

## **Analisis Inovasi Pembelajaran PKN di MI/SD**

**Abdul Gani Jamora Naution<sup>1</sup>, Efrina Mora<sup>2</sup>, Laila Iklimah Panjaitan<sup>3</sup>,  
Lutfiah Hanny<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Islam Negeri Sumatera

[abdulganijamoransution@gmail.com](mailto:abdulganijamoransution@gmail.com)<sup>1</sup>, [efrinamora26@gmail.com](mailto:efrinamora26@gmail.com)<sup>2</sup>,

[lailapanjaitan17@gmail.com](mailto:lailapanjaitan17@gmail.com)<sup>3</sup>, [lutfiahhani184@gmail.com](mailto:lutfiahhani184@gmail.com)<sup>4</sup>

### **ABSTRACT**

*Citizenship education given to elementary schools is currently based on the current 2013 curriculum. The nomenclature of subjects developed is Pancasila Education and Citizenship. Minister of Education and Culture No. 37 of 2018 is a change from Permendikbud No 24 of 2016 which contains content (core competencies and basic competencies) developed in primary and secondary education. This study used the literature review research method, in which literature review research is the result of analyzing various conceptual information as well as qualitative and quantitative data from various previously published scientific articles. This research resulted that PPKN Learning Innovation in Era 4.0 can be interpreted as a new effort in the learning process by using various approaches, models or methods, facilities, and a learning atmosphere that supports the achievement of learning objectives.*

**Keywords: Innovation, Learning, PKN**

### **ABSTRAK**

Pendidikan kewarganegaraan yang diberikan pada sekolah dasar saat ini berdasarkan kurikulum 2013 yang berlaku. Nomenklatur mata pelajaran yang dikembangkan adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Permendikbud No. 37 tahun 2018 merupakan perubahan dari Permendikbud No 24 tahun 2016 yang berisi tentang muatan isi (kompetensi inti dan kompetensi dasar) yang dikembangkan di pendidikan dasar dan menengah. Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kajian pustaka, yang dimana Penelitian kajian pustaka adalah hasil analisa berbagai informasi konseptual serta data data kualitatif maupun kuantitatif dari berbagai artikel ilmiah yang terpublikasi sebelumnya. Penelitian ini menghasilkan bahwa Inovasi Pembelajaran PPKN di Era 4.0 dapat dimaknai sebagai suatu upaya baru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan berbagai pendekatan, model atau metode, sarana, dan suasana belajar yang mendukung untuk tercapainya tujuan pembelajaran.

**Kata Kunci : Inovasi, Pembelajaran, PKN**

### **PENDAHULUAN**

Kesuksesan cara pembelajaran tidak terlepas dari gimana cara pemograman, aplikasi dan kebijaksanaan cagak yang dicoba dengan cara berkelanjutan. Sebab pembelajaran merupakan modal bawah pembangunan hingga tiap negeri telah benda pasti menempatkannya pada tujuan penting. Perihal ini pula cocok dengan tujuan terjadinya Negeri Kesatuan Republik Indonesia yang kesimpulannya tertuang dalam awal UUD 1945 alenia IV, antara lain merupakan“ Mencerdaskan Kehidupan Bangsa”. Sebab para founding fathers siuman kalau

pembelajaran merupakan alat penting dalam mengganti peradaban bangsa ke arah yang lebih bagus.

Kesesuaian UU Nomor. 20 tahun 2003 dipaparkan Pembelajaran merupakan upaya siuman serta terencana buat menciptakan atmosfer berlatih serta cara penataran supaya partisipan ajar dengan cara aktif meningkatkan kemampuan dirinya buat mempunyai daya kebatinan keagamaan, pengaturan diri, karakter, intelek, adab agung, dan ketrampilan yang dibutuhkan dirinya, warga, bangsa, serta Negeri. Berbagai macam hukum itu jadi bawah untuk pengembangan pembelajaran di negara ini. Usaha yang dicoba bangsa dalam menciptakan pembelajaran semacam impian bangsa tidak cuma hanya pandangan saja hendak namun bermacam usaha efisien sudah dibesarkan dengan bermacam kebijakan-kebijakan yang dibesarkan dalam bumi pembelajaran. Penguasa melaksanakan bermacam koreksi koreksi diberbagai bagian pembelajaran dengan bermacam amatan serta refleksi kepada kebijakan- kebijakan yang sudah dijalani lebih dahulu. Kurikulum jadi satu bagian yang amat vital di dalam bumi pembelajaran.

Jantungnya pembelajaran merupakan kurikulum. Bagi Widodo, T. S( 2019: 14) kemajuan kurikulum di Indonesia amat energik bagus ditingkat pembelajaran bawah, menengah, ataupun pembelajaran besar. Dengan cara historis pergantian kurikulum itu terjalin dengan memandang bermacam estimasi, keinginan, serta tantangan yang bertumbuh, alhasil dengan cara langsung ataupun tidak langsung hendak membagikan karakter tertentu tiap kurikulum yang legal. Sukmadinata( 2008: 24), beranggapan kalau kurikulum( curriculum) ialah sesuatu konsep yang berikan prinsip ataupun pegangan dalam cara aktivitas berlatih membimbing. Perihal itu membuktikan kalau kurikulum selaku prinsip dalam penajaan pembelajaran dalam bagan menggapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Masa disrupsi ini kerap kita ucap masa digital ataupun masa revolusi pabrik. Kasali( 2018: 7), beranggapan kalau disrupsi bisa dimaknai selaku inovasi. Dengan cara biasa disrupsi bisa dimaksud selaku pergantian inovasi yang pokok ataupun dengan cara elementer. Di masa disrupsi ini terjalin pergantian yang pokok sebab terjalin pergantian yang padat pada warga dibidang teknologi di tiap pandangan kehidupan warga. Tantangan yang terus menjadi berat membuat orang buat senantiasa berupaya pembaruan supaya senantiasa populer dalam pengembangan bidangnya tiap- tiap. Pembelajaran ialah salah satu aspek yang 2 penting dalam membuat orang Indonesia yang sanggup mengalami bermacam tantangan dengan terdapatnya masa disrupsi ini. Penguatan kompetensi yang dipunyai tiap orang amat dibutuhkan dalam bagan tingkatkan mutu alhasil sanggup bersaing serta menciptakan inovasi- inovasi dibidangnya. Searah dengan perihal itu, dalam aspek pembelajaran khususnya penataran jadi perihal berarti buat dicermati oleh pengajar selaku reaksi terdapatnya masa disrupsi yang bertumbuh. Pengajar yang bermutu, berkompeten, serta sanggup pembaruan dan bersaing mempunyai kedudukan berarti dalam meningkatkan penataran serta membuat partisipan ajar yang sedia dengan tantangan masa disrupsi. Penataran Pembelajaran Kebangsaan di akademi

besar serta sekolah bawah jadi bagian yang butuh dicermati dengan terdapatnya kemajuan masa dirupsi dikala ini.

Penataran Pembelajaran Kewarganegaraan di sekolah bawah jadi bagian yang butuh dicermati dengan terdapatnya kemajuan masa dirupsi dikala ini. Pembelajaran Kewarganegaraan diperguruan besar selaku salah satu mata kuliah developer karakter perihal ini sesuai dengan SK Dirjen Dikti Nomor. 43 tahun 2006, yang di dalam membuat beberap subtansi amatan yang butuh dibelajarkan buat mahasiswa diperguruan besar. Tidak hanya itu Hukum Nomor. 12 tahun 2012 mengenai pembelajaran besar, Artikel 35 mengatakan kalau kurikulum pembelajaran besar buat program ahli serta akta harus muat agama, pancasila, pembelajaran kebangsaan, serta Bahasa Indonesia. Perihal itu jadi bawah yuridis diberikannya mata kuliah pembelajaran kebangsaan di akademi besar.

Sebaliknya pembelajaran kebangsaan yang diserahkan pada sekolah bawah dikala ini bersumber pada kurikulum 2013 yang legal. Nomenklatur mata pelajaran yang dibesarkan merupakan Pembelajaran Pancasila serta Kebangsaan. Permendikbud Nomor. 37 tahun 2018 ialah pergantian dari Permendikbud Nomor 24 tahun 2016 yang bermuatan mengenai bagasi isi( kompetensi inti serta kompetensi bawah) yang dibesarkan di pembelajaran bawah serta menengah. Peraturan itu muat subtansi yang diajarkan pada mata pelajaran PPKn di sekolah bawah. Penataran yang dibesarkan nyatanya wajib bersumber pada pada karakter partisipan ajar. Buat itu, dengan terdapatnya masa dirupsi yang mempengaruhi pada perkembangan teknologi hingga penataran pembelajaran kebangsaan di akademi besar ataupun di sekolah bawah dituntut buat sanggup pembaruan dengan eksploitasi teknologi itu. Inovasi penataran wajib senantiasa dicoba oleh para pengajar pembelajaran kebangsaan.

Perihal ini dicoba dengan tujuan buat membagikan penataran yang sanggup membuat kompetensi partisipan ajar cocok dengan kompetensi yang mau dicapai. Penataran yang menarik, mengasyikkan, efisien, inovatif, inovatif, berarti, menantang, serta lain- lain ialah bentuk- bentuk penataran yang diharapkan bisa dibesarkan oleh pengajar. Tidak hanya itu, butuh diketahui kalau dalam meningkatkan penataran pembelajaran kebangsaan tidak bebas dengan sokongan alat. Inilah yang jadi tantangan untuk pengajar buat sanggup menggunakan teknologi dalam meningkatkan penataran pembelajaran kebangsaan. Masa digital ataupun masa dirupsi dikala inti mendesak kita buat tingkatkan literasi teknologi selaku pendukung inovasi.

Berdasarkan penelitian diatas, menarik peneliti untuk melakukan penelitian yang berjudul "**Analisis Inovasi Pembelajaran PKN di SD/MI**". Dengan tujuan penelitian, untuk mengetahui bagaimana inovasi yang dijalankan pada pembelajaran PKN di SD/MI secara umum, dan untuk mengetahui bagaimana bentuk inovasi pembelajaran PKN di SD/Mi secara umum.

## **TINJAUAN LITERATUR**

### **Inovasi Pembelajaran di Era Sekarang**

Terdapatnya masa disrupsi ini jadi tantangan dalam pengembangan penataran di bumi pembelajaran. Kita wajib mengetahui kalau banyak perihal yang bisa dicoba oleh pengajar buat bisa menjajaki arus cocok dengan masa yang bertumbuh dikala ini. Buat itu diperlukan usaha dalam membuat kompetensi selaku tahap jelas dalam mengikuti masa itu. Bagi Aoun( 2017), aksi literasi amat diperlukan serta terfokus pada 3 literasi penting ialah, 1) literasi digital, 2) literasi teknologi, serta 3) literasi orang. 3 keahlian ini diprediksi jadi keahlian yang amat diperlukan di era depan ataupun di masa pabrik 4. 0. Literasi digital ditunjukkan pada tujuan kenaikan keahlian membaca, menganalisa, serta memakai data di bumi digital( big informasi), literasi teknologi bermaksud buat membagikan uraian pada metode kegiatan mesin serta aplikasi teknologi, serta literasi orang ditunjukkan pada kenaikan keahlian berbicara serta kemampuan ilmu konsep( Aoun, 2017). Ketiga aksi literasi itu diselaraskan dengan arah strategi yang dibesarkan penguasa dalam mengalami masa disrupsi atau revolusi pabrik 4. 0. Bila dalam aspek pembelajaran merupakan merombak kurikulum pembelajaran dengan lebih menekankan pada Science, Technology, Engineering, the Arts, serta Mathematics (STEAM).

Bentuk pelajaran inovatif ataupun lazim diucap aplikasi berlatih. Inovasi yang berasal dari sesuatu wawasan dengan julukan aplikasi berlatih wawasan ini, setelah itu bertumbuh pada bermacam mata pelajaran ataupun aspek riset. Aplikasi berlatih dimaksud selaku sesuatu inovasi penataran yang terbuat buat menolong partisipan ajar menguasai filosofi lewat pengalaman berlatih praktik- empiris. Dalam kondisi yang lebih besar, aplikasi berlatih berarti sesuatu inovasi penataran yang didesain buat menolong partisipan ajar menguasai filosofi atau konsep- konsep wawasan lewat pengalaman berlatih aplikasi empirik. Oleh sebab itu pada bentuk penataran ini hasil kesimpulannya merupakan assesmen( evaluasi) yang bertabat menyeluruh, bagus dari bidang cara ataupun produk pada seluruh pandangan penataran, ialah kognitif, afektif, ataupun psikomotorik.

### **Pendidikan Kewarganegaraan**

Semacam yang kita tahu, tiap sesuatu bangsa memiliki asal usul peperangan dari para banyak orang terdahulu yang dinamakan ada banyak nilai- nilai patriot, patriotis serta lain serupanya yang pada dikala itu melekat akrab pada tiap jiwa masyarakat negaranya. Bersamaan kemajuan era serta perkembangan teknologi yang kian cepat, nilai- nilai itu kian lama kian lenyap dari diri seorang di dalam sesuatu bangsa, oleh sebab itu butuh terdapatnya penataran buat menjaga nilai- nilai itu supaya lalu berpadu dalam tiap masyarakat negeri supaya setiap masyarakat negeri ketahui hak serta peranan dalam melaksanakan kehidupan berbangsa serta bernegara.

Pembelajaran kewarganegaraan merupakan pembelajaran yang menegaskan kita hendak berartinya nilai- nilai hak serta kewajinan sesuatu masyarakat negeri supaya tiap perihal yang di kerjakan cocok dengan tujuan serta

angan- angsa bangsa serta tidak melenceng dari apa yang di harapkan. Sebab di angka berarti, pembelajaran ini telah di lakukan semenjak umur dini di tiap jejang pembelajaran mulai dari yang sangat dini sampai pada akademi besar supaya menghasikan penerus-penerus bangsa yang berompeten serta sedia melaksanakan hidup berbangsa serta bernegara.

Dasar Pembelajaran Kewernegaraan di sekolah bawah merupakan selaku program pembelajaran yang bersumber pada nilai- nilai pancasila buat meningkatkan serta melestarikan angka terhormat serta akhlak yang bersumber pada adat bangsa yang diharapkan jadi asli diri yang direalisasikan dalam wujud sikap dalam kehidupan satu hari hari. Pelajaran yang dalam pembuatan diri yang beraneka ragam dari bidang agama, sosial, adat, bahasa, umur, serta kaum bangsa yang mementingkan pada pembuatan masyarakat negeri yang menguasai serta sanggup melakukan hak- hak serta kewajibannya buat jadi masyarakat negeri Indonesia yang pintar, ahli, serta berkepribadian semacam yang diamanatkan oleh pancasila serta UUD 1945.

#### **METODE PENELITIAN**

Pada penelitian ini memakai tata cara riset amatan pustaka, yang dimana Riset amatan pustaka merupakan hasil analisa bermacam data abstrak dan informasi informasi kualitatif ataupun kuantitatif dari bermacam postingan objektif yang terpublikasi lebih dahulu. Tata cara yang dipakai dalam riset ini merupakan riset pustaka yang berperan selaku arahan dalam menelaah sesuatu permasalahan riset( review of research)( Mulyadi, 2012). Pada riset amatan pustaka ini dipakai harian global serta harian nasional yang sudah diringkas serta dianalisa.

Pengenalan permasalahan dicoba dengan mengakulasi setelah itu menelaah bermacam pustaka yang berhubungan dengan buah pikiran dini serta memandang kasus yang timbul dari pustaka itu. Tidak hanya itu, butuh dikenal pula apakah permasalahan itu telah ditemui metode penindakannya. Permasalahan yang diseleksi merupakan permasalahan yang sangat cocok dengan buah pikiran dini yang dituju. Hasil dari langkah ini bisa diamati pada Ayat Kata pengantar.

Bersumber pada hasil pencarian pustaka, setelah itu pengarang membaca satu persatu kepala karangan pustaka yang diperoleh lewat mesin pelacak. Bila kepala karangan pustaka cocok dengan tujuan riset amatan pustaka ini, hingga pengarang hendak membaca abstrak pustaka buat analisis lebih lanjut, apakah pustaka hendak digunakan ataupun tidak. Bila kepala karangan serta abstrak pustaka tidak cocok dengan tujuan riset amatan pustaka ini, hingga pengarang tidak mengenakan pustaka itu. Pada filtrasi pustaka ini, pengarang tidak membaca totalitas isi pustaka buat mempercepat durasi serta selaku gantinya membaca abstrak pustaka sebab sudah melingkupi totalitas dari pustaka

#### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan rangkaian hasil dan pembahasan dapat ditarik hasil pembahasan dari penelitian ini yaitu, pada dasarnya kemajuan teknologi ikut

berperan dalam mengganti style berlatih spesialnya eksploitasi alat penataran. Bagi Eric Hasby dalam Tuti Andriani (2015) Asal usul kemajuan sistem penataran berplatform Teknologi Infomasi serta Komunikasi( TIK) sudah terjalin dalam 5 (5) tahap yang disambut pergantian kedudukan alat dalam penataran.

Inovasi penataran PPKn selaku pergantian paradigma penataran berasal dari hasil refleksi kepada keberadaan paradigma penataran PPKn lama mengarah paradigma terkini yang diharapkan sanggup membongkar permasalahan dalam merambah Masa Revolusi Pabrik 4.0. Aplikasi aktivitas penataran yang inovatif hendak menghasilkan suasana kategori yang tidak kelu serta tidak konstan. Partisipan ajar hendak lebih banyak dibawa bertukar pikiran, berhubungan, serta berbahas alhasil mereka sanggup mengonstruksi rancangan serta kaidah kaidah keilmuannya.

Inovasi penataran PPKn bisa dimaknai selaku sesuatu usaha terkini dalam cara penataran dengan memakai bermacam pendekatan, bentuk ataupun tata cara, alat, serta atmosfer berlatih yang mensupport buat tercapainya tujuan penataran. Terkini dalam arti inovasi ialah apa saja yang belum dimengerti, diperoleh ataupun dilaksanakan oleh akseptor inovasi. Inovasi penataran ialah suatu usaha inovasi kepada bermacam bagian yang dibutuhkan dalam penyampaian modul pembelajaran berbentuk ilmu wawasan dari pengajar pada partisipan ajar dengan tujuan buat tingkatkan mutu pembelajaran.

Dengan pesatnya kemajuan teknologi dikala ini, menuntut buat melaksanakan bermacam berbagai pengembangan inovasi penataran di masa 4.0 buat tingkatkan pembelajaran. Macam-macam inovasi tersebut yaitu :

### **Membuat Kurikulum Pembelajaran Yang Inovatif**

Kurikulum ialah selengkap konsep serta pengaturan hal capaian penataran alumnus, materi amatan, cara, serta evaluasi yang dipakai selaku prinsip penajaan pembelajaran. Selaku fitur pembelajaran, kurikulum jadi balasan kepada bermacam keinginan, tantangan warga, serta tantangan kemajuan era. Mengalami tantangan terkini dalam merambah masa revolusi pabrik 4.0 kurikulum butuh didesain balik dengan bagus. Kurikulum selaku pilar penting dalam mengantarkan ilmu di dalamnya ada materi amatan yang disesuaikan kandungan pengayaan serta kemajuan.

Kurikulum yang diadakan seharusnya memiliki 5 kompetensi yang amat dibutuhkan buat sanggup bersaing dalam Masa Revolusi Pabrik 4.0. Partisipan ajar dibekali supaya mempunyai keahlian berasumsi kritis, inovatif, inovatif, kegiatan serupa, serta keyakinan diri yang besar. Kelima perihal itu ialah modal yang amat diperlukan untuk partisipan ajar buat bisa merambah era 21 serta memahami dan berteman dalam revolusi pabrik 4.0. Perihal ini berguna besar pada banyak suasana profesi, ialah desakan keahlian berasumsi kritis serta inovatif, keahlian interpersonal, berwawasan garis besar, serta literasi kepada alat serta data yang terdapat. Partisipan ajar dibekali buat bisa berasumsi kritis, maksudnya partisipan ajar dibekali serta didorong buat sanggup membedah hingga ke pangkal kasus dengan perlengkapan analisa yang pas. Berasumsi inovatif berarti keahlian

partisipasi ajar buat memperkenalkan pengganti. Berasumsi inovatif berarti pula sesuatu keahlian buat memastikan opsi yang sangat pas cocok dengan konteksnya.

Dalam masa revolusi pabrik 4. 0, perihal begitu bisa ditempuh dengan lebih kilat bila pembelajaran sanggup mengoptimalkan dalam pemakaian ataupun eksploitasi teknologi data serta komunikasi. Buat itu, internet jadi sesuatu keharusan yang tidak bisa diabaikan. Kurikulum pembelajaran seharusnya mempunyai karakter yang di dalamnya mengarah pada kemampuan orang dalam bumi kegiatan, pembenaran spesial pada keinginan di bumi pabrik, fokus kemajuan kurikulum yang di dalamnya ada pandangan kognitif, psikomotorik serta afektif. Tolok ukur kesuksesan tidak terbatas pada akademisi, namun pengembangan keahlian serta keahlian, sensibilitas kepada kemajuan bumi kegiatan, paling utama yang berplatform teknologi, membutuhkan sarana pendukung serta mencukupi dan terdapatnya sokongan pangkal energi manusia.

### **Guru yang Inovatif**

Keahlian berasumsi kritis serta jalan keluar permasalahan yang diartikan merupakan keahlian buat menguasai sesuatu permasalahan yang kompleks, mengonfirmasi data satu serta data lain alhasil kesimpulannya timbul bermacam perspektif serta menciptakan pemecahan dari sesuatu kasus. Kompetensi ini dimaknai keahlian menalar, menguasai serta membuat opsi. yang kompleks, menguasai interkoneksi antara sistem, menata, mengatakan, menganalisa, serta menuntaskan permasalahan. Ini amat berarti dipunyai oleh guru dalam penataran era ke 21. Keahlian komunikasi serta kerja sama, ialah keahlian berplatform teknologi data serta komunikasi yang wajib diaplikasikan guru dalam penataran untuk mengonstruksi kompetensi komunikasi serta kerja sama.

Keahlian berasumsi inovatif serta inovasi merupakan keahlian yang menginginkan guru buat senantiasa berasumsi inovatif serta inovatif supaya sanggup memperlengkapi partisipan ajar buat bersaing serta menghasilkan alun-alun kegiatan berplatform Revolusi Pabrik 4. 0. Pasti seseorang guru wajib terlebih dulu bisa berasumsi inovatif serta inovatif supaya bisa memindahkan pada partisipan didiknya Keahlian literasi teknologi data serta komunikasi (TIK) ini jadi peranan guru masa revolusi pabrik 4. 0, ini wajib dicoba supaya tidak terabaikan dengan partisipan ajar. Literasi Teknologi informasi serta komunikasi ialah bawah yang wajib dipahami supaya sanggup menciptakan partisipan ajar yang sedia bersaing dalam merambah Masa Revolusi Pabrik 4. 0.

### **Model Pembelajaran yang Inovatif**

Dalam penataran dilaksanakan guna guna dengan memakai metodologi buat membelajarkan partisipan ajar dengan metode tidak konsisten, pembaruan serta menghasilkan pergantian yang bagus serta meninggalkan paradigma lama mengarah paradigma terkini penataran. Bentuk penataran yang diharapkan pada dikala ini merupakan bentuk penataran yang bisa mengganti watak serta pola pikir partisipan ajar era saat ini. Buat itu, sekolah wajib bisa mempertajam serta

meningkatkan kemampuan serta kemampuan partisipan ajar. Pembelajaran besar seharusnya lekas berbenah didiri supaya sanggup mengganti penataran yang cocok dengan desakan era. Penataran inovatif bisa dimaksud selaku penataran yang didesain guru yang karakternya terkini bermaksud buat menyediakan anak didik dalam membuat wawasan sendiri dalam cara pergantian sikap ke arah yang lebih bagus cocok dengan kemampuan serta perbandingan yang dipunyai anak didik.

#### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Inovasi Penataran PPKN di Masa 4. 0 bisa dimaknai selaku sesuatu usaha terkini dalam cara penataran dengan memakai bermacam pendekatan, bentuk ataupun tata cara, alat, serta atmosfer berlatih yang mensupport buat tercapainya tujuan penataran. Dengan merambah Masa Revolusi Pabrik 4. 0, menuntut guru buat mempunyai keahlian berasumsi inovatif serta inovasi merupakan keahlian yang menginginkan guru buat senantiasa berasumsi inovatif serta inovatif supaya sanggup memperlengkapi partisipan ajar buat bersaing serta menghasilkan alun-alun kegiatan berplatform Revolusi Pabrik 4. 0. Guru wajib sanggup pembaruan dengan menggunakan alat digital. Memakai alat visual( maya), alat audio serta alat audio visual. Alat sosial seakan jadi alat komunikasi yang jitu dipakai oleh partisipan ajar serta salah satu alat penataran yang bisa digunakan guru di masa revolusi pabrik 4. 0.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ipa, P., Kelas, S., & Sekolah, I. V. (2021). 1 , 2 12. 5(1), 13-26. <https://doi.org/10.29240/jpd>.
- Ngurah, I. K., Diah, P., & Toni, I. G. (2020). *Model Pembelajaran Jigsaw Sebagai Salah Satu Strategi Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar*. 1(1), 57-63.
- Nurfitriana, N., & Sari, E. (2021). Analisis Praktik Sosial dalam Berita Pembelajaran Jarak Jauh pada Surat Kabar Daring detik.com edisi Juli 2020. *Journal of Education Research*, 2(4), 141-146. <https://doi.org/10.37985/jer.v2i4.66>
- Pandemi, M. (2021). *Jurnal Sosial dan Teknologi ( SOSTECH ) Efektivitas Belajar Daring dan Masalah Pembelajaran di Masa Pandemi Sukatin , Miftahul Jannah , Miftahul Khoiriah , Sawinar , Mulyani dan Paizah Fitri*. 1(8).
- Rehalat, A. (2016). Rehalat, A. (2016). Model Pembelajaran Pemrosesan Informasi. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 23(2), 1. <https://doi.org/10.17509/jpis.v23i2.1625> Model Pembelajaran Pemrosesan Informasi. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 23(2), 1.
- Syafrudin, U., & Ridwan, I. R. (2018). *Penerapan Model Cooperative Script dalam Pembelajaran PKn untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Bangsa Sebagai Anak Indonesia*. 2(2).