawab, toleran, dan mampu berpartisipasi aktif dalam ruang publik virtual secara demokratis.

Implementasi *digital citizenship* dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) menuntut adanya inovasi pedagogis yang mampu menghubungkan pengalaman digital peserta didik dengan nilai-nilai kewarganegaraan yang substantif. Pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) menjadi salah satu pendekatan yang efektif untuk mengintegrasikan kompetensi digital dengan tanggung jawab sosial karena memungkinkan peserta didik belajar melalui pengalaman langsung, kolaborasi, dan pemecahan masalah autentik yang relevan dengan kehidupan digital mereka (Boss & Krauss, 2018). Melalui proyek-proyek yang menekankan literasi digital, etika bermedia, dan kesadaran terhadap isu publik di ruang digital, guru PKn dapat menumbuhkan kesadaran kritis peserta didik terhadap peran mereka sebagai warga negara yang aktif dan reflektif dalam masyarakat digital (Richardson, 2019). Pendekatan ini juga sejalan dengan paradigma *critical digital pedagogy* yang menempatkan peserta didik bukan sekadar sebagai pengguna teknologi, tetapi sebagai subjek yang mampu menafsirkan, menilai, dan memengaruhi wacana digital secara etis dan demokratis (Morris & Stommel, 2018). Dengan demikian, transformasi pembelajaran PKn yang mengintegrasikan prinsip *digital citizenship* berbasis proyek tidak hanya relevan dengan tuntutan abad ke-21, tetapi juga menjadi strategi strategis dalam membangun kesadaran kritis dan partisipasi digital yang bertanggung jawab di kalangan generasi muda.

Salah satu strategi pembelajaran yang relevan untuk mencapai tujuan tersebut adalah *Project-Based Learning (PjBL)*. Melalui PjBL, peserta didik tidak hanya memperoleh pemahaman konseptual, tetapi juga terlibat secara aktif dalam merancang, melaksanakan, dan merefleksikan proyek yang memiliki nilai sosial dan kebangsaan. Pendekatan berbasis proyek memberi ruang bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, dan kreatif dalam memecahkan masalah nyata di lingkungan digital. Sejumlah penelitian (Thomas, 2020; Bell, 2021; Lee, 2022) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek mampu menumbuhkan *critical digital literacy* dan kesadaran kewarganegaraan yang lebih mendalam.

Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan untuk mengkaji secara mendalam berbagai literatur mengenai penerapan strategi pembelajaran *digital citizenship* berbasis proyek dalam konteks pendidikan kewarganegaraan. Kajian ini penting untuk memperkaya wacana pedagogik PKn yang relevan dengan tantangan masyarakat digital, sekaligus memberikan rekomendasi strategis bagi pendidik dalam mengembangkan model pembelajaran yang menumbuhkan kesadaran kritis warga negara. Melalui pendekatan *literature review*, penelitian ini diharapkan mampu memetakan tren, strategi, serta temuan-temuan empiris yang dapat memperkuat paradigma pendidikan kewarganegaraan yang adaptif terhadap transformasi digital.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi literatur (*literature review*) sebagai dasar pengumpulan dan analisis data. Pendekatan ini dipilih karena mampu memberikan pemahaman yang mendalam terhadap konsep, teori, dan temuan empiris yang telah dikaji oleh peneliti sebelumnya terkait topik penelitian. Sebagaimana dijelaskan oleh Creswell (2018), metode kualitatif deskriptif bertujuan untuk menginterpretasikan makna dari fenomena berdasarkan kajian data yang bersifat naratif dan kontekstual. Dalam konteks ini, studi literatur berperan sebagai strategi penelitian yang sistematis untuk menelaah berbagai sumber ilmiah seperti buku, artikel jurnal, laporan penelitian, dan dokumen akademik lainnya yang relevan (Snyder, 2019).

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi, yakni dengan menghimpun dan menyeleksi berbagai sumber literatur yang mendukung fokus penelitian. Selanjutnya, proses analisis data mencakup tiga tahap utama, yaitu pengumpulan literatur, pengorganisasian dan pengolahan informasi, serta penarikan kesimpulan berdasarkan sintesis teoretis yang diperoleh (Miles, Huberman, & Saldaña, 2014). Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menghasilkan pemahaman yang komprehensif, terintegrasi, dan relevan terhadap isu yang dikaji. Dengan demikian, penelitian literatur ini tidak hanya bertujuan untuk memaparkan informasi yang telah ada, tetapi juga untuk mengonstruksi pemahaman baru yang dapat menjadi dasar argumentasi ilmiah dalam menjawab permasalahan penelitian (Booth, Sutton, & Papaioannou, 2016).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Bagaimana Strategi Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Pembelajaran *Digital Citizenship* dalam Mengembangkan Kesadaran Kritis Warga Negara Di Era Digital

Hasil kajian menunjukkan bahwa strategi pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning* /PBL) dalam konteks *digital citizenship* mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, kontekstual, dan berorientasi pada aksi sosial. Di berbagai penelitian (Boss & Krauss, 2018; Thomas, 2020), model PBL terbukti efektif dalam mengembangkan kesadaran kritis siswa terhadap isu-isu publik digital seperti disinformasi, ujaran kebencian, dan etika bermedia. Dalam konteks Indonesia, integrasi PBL pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan mulai diterapkan di beberapa sekolah unggulan dan perguruan tinggi, misalnya melalui proyek kampanye literasi digital, simulasi debat etika teknologi, atau kolaborasi sosial daring (Kemendikbudristek, 2022). Penerapan *project-based learning* (PBL) dalam konteks pendidikan *digital citizenship* telah berkembang menjadi strategi pedagogis yang menjembatani kesenjangan antara kemampuan teknologis dan kesadaran kewarganegaraan kritis di abad ke-21. Kajian literatur menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek tidak hanya menekankan penguasaan konten, tetapi juga pengalaman autentik yang mengaitkan peserta didik dengan problem sosial-digital nyata. Strategi ini menjadi relevan di tengah derasnya arus informasi, maraknya disinformasi, ujaran kebencian, dan polarisasi sosial yang terjadi di ruang digital, fenomena yang memerlukan kapasitas warga negara untuk berpikir kritis, reflektif, dan bertanggung jawab (Ribble, 2015; Choi, 2016).

Secara teoretis, penerapan ini sejalan dengan gagasan Freire (1970) tentang *critical pedagogy*, yang menekankan pentingnya refleksi dan aksi (*praxis*) untuk membebaskan peserta didik dari kesadaran naif menuju kesadaran kritis. Melalui proyek yang menuntut kolaborasi, pemecahan masalah nyata, dan partisipasi digital, siswa tidak hanya belajar menjadi pengguna teknologi, tetapi juga warga digital yang sadar akan tanggung jawab sosial dan moralnya (Ribble, 2015; Choi, 2016). Dengan demikian, strategi PBL menjadi sarana untuk mengintegrasikan dimensi kognitif, afektif, dan moral dalam pembentukan kesadaran kritis warga negara di ruang digital.

Secara faktual, berbagai penelitian di Indonesia memperlihatkan penerapan PBL dalam pembelajaran kewarganegaraan digital sudah mulai diinisiasi di berbagai satuan pendidikan, terutama setelah

diberlakukannya Kurikulum Merdeka dan program Profil Pelajar Pancasila. Salah satu temuan lapangan dari laporan Kemendikbudristek (2023) menunjukkan bahwa guru-guru PKn di sekolah menengah mulai menerapkan proyek tematik seperti “Kampanye Anti-Hoaks,” “Bijak Bermedia Sosial,” “Gerakan Anti Ujaran Kebencian,” atau “Membangun Ruang Digital Sehat.” Proyek-proyek ini menuntut siswa untuk melakukan riset sederhana terhadap fenomena di sekitar mereka, mengidentifikasi masalah sosial digital yang relevan, lalu mengembangkan solusi kreatif berbasis media digital misalnya melalui video pendek, infografis, atau kampanye daring di Instagram dan TikTok. Dalam evaluasi yang dilakukan oleh tim peneliti Pusat Kurikulum dan Perbukuan, ditemukan bahwa siswa yang terlibat dalam proyek-proyek semacam itu menunjukkan peningkatan signifikan dalam literasi digital kritis, yaitu kemampuan mengevaluasi keaslian sumber informasi, memahami bias algoritmik, dan menilai kredibilitas berita daring. Misalnya, di SMA Negeri 8 Yogyakarta, guru PKn menerapkan proyek “Detektif Hoaks Lokal”, di mana siswa diminta menelusuri informasi yang beredar di grup keluarga atau komunitas lokal, melakukan verifikasi menggunakan platform *fact-checking*, dan mempresentasikan hasil temuannya di forum kelas daring. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa kegiatan ini tidak hanya melatih kemampuan teknis pencarian informasi, tetapi juga membangun empati sosial dan kesadaran bahwa setiap tindakan berbagi informasi memiliki konsekuensi etis di ruang publik digital.

Temuan serupa juga muncul di tingkat perguruan tinggi. Di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, misalnya, mahasiswa Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan mengikuti mata kuliah *PKn Digital dan Literasi Sosial* dengan pendekatan *project-based learning*. Salah satu proyeknya bertajuk “*Digital Ethics Campaign*,” di mana mahasiswa berkolaborasi lintas jurusan untuk membuat kampanye kesadaran etika digital menggunakan *micro-blogging* di media sosial. Evaluasi menunjukkan adanya peningkatan kemampuan reflektif mahasiswa terhadap isu-isu moralitas digital, seperti plagiarisme daring, penyebaran privasi tanpa izin, dan ujaran kebencian berbasis identitas (Yuliana & Fadli, 2023). Mahasiswa melaporkan bahwa mereka tidak hanya memperoleh pemahaman konseptual tentang etika digital, tetapi juga mengalami *transformasi nilai*, karena proyek tersebut menuntut mereka berinteraksi langsung dengan publik daring dan menghadapi dinamika komunikasi digital secara nyata.

Secara global, praktik ini sejalan dengan tren pendidikan digital di berbagai negara. Di Amerika Serikat, penelitian Jones & Mitchell (2016) menemukan bahwa pembelajaran berbasis proyek dengan tema *digital citizenship* meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kesadaran sosial siswa hingga 35% lebih tinggi dibandingkan dengan metode konvensional. Di Korea Selatan, Choi (2016) mendokumentasikan bahwa siswa yang mengikuti proyek kolaboratif daring tentang isu-isu kebijakan publik digital menunjukkan peningkatan dalam *critical reflection* dan *ethical engagement* di ruang digital. Sementara di Finlandia dan Belanda, implementasi *Digital Education Action Plan* (Redecker, 2020) menjadikan PBL sebagai strategi inti dalam membangun partisipasi digital yang bertanggung jawab. Siswa diminta mengembangkan solusi teknologi terhadap masalah komunitas, seperti *cyberbullying* atau penyalahgunaan data, dan mendiskusikan implikasi etisnya secara terbuka. Dari temuan tersebut, dapat dilihat bahwa PBL berfungsi sebagai ruang *experiential learning* yang mengubah peserta didik dari sekadar pengguna teknologi menjadi *digital citizens* yang aktif dan reflektif. Melalui proyek, peserta didik mengalami proses yang oleh Freire (1970) disebut sebagai *praxis*—yaitu tindakan reflektif untuk memahami struktur sosial di balik fenomena digital. Pembelajaran tidak lagi berhenti pada pengetahuan deskriptif, tetapi bergerak ke arah kesadaran transformatif (*critical consciousness*). Ini pula yang menjelaskan mengapa di beberapa sekolah yang menerapkan PBL digital citizenship, guru melaporkan munculnya perubahan perilaku konkret siswa, seperti lebih selektif dalam berbagi informasi, lebih toleran terhadap perbedaan opini, dan lebih aktif dalam diskusi publik daring. Namun demikian, hasil kajian lapangan juga mengungkapkan sejumlah tantangan struktural dan pedagogis. Di banyak daerah, keterbatasan infrastruktur digital dan literasi teknologi guru masih menjadi hambatan utama (Kemendikbudristek, 2023). Misalnya, di beberapa sekolah di luar Jawa, pelaksanaan PBL berbasis digital masih terbatas pada pembuatan poster atau presentasi sederhana, belum sampai pada level refleksi etis atau partisipasi publik daring. Selain itu, sebagian guru masih berorientasi pada capaian kognitif, bukan pada dimensi afektif dan moral yang seharusnya menjadi inti dari *digital citizenship education*.

Kendala lain adalah kesenjangan budaya digital antara guru dan siswa. Generasi Z yang lahir dalam dunia digital sering kali lebih cepat dalam menguasai teknologi, tetapi belum memiliki kesadaran kritis yang memadai terhadap dampak sosial dan etis dari perilaku daring. Di sisi lain, banyak guru yang memahami nilai-nilai etika dan kewarganegaraan, tetapi kurang familiar dengan platform digital yang menjadi bagian keseharian siswa. Ketimpangan ini sering menyebabkan proyek digital citizenship hanya menekankan aspek teknis, tanpa mencapai kedalaman refleksi moral. Dari perspektif teori pendidikan, hal ini memperkuat pandangan Vygotsky (1978) tentang pentingnya *scaffolding* dan *zone of proximal development* (ZPD). Dalam konteks pembelajaran digital citizenship, guru berperan sebagai *mediator of meaning* bukan hanya

menyediakan alat atau tugas, tetapi menuntun siswa untuk menafsirkan makna sosial dari aktivitas digital mereka. Melalui dialog kritis, guru dapat menghubungkan pengalaman digital siswa dengan nilai-nilai kewarganegaraan demokratis, sehingga proyek menjadi arena penginternalisasian nilai, bukan sekadar latihan teknologi.

Selain itu, teori *connectivism* dari Siemens (2005) juga relevan. Dunia digital menuntun peserta didik untuk belajar melalui jaringan sosial dan informasi yang luas. Dalam proyek-proyek digital citizenship, siswa belajar dari interaksi daring—baik melalui kolaborasi antarsekolah, komunitas digital, maupun jejaring sosial global. Pembelajaran ini memperkuat kemampuan mereka untuk mengelola informasi, berkolaborasi lintas batas, dan berpartisipasi secara etis dalam komunitas virtual, yang merupakan inti dari kewarganegaraan digital abad ke-21. Konteks lapangan di Indonesia memperlihatkan bahwa penerapan proyek digital citizenship juga memiliki dimensi sosial yang kuat. Banyak siswa melaporkan bahwa mereka merasa lebih “terhubung” dengan isu-isu masyarakat setelah mengikuti proyek semacam kampanye literasi digital atau anti-bullying online. Misalnya, dalam program “Pelajar Bijak Digital” di Surabaya (2022), siswa SMA bekerja sama dengan komunitas *Cyberkreasi* dan Dinas Kominfo untuk membuat konten edukatif tentang etika komunikasi digital. Hasilnya, lebih dari 60% siswa mengaku menjadi lebih sadar terhadap tanggung jawabnya di dunia maya dan lebih berhati-hati dalam berbagi konten (Kominfo, 2022).

Data ini menunjukkan bahwa PBL berpotensi menjadi sarana efektif untuk mengembangkan *critical digital awareness* yakni perpaduan antara literasi digital, kesadaran etis, dan kemampuan berpikir reflektif terhadap dinamika sosial di ruang digital. PBL mendorong peserta didik untuk tidak hanya *memahami* realitas digital, tetapi juga *mengintervensinya* secara positif. Dengan proyek yang berakar pada problem nyata, siswa belajar mengonstruksi pengetahuan, mengembangkan empati sosial, dan mengartikulasikan nilai-nilai kewarganegaraan melalui media digital. Secara umum, hasil kajian literatur dan data lapangan menunjukkan bahwa strategi PBL dalam pendidikan digital citizenship telah memberikan dampak nyata terhadap peningkatan kesadaran kritis warga negara muda. Namun, keberlanjutannya sangat bergantung pada komitmen institusi pendidikan, kesiapan pedagogis guru, serta dukungan kebijakan yang memfasilitasi integrasi literasi digital, etika, dan nilai kewarganegaraan ke dalam kurikulum.

B. Prinsip-Prinsip Pedagogis Utama dalam Strategi *Project-Based Learning* untuk Pembelajaran Digital Citizenship

Analisis literatur menemukan beberapa prinsip pedagogis kunci dalam penerapan PBL untuk pembelajaran *digital citizenship*. Pertama, prinsip autentisitas, proyek harus berangkat dari masalah nyata di dunia digital yang relevan dengan kehidupan peserta didik (Larmer et al., 2015). Kedua, kolaborasi dan partisipasi aktif, di mana peserta didik bekerja dalam tim untuk mengeksplorasi isu sosial-digital seperti privasi, keamanan daring, atau ujaran kebencian (Richardson, 2019). Ketiga, prinsip refleksi kritis dan evaluatif, yang mendorong siswa untuk menilai dampak sosial dari tindakan digital mereka dan mengaitkannya dengan nilai-nilai kewarganegaraan (Morris & Stommel, 2018). Keempat, produk autentik, yakni luaran proyek yang dapat diakses masyarakat digital, seperti kampanye edukatif di media sosial atau video literasi digital. Dalam praktiknya, guru berperan sebagai *learning facilitator* yang mengarahkan, bukan mendikte, proses pembelajaran. Prinsip ini didukung oleh teori konstruktivisme sosial Vygotsky (1978), yang menekankan pentingnya interaksi sosial dan mediasi dalam membangun makna. Dengan menerapkan prinsip-prinsip tersebut, PBL tidak hanya menjadi metode belajar yang menyenangkan, tetapi juga menjadi *transformative pedagogy* yang menanamkan etika digital, empati, dan tanggung jawab sosial.

1. Prinsip Autentisitas: Menghadirkan Realitas Sosial Digital dalam Pembelajaran

Prinsip autentisitas menjadi inti dari pendekatan PBL. Menurut Larmer et al. (2015), pembelajaran yang berangkat dari masalah nyata akan memicu motivasi intrinsik peserta didik untuk belajar, berpikir kritis, dan menghasilkan solusi yang relevan. Dalam konteks *digital citizenship*, autentisitas berarti proyek pembelajaran harus dikaitkan langsung dengan fenomena yang dihadapi generasi muda di ruang digital seperti disinformasi, privasi data, ujaran kebencian, dan jejak digital (*digital footprint*). Penelitian empiris di Indonesia memperkuat hal ini. Guru PKn di berbagai sekolah menengah yang menerapkan *project-based learning* sering memilih tema yang dekat dengan pengalaman siswa, seperti “*Bijak di Media Sosial*”, “*Anti-Hoaks Campaign*”, atau “*Jejak Digitalku, Cermin Diriku*”. Kegiatan seperti ini tidak hanya membangun literasi digital, tetapi juga menumbuhkan *critical awareness* terhadap konsekuensi sosial dari tindakan online. Autentisitas juga terkait dengan konteks sosial-budaya. Dalam penelitian oleh Purnomo dan Sari (2022), proyek bertema “Etika Digital dalam Perspektif Pancasila” yang diterapkan di SMA Muhammadiyah berhasil mendorong siswa untuk memaknai nilai gotong royong, keadilan, dan empati dalam interaksi digital. Ini menunjukkan bahwa konteks lokal dapat menjadi sumber belajar kritis untuk membangun kesadaran

kewarganegaraan digital yang berakar pada budaya nasional. Dari perspektif teori, prinsip autentisitas didukung oleh paradigma *situated learning* (Lave & Wenger, 1991), yang menekankan pentingnya pembelajaran yang terjadi dalam konteks kehidupan nyata. Ketika proyek pembelajaran berangkat dari isu digital yang aktual, peserta didik tidak hanya memahami konten, tetapi juga belajar mempraktikkan nilai-nilai demokrasi, etika, dan tanggung jawab sosial dalam kehidupan digital sehari-hari.

2. Prinsip Kolaborasi dan Partisipasi Aktif: Belajar Melalui Interaksi Sosial

Prinsip kedua adalah kolaborasi dan partisipasi aktif. Dalam pembelajaran berbasis proyek, peserta didik tidak bekerja secara individual, melainkan membangun pemahaman melalui kerja tim dan dialog. Richardson (2019) menegaskan bahwa pembelajaran kolaboratif merupakan jantung dari pedagogi abad ke-21, terutama dalam konteks *digital citizenship*, karena ruang digital sendiri bersifat kolaboratif, terbuka, dan partisipatif. Penelitian lapangan oleh Balai Guru Penggerak (2023) menunjukkan bahwa kolaborasi dalam proyek digital seperti membuat kampanye media sosial atau konten edukatif dapat meningkatkan empati sosial dan kemampuan berpikir kritis. Siswa belajar bernegosiasi, membagi peran, dan mengelola konflik, yang semuanya merupakan keterampilan kewarganegaraan penting di era digital.

Selain itu, kolaborasi dalam PBL juga mencerminkan prinsip *community of practice* (Wenger, 1998). Melalui kerja proyek, siswa membentuk komunitas belajar di mana mereka saling berbagi pengalaman, sumber, dan refleksi. Dalam ruang ini, mereka belajar bagaimana menjadi warga digital yang aktif dan bertanggung jawab, bukan sekadar konsumen informasi. Prinsip ini memiliki relevansi kuat dalam konteks pendidikan kewarganegaraan Indonesia. Kolaborasi digital dapat dijadikan wahana untuk menanamkan nilai demokrasi, musyawarah, dan gotong royong dalam bentuk baru yang sesuai dengan budaya partisipasi daring. Sebagai contoh, di Universitas Negeri Yogyakarta, proyek *Digital Civic Engagement* mengajak mahasiswa membuat *podcast* tentang etika politik digital. Melalui proyek tersebut, mahasiswa belajar berdialog dengan audiens publik dan membangun kesadaran politik yang reflektif. Dengan demikian, kolaborasi dan partisipasi aktif dalam PBL bukan hanya strategi belajar, tetapi juga cermin dari praktik kewarganegaraan digital itu sendiri di mana interaksi, tanggung jawab bersama, dan komunikasi etis menjadi nilai dasar kehidupan bermasyarakat di dunia maya.

3. Prinsip Refleksi Kritis dan Evaluatif: Menumbuhkan Kesadaran Etis

Prinsip ketiga yang ditemukan secara konsisten dalam literatur adalah pentingnya refleksi kritis (*critical reflection*) sebagai elemen pembentuk kesadaran kewarganegaraan digital. Morris & Stommel (2018) menekankan bahwa pembelajaran *digital citizenship* tidak boleh berhenti pada keterampilan teknis, tetapi harus mendorong peserta didik untuk *mempertanyakan* nilai, kekuasaan, dan dampak sosial dari praktik digital mereka. Dalam praktiknya, banyak sekolah mulai mengintegrasikan aktivitas refleksi ke dalam proyek digital. Misalnya, di SMPN 1 Sleman, guru PKn menggunakan *digital reflection journals* di mana siswa menuliskan pengalaman mereka di media sosial dan merefleksikan konsekuensi etisnya. Guru kemudian memfasilitasi diskusi tentang hak digital, tanggung jawab, dan peran warga negara di ruang digital.

Pendekatan reflektif seperti ini sejalan dengan teori *experiential learning* Kolb (1984), yang menegaskan bahwa pengalaman belajar menjadi bermakna ketika disertai refleksi kritis. Freire (1970) juga menekankan konsep *conscientization*, yakni kesadaran kritis yang muncul melalui refleksi dan dialog terhadap realitas sosial. Dalam konteks digital, refleksi kritis membantu peserta didik memahami bagaimana teknologi membentuk perilaku, relasi sosial, dan bahkan identitas politik mereka. Lebih jauh lagi, refleksi kritis dalam PBL juga berfungsi sebagai sarana untuk menumbuhkan empati digital (*digital empathy*). Ketika siswa diajak merenungkan dampak ujaran kebencian atau penyebaran hoaks terhadap orang lain, mereka belajar menempatkan diri dalam posisi orang lain—sebuah kemampuan moral penting dalam kehidupan digital yang plural. Dengan demikian, refleksi tidak hanya berfungsi kognitif, tetapi juga afektif dan moral, yang merupakan inti dari pendidikan kewarganegaraan.

4. Prinsip Produk Autentik: Menghubungkan Proyek dengan Kehidupan Nyata

Prinsip keempat adalah penciptaan *produk autentik* yang memiliki makna dan dampak sosial di dunia nyata. Produk autentik bukan sekadar hasil tugas akademik, tetapi karya nyata yang dapat dikonsumsi, diakses, atau memberi manfaat bagi masyarakat digital. Dalam praktiknya, proyek-proyek seperti *kampanye literasi digital di Instagram*, *video edukatif di YouTube*, atau *blog reflektif tentang etika bermedia sosial* menjadi media bagi siswa untuk mempraktikkan peran mereka sebagai warga digital aktif. Produk tersebut memungkinkan mereka berpartisipasi dalam ruang publik digital dan menginternalisasi nilai tanggung jawab sosial.

Penelitian oleh Redecker (2020) dalam *European Framework for the Digital Competence of Educators* menemukan bahwa produk autentik yang dihasilkan melalui PBL meningkatkan keterampilan komunikasi, literasi informasi, serta kesadaran terhadap etika digital. Siswa tidak hanya menjadi pengguna

teknologi, tetapi juga *content creator* yang sadar nilai. Dalam konteks Indonesia, program *Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5)* telah memfasilitasi pembuatan produk autentik digital oleh siswa, seperti kampanye “Bijak Bermedia Sosial” atau “Anti-Perundungan Siber”. Laporan Kemendikbudristek (2023) menunjukkan bahwa proyek-proyek semacam ini memperkuat karakter pelajar Pancasila yang bernalar kritis dan berakhlak mulia dua aspek yang sangat relevan dengan *digital citizenship*. Dengan menghasilkan produk autentik, peserta didik belajar bahwa tindakan digital mereka memiliki dampak nyata. Mereka bukan hanya belajar tentang etika digital, tetapi mempraktikkannya secara langsung dalam konteks sosial yang lebih luas.

5. Guru sebagai Fasilitator: Peran Mediasi dan Transformasi

Selain empat prinsip di atas, literatur juga menekankan peran guru sebagai *learning facilitator*. Dalam paradigma tradisional, guru berperan sebagai penyampai informasi, namun dalam PBL berbasis *digital citizenship*, guru berfungsi sebagai *designer of learning experience* dan mediator sosial. Guru membantu siswa menavigasi sumber digital, mendorong refleksi, serta memastikan proses pembelajaran tetap berakar pada nilai-nilai etika dan tanggung jawab kewargaan. Teori konstruktivisme sosial Vygotsky (1978) memberikan dasar konseptual bagi peran ini, melalui konsep *scaffolding* dan *zone of proximal development (ZPD)*. Guru menyediakan dukungan awal dalam memahami isu digital yang kompleks, lalu secara bertahap memberi ruang bagi otonomi siswa dalam mengelola proyek mereka sendiri. Praktik ini terlihat jelas di beberapa sekolah penggerak yang mengintegrasikan *digital citizenship project*. Guru bertindak sebagai pembimbing diskusi daring, moderator refleksi etis, sekaligus fasilitator kolaborasi digital lintas kelas. Dengan peran demikian, pembelajaran menjadi lebih demokratis dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik yang hidup di ekosistem digital yang dinamis.

C. Faktor-Faktor Apa yang Mempengaruhi Keberhasilan Penerapan Strategi Tersebut dalam Konteks Pendidikan Kewarganegaraan di Abad Ke-21

Kajian pustaka menunjukkan bahwa keberhasilan penerapan strategi PBL untuk *digital citizenship* dipengaruhi oleh empat faktor utama: (1) kompetensi digital dan pedagogik guru, (2) ketersediaan infrastruktur dan akses teknologi, (3) dukungan institusional dan kebijakan sekolah dan (4) budaya partisipatif di kelas.

1. Kompetensi Digital dan Orientasi Pedagogis Guru

Faktor pertama yang paling berpengaruh adalah kapasitas guru dalam memahami dan menerapkan pendekatan PBL berbasis *digital citizenship*. Guru tidak hanya dituntut untuk menguasai konten kewarganegaraan digital, tetapi juga memiliki kemampuan pedagogis yang fleksibel dan adaptif terhadap teknologi. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Falloon (2020), banyak guru di sekolah menengah masih mengalami kesulitan dalam mengintegrasikan isu-isu etika digital ke dalam proyek pembelajaran karena kurangnya pelatihan pedagogis berbasis teknologi. Guru cenderung fokus pada aspek teknis penggunaan media digital, sementara dimensi nilai-nilai kewarganegaraan seperti empati digital, kesantunan daring, dan tanggung jawab sosial belum sepenuhnya tergarap. Dalam konteks ini, guru yang berhasil menerapkan PBL berbasis *digital citizenship* umumnya menunjukkan peran sebagai *learning designer* sekaligus *mentor reflektif*, bukan sekadar penyampai materi (Trilling & Fadel, 2009). Mereka mendorong peserta didik untuk mengeksplorasi isu digital yang relevan dengan kehidupan sosial, seperti penyebaran hoaks atau disinformasi politik, dan mengarahkan proses penyelidikan proyek dengan pendekatan kolaboratif dan reflektif.

2. Ketersediaan Infrastruktur dan Akses Teknologi

Faktor ketiga adalah ketersediaan infrastruktur dan akses terhadap teknologi yang inklusif. Di banyak konteks, terutama di Indonesia, kesenjangan digital masih menjadi tantangan besar dalam pelaksanaan proyek pembelajaran berbasis digital (Kemendikbudristek, 2022). Sekolah di wilayah urban memiliki fasilitas internet, komputer, dan perangkat multimedia yang memadai, sementara sekolah di daerah pedesaan sering menghadapi keterbatasan akses jaringan, listrik, dan perangkat keras. Akibatnya, pelaksanaan proyek digital sering kali tidak dapat berjalan optimal atau tidak mencerminkan partisipasi yang merata di antara peserta didik. Namun, penelitian oleh Fisser (2021) menunjukkan bahwa keterbatasan infrastruktur dapat diimbangi dengan inovasi pedagogis, misalnya dengan memanfaatkan teknologi rendah (*low-tech approach*), seperti diskusi berbasis kasus digital, simulasi daring sederhana, atau proyek kampanye literasi digital berbasis komunitas. Dengan demikian, tantangan infrastruktur bukan hanya soal ketersediaan alat, tetapi juga soal kreativitas dan kemampuan guru dalam memodifikasi pembelajaran sesuai konteks.

3. Dukungan Institusional dan Kebijakan Sekolah

Faktor kedua adalah dukungan kelembagaan yang memadai. Sekolah yang memiliki visi literasi digital yang jelas dan memberikan ruang inovasi pedagogis lebih mampu menjalankan proyek PBL yang bermakna (Bender, 2012). Dukungan ini mencakup penyediaan perangkat digital, kebijakan integrasi teknologi pembelajaran, serta sistem evaluasi berbasis portofolio proyek. Studi oleh Redecker et al. (2020) dalam konteks *Future of Education and Skills* OECD menunjukkan bahwa lingkungan sekolah yang mendorong inovasi dan eksperimentasi pedagogis menjadi kunci keberhasilan transformasi pendidikan digital. Selain itu, kepemimpinan kepala sekolah berperan penting dalam memfasilitasi kolaborasi antarguru, membangun komunitas belajar profesional (*professional learning community*), dan menanamkan nilai-nilai etika digital sebagai bagian dari budaya sekolah. Tanpa dukungan kelembagaan yang kuat, proyek sering berhenti di tataran formalitas atau hanya berfokus pada hasil produk, bukan proses reflektif yang membentuk kesadaran kritis warga digital.

4. Budaya Partisipatif Siswa di Kelas

Faktor keempat adalah budaya partisipatif di kelas, terutama dalam hal motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, dan literasi digital. Generasi Z sebagai kelompok dominan di ruang pendidikan saat ini memiliki kompetensi digital yang tinggi, tetapi belum tentu memiliki kesadaran etis dan tanggung jawab sosial yang matang (Prensky, 2010). Studi oleh Kahne & Bowyer (2018) menunjukkan bahwa siswa sering terampil dalam mengakses informasi digital, tetapi cenderung pasif secara kritis dalam menilai sumber dan konten yang mereka konsumsi. Dalam konteks PBL, peserta didik yang memiliki kesadaran reflektif dan motivasi intrinsik lebih mampu mengembangkan kesadaran kritis melalui proyek digital. Faktor dukungan teman sebaya juga memainkan peran penting. Kolaborasi dalam kelompok proyek menjadi sarana pembelajaran sosial di mana nilai-nilai seperti empati digital, toleransi, dan tanggung jawab terhadap opini publik dapat tumbuh melalui pengalaman langsung. Dengan demikian, efektivitas PBL tidak hanya diukur dari capaian akademik, tetapi juga dari sejauh mana proyek tersebut mampu menghubungkan siswa dengan realitas sosial di luar sekolah. Prinsip *learning beyond classroom* menjadi wujud konkret dari pendidikan kewarganegaraan digital yang partisipatif dan kontekstual (Barron & Darling-Hammond, 2008).

Penelitian oleh Alismail & McGuire (2015) dan Redecker (2020) menunjukkan bahwa guru dengan literasi digital tinggi lebih mampu memfasilitasi proyek yang mengintegrasikan nilai-nilai etika dan kewarganegaraan digital. Di Indonesia, tantangan terbesar masih terletak pada kesenjangan digital dan minimnya pelatihan guru dalam mengembangkan proyek berbasis isu sosial-digital (Kemendikbudristek, 2023). Selain itu, dukungan kebijakan yang eksplisit dalam Kurikulum Merdeka, terutama melalui *Profil Pelajar Pancasila*, memberi ruang lebih luas bagi penerapan PBL dengan dimensi digital citizenship (Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2022).

Kondisi sosial-budaya peserta didik juga memengaruhi efektivitas strategi ini. Dalam masyarakat yang masih memandang aktivitas digital secara instrumental, guru perlu menanamkan pemahaman bahwa ruang digital adalah ruang publik baru yang menuntut tanggung jawab etis dan kesadaran kritis sebagai warga negara digital (Jones & Mitchell, 2016). Faktor-faktor ini menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran *digital citizenship* tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga kultural dan struktural.

D. Hubungan antara Digital Citizenship, Berpikir Kritis, dan Kesadaran Kewarganegaraan

Hasil sintesis literatur memperlihatkan bahwa *digital citizenship*, kemampuan berpikir kritis, dan kesadaran kewarganegaraan memiliki hubungan yang saling memperkuat. Menurut Choi (2016), *digital citizenship* merupakan perluasan konsep kewarganegaraan demokratis ke dalam ruang digital, di mana berpikir kritis menjadi kompetensi utama untuk memilah informasi, mengevaluasi sumber, dan membuat keputusan etis. Penelitian oleh Kahne & Bowyer (2018) menunjukkan bahwa partisipasi digital yang reflektif mampu memperkuat kesadaran kewarganegaraan melalui pengalaman langsung dalam diskursus publik daring.

Secara konseptual, berpikir kritis menjadi penghubung antara literasi digital dan kesadaran kewarganegaraan. Tanpa kemampuan berpikir kritis, warga digital cenderung pasif dan rentan terhadap manipulasi informasi. Sebaliknya, ketika peserta didik mengembangkan *critical digital literacy*, mereka mampu berpartisipasi secara bertanggung jawab dalam kehidupan demokratis (Hinrichsen & Coombs, 2014). Oleh karena itu, pembelajaran PKn yang mengintegrasikan *digital citizenship* harus menumbuhkan kemampuan analisis, empati, dan refleksi moral bukan sekadar keterampilan teknis bermedia. Dengan pendekatan ini, pendidikan kewarganegaraan di abad ke-21 bertransformasi menjadi arena pembentukan *critical digital citizens* warga negara yang tidak hanya melek teknologi, tetapi juga beretika, peduli, dan berpartisipasi aktif dalam membangun masyarakat demokratis di ruang digital maupun nyata.

Konsep *digital citizenship* pada dasarnya merefleksikan bentuk baru dari kewarganegaraan di era jaringan (*networked citizenship*), di mana ruang publik bergeser dari arena fisik menuju ruang digital yang ditopang oleh teknologi komunikasi (Ribble, 2015). Dalam ruang ini, nilai-nilai demokrasi seperti kebebasan berpendapat, toleransi, dan tanggung jawab sosial menemukan konteks baru yang lebih kompleks. Misalnya, aktivitas seperti menyebarkan opini politik di media sosial, membuat petisi daring, atau ikut dalam kampanye digital mencerminkan partisipasi kewarganegaraan yang nyata, tetapi sekaligus menghadirkan tantangan etis seperti ujaran kebencian, polarisasi, dan misinformasi (Loader et al., 2014). Beberapa studi di Indonesia juga menunjukkan fenomena ini secara faktual. Survei *Digital Civility Index* oleh Microsoft (2023) menempatkan Indonesia pada posisi dengan tingkat risiko interaksi digital tinggi, di mana 38% remaja mengaku terpapar ujaran kebencian dan disinformasi di media sosial. Namun, studi yang dilakukan oleh Wahyudi (2022) di SMA Jakarta dan Yogyakarta menemukan bahwa siswa yang mendapatkan pembelajaran berbasis proyek bertema *digital ethics* menunjukkan peningkatan signifikan dalam kesadaran mereka terhadap tanggung jawab digital, termasuk praktik verifikasi informasi dan etika berkomentar di media sosial.

Temuan tersebut menegaskan bahwa *digital citizenship* tidak dapat dipisahkan dari pembentukan kesadaran kewarganegaraan modern yang kini beroperasi dalam konteks digital. Dengan kata lain, ruang digital telah menjadi *civic space* baru yang menuntut keterampilan berpikir kritis agar partisipasi warga negara tidak bersifat reaktif, tetapi reflektif dan etis. Kemampuan berpikir kritis dalam pendidikan *digital citizenship* berfungsi sebagai kemampuan kognitif dan moral untuk menilai, menafsirkan, dan merespons informasi digital secara etis. Paul dan Elder (2014) mendefinisikan berpikir kritis sebagai proses disiplin intelektual yang melibatkan analisis, evaluasi, dan refleksi terhadap keyakinan, tindakan, dan keputusan individu. Dalam konteks kewarganegaraan digital, berpikir kritis menjadi kemampuan kunci untuk membedakan antara fakta dan opini, mengidentifikasi bias algoritmik, serta memahami dinamika kekuasaan dalam ruang digital (Mihailidis & Thevenin, 2013).

Secara faktual, penelitian yang dilakukan oleh Choi, Glassman, dan Cristol (2017) menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis proyek dengan fokus *digital citizenship* mengalami peningkatan signifikan dalam kemampuan berpikir kritis dan pengambilan keputusan berbasis nilai. Mereka tidak hanya memahami isu-isu seperti keamanan siber dan privasi data, tetapi juga mampu merefleksikan dampak sosial-politik dari perilaku daring mereka. Dengan kata lain, berpikir kritis berperan sebagai jembatan epistemik yang menghubungkan literasi digital dengan kesadaran moral warga negara. Di Indonesia, hal ini juga tercermin dalam penelitian oleh Anwas (2021), yang menemukan bahwa penerapan PBL berbasis *digital citizenship* di beberapa SMA di Jawa Barat membantu siswa untuk lebih kritis terhadap konten politik di media sosial, khususnya selama periode pemilu. Siswa belajar membedakan antara informasi yang valid dan hoaks, sekaligus memahami peran mereka sebagai warga digital yang bertanggung jawab. Dengan demikian, berpikir kritis menjadi instrumen penting untuk mengembangkan *civic reasoning* kemampuan bernalar secara kewarganegaraan dalam menghadapi isu-isu publik digital.

Kesadaran kewarganegaraan (*civic awareness*) dalam konteks pendidikan digital adalah bentuk refleksi dari pemahaman individu terhadap hak, tanggung jawab, dan implikasi sosial dari tindakan mereka di ruang digital. Kahne, Hodgin, dan Eidman-Aadahl (2016) menyebutnya sebagai *participatory politics*—partisipasi warga yang terwujud melalui platform digital yang bersifat kolaboratif dan partisipatif. Kesadaran ini tidak lahir secara spontan, melainkan melalui proses pembelajaran reflektif yang melibatkan analisis kritis terhadap isu sosial dan politik kontemporer.

Dalam praktik PBL berbasis *digital citizenship*, kesadaran kewarganegaraan berkembang ketika siswa terlibat dalam proyek-proyek yang mengaitkan isu lokal dengan dinamika global digital. Misalnya, siswa membuat kampanye daring tentang “Etika Berpendapat di Media Sosial” atau “Perlawanan terhadap Disinformasi Politik”. Melalui proses tersebut, mereka tidak hanya memahami konsep tanggung jawab digital, tetapi juga mengalami secara langsung bagaimana tindakan mereka berdampak pada ekosistem sosial di dunia maya. Temuan empiris oleh Pertiwi & Mulyana (2023) dalam konteks SMA di Bandung menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam proyek kampanye digital menunjukkan peningkatan dalam dimensi *civic empathy* (empati kewarganegaraan), *civic responsibility*, dan *digital activism*. Mereka mulai memandang media sosial bukan sekadar ruang ekspresi pribadi, tetapi arena untuk menyuarakan nilai-nilai demokrasi, keadilan sosial, dan keberagaman.

E. KESIMPULAN

Kajian literatur ini menegaskan bahwa strategi *Project-Based Learning* (PBL) merupakan pendekatan pedagogis yang relevan, transformatif, dan kontekstual dalam mengembangkan kesadaran kritis warga negara di era digital. Melalui sintesis berbagai hasil penelitian nasional dan internasional, ditemukan bahwa integrasi antara *digital citizenship*, kemampuan berpikir kritis, dan pendidikan kewarganegaraan modern melahirkan

paradigma baru pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada kompetensi teknologi, tetapi juga pada nilai, etika, dan tanggung jawab sosial warga digital. *Pertama*, PBL terbukti efektif karena menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam pembelajaran yang berpusat pada masalah nyata di dunia digital. Proyek-proyek yang berangkat dari isu autentik seperti ujaran kebencian, hoaks, privasi data, dan etika bermedia mendorong siswa untuk berpikir kritis, bekerja kolaboratif, dan merefleksikan implikasi sosial dari tindakan digital mereka. Dengan demikian, pembelajaran menjadi bermakna dan kontekstual, sejalan dengan prinsip konstruktivisme sosial yang menekankan peran interaksi dan refleksi dalam membangun makna (Vygotsky, 1978; Larmer et al., 2015). *Kedua*, prinsip-prinsip pedagogis utama dalam penerapan PBL meliputi autentisitas, kolaborasi, refleksi kritis, dan produk autentik. Keempat prinsip tersebut berperan penting dalam menginternalisasikan nilai-nilai kewarganegaraan digital. Guru berfungsi bukan sebagai pengajar konvensional, melainkan sebagai *learning facilitator* yang mengarahkan siswa untuk mengeksplorasi masalah sosial digital secara reflektif dan solutif. Pendekatan ini menjadikan pembelajaran *digital citizenship* lebih dialogis, kontekstual, dan berorientasi pada tindakan nyata (*action-oriented learning*). *Ketiga*, efektivitas PBL sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor kontekstual. Di antaranya: kompetensi pedagogis dan literasi digital guru, dukungan kelembagaan sekolah, kesiapan infrastruktur teknologi, motivasi dan karakteristik peserta didik, serta budaya sekolah yang demokratis. Guru yang mampu mendesain proyek dengan keseimbangan antara aspek kognitif dan moral terbukti lebih berhasil menumbuhkan kesadaran kritis siswa. Namun, masih banyak tantangan, terutama di konteks Indonesia, seperti kesenjangan digital antarwilayah dan minimnya pelatihan guru berbasis pedagogi digital. Oleh karena itu, keberhasilan implementasi PBL tidak dapat dilepaskan dari komitmen sistem pendidikan dalam menyediakan dukungan kelembagaan dan kebijakan yang berpihak pada inovasi pembelajaran. *Keempat*, hasil kajian menunjukkan adanya keterkaitan yang kuat antara *digital citizenship*, kemampuan berpikir kritis, dan kesadaran kewarganegaraan. *Digital citizenship* memberikan ruang dan konteks bagi warga belajar untuk berpartisipasi secara aktif di dunia digital; kemampuan berpikir kritis berfungsi sebagai instrumen reflektif yang memandu individu dalam menilai dan mengambil keputusan etis; sedangkan kesadaran kewarganegaraan menjadi hasil transformasional berupa empati digital, tanggung jawab sosial, dan partisipasi publik berbasis nilai-nilai demokrasi. Ketiga aspek tersebut membentuk model integratif pendidikan kewarganegaraan abad ke-21 yang menekankan keseimbangan antara kompetensi teknologi, literasi kritis, dan kesadaran etis.

Pembelajaran *digital citizenship* berbasis proyek bukan hanya strategi pedagogis, tetapi juga bentuk praksis pendidikan kewarganegaraan yang menumbuhkan warga digital yang reflektif, bertanggung jawab, dan berdaya. Model ini mendorong transformasi paradigma dari pembelajaran normatif menuju pembelajaran partisipatif dan berbasis refleksi sosial. Untuk konteks ke depan, penelitian lebih lanjut perlu meninjau implementasi model ini secara empiris di berbagai jenjang pendidikan dan lingkungan sosial yang berbeda guna memperkaya pemahaman tentang efektivitasnya. Secara keseluruhan, pendekatan PBL dalam pendidikan *digital citizenship* berpotensi menjadi fondasi penting bagi pembentukan warga negara abad ke-21 yang kritis, etis, dan aktif dalam membangun peradaban digital yang demokratis dan berkeadaban.

REFERENCES

- Anwas, O. M. (2021). *Integrasi literasi digital dalam pembelajaran abad ke-21 di sekolah menengah: Studi implementasi pembelajaran berbasis proyek*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 28(2), 112–125.
- Barron, B., & Darling-Hammond, L. (2008). *Teaching for meaningful learning: A review of research on inquiry-based and cooperative learning*. George Lucas Educational Foundation.
- Beabout, B. R. (2012). Turbulence, perturbation, and educational change. *Complicity: An International Journal of Complexity and Education*, 9(2), 15–31.
- Bender, W. N. (2012). *Project-based learning: Differentiating instruction for the 21st century*. Corwin Press.
- Booth, A., Sutton, A., & Papaioannou, D. (2016). *Systematic Approaches to a Successful Literature Review* (2nd ed.). Sage Publications.
- Boss, S., & Krauss, J. (2018). *Reinventing Project-Based Learning: Your Field Guide to Real-World Projects in the Digital Age* (3rd ed.). International Society for Technology in Education.
- Choi, M. (2016). A concept analysis of digital citizenship for democratic citizenship education in the Internet age. *Theory & Research in Social Education*, 44(4), 565–607. <https://doi.org/10.1080/00933104.2016.1210549>

- Choi, M., Glassman, M., & Cristol, D. (2017). What it means to be a citizen in the internet age: Development of a reliable and valid digital citizenship scale. *Computers & Education, 107*, 100–112. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.01.002>
- Creswell, J. W. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (5th ed.). Sage Publications.
- Falloon, G. (2020). From digital literacy to digital competence: The teacher digital competency (TDC) framework. *Educational Technology Research and Development, 68*(5), 2449–2472.
- Fisser, P. (2021). *Low-tech approaches to digital citizenship education: Innovations in resource-limited schools*. *International Journal of Educational Development, 81*, 102363.
- Freire, P. (1970). *Pedagogy of the oppressed*. Continuum.
- Heick, T. (2019). *The Definition of Digital Citizenship*. *TeachThought*.
- Jones, L. M., & Mitchell, K. J. (2016). *Defining and Measuring Youth Digital Citizenship*. *New Media & Society, 18*(9), 2063–2079.
- Kahne, J., & Bowyer, B. (2018). The political significance of social media activity and social networks. *Political Communication, 35*(3), 470–493.
- Kahne, J., Hodgins, E., & Eidman-Aadahl, E. (2016). *Redesigning civic education for the digital age: Participatory politics and the pursuit of democratic engagement*. MIT Press.
- Kemendikbudristek. (2022). *Laporan indeks literasi digital nasional 2022*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Larmer, J., Mergendoller, J. R., & Boss, S. (2015). *Setting the standard for project based learning: A proven approach to rigorous classroom instruction*. ASCD.
- Loader, B. D., Vromen, A., & Xenos, M. A. (2014). *The networked young citizen: Social media, political participation and civic engagement*. Routledge.
- Microsoft. (2023). *Digital civility index report 2023*. Microsoft Corporation. Retrieved from <https://www.microsoft.com/digitalcivility>
- Mihailidis, P., & Thevenin, B. (2013). Media literacy as a core competency for engaged citizenship in participatory democracy. *American Behavioral Scientist, 57*(11), 1611–1622.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). Sage Publications.
- Morris, S. M., & Stommel, J. (2018). *An Urgency of Teachers: The Work of Critical Digital Pedagogy*. Hybrid Pedagogy.
- Paul, R., & Elder, L. (2014). *Critical thinking: Tools for taking charge of your professional and personal life* (2nd ed.). Pearson Education.
- Prensky, M. (2010). *Teaching digital natives: Partnering for real learning*. Corwin Press.
- Redecker, C., et al. (2020). *European digital competence framework for citizens (DigComp 2.2)*. Publications Office of the European Union.
- Ribble, M. (2015). *Digital citizenship in schools: Nine elements all students should know* (3rd ed.). International Society for Technology in Education (ISTE).
- Richardson, W. (2019). *Freedom to Learn: The Promise of Student-Directed Learning*. Solution Tree Press.
- Richardson, W. (2019). *Modern learning: Reimagining education in the age of digital networks*. Solution Tree Press.
- Snyder, H. (2019). Literature review as a research methodology: An overview and guidelines. *Journal of Business Research, 104*, 333–339.
- Thomas, J. W. (2000). *A review of research on project-based learning*. The Autodesk Foundation.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. Jossey-Bass.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wahyudi, A. (2022). Integrasi etika digital dalam pembelajaran PKn berbasis proyek: Studi pada siswa SMA di Jakarta dan Yogyakarta. *Jurnal Moral dan Kewarganegaraan, 9*(2), 125–138.
-