

PENINGKATAN CIVIC ENGAGEMENT SISWA MELALUI E-PLATFORM CIVICITA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA

Nurul Sidiqah¹, Rahmat², Nisrina Nurul Insani³

^{1,2,3} Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Pendidikan
Indonesia

nurulsidiqah1@upi.edu¹, rahmat003@upi.edu², nisrina.n.i@upi.edu³

ABSTRACT

This study aims to measure the effect of the CIVICITA E-Platform on increasing civic engagement among 11th grade students at Darmayanti Cimaung High School in Pancasila Education. The method used is a quasi-experiment with a pretest-posttest non-equivalent control group design, involving 68 students divided into an experimental class and a control class. Data were collected through essay tests and observations. The Paired Samples t-Test results showed a significance value of $p = 0.000$ ($p < 0.05$), which means that there was a significant difference between the pretest and posttest scores of the experimental class. The average N-Gain of the experimental class was 0.54 (medium category), far exceeding that of the control class, which was 0.13 (low category). Cohen's d value of 2.350 indicates a very large practical effect. The observation results show that the civic engagement score reached 99/100 (very high category). These findings show that the CIVICITA E-Platform is effective in increasing students' active participation and civic awareness through interactive, contextual, and real social action-based learning.

Keyword: Student Civic Engagement, E-Platform, CIVICITA, Pancasila Education, Quasi-Experiment

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengukur pengaruh *E-Platform* CIVICITA terhadap peningkatan *civic engagement* siswa kelas XI SMA Darmayanti Cimaung dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Metode yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain *pretest-posttest non-equivalent control group*, melibatkan 68 siswa yang dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui tes esai dan observasi. Hasil Uji *Paired Samples t-Test* menunjukkan nilai signifikansi $p = 0,000$ ($p < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen. Rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,54 (kategori sedang) jauh melampaui kelas kontrol sebesar 0,13 (kategori rendah). Nilai Cohen's $d = 2,350$ mengindikasikan efek yang sangat besar secara praktis. Hasil observasi menunjukkan skor *civic engagement* mencapai 99/100 (kategori sangat tinggi). Temuan ini menunjukkan bahwa *E-Platform* CIVICITA efektif meningkatkan partisipasi aktif dan kesadaran kewarganegaraan siswa melalui pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan berbasis aksi sosial nyata.

Kata Kunci: Civic Engagement Siswa, E-Platform CIVICITA, Pendidikan Pancasila, Inovasi Pembelajaran, Partisipasi Siswa.

A. Pendahuluan

Keterlibatan warga negara (*civic engagement*) merupakan salah satu elemen penting dalam kehidupan demokratis sebagai warga negara karena mencerminkan kesadaran, tanggung jawab, serta partisipasi aktif warga negara dalam ranah publik. *Civic engagement* mencakup berbagai bentuk partisipasi warga negara, baik dalam konteks politik, sosial, maupun aksi kolektif untuk menyelesaikan permasalahan public (barrett & Zani, 2017). Namun sangat disayangkan, saat ini tingkat *civic engagement* masyarakat belum terwujud secara optimal, terutama di kalangan generasi muda. Kondisi ini tercermin dari rendahnya partisipasi politik dan keterlibatan sosial masyarakat dalam berbagai isu publik.

Rendahnya partisipasi tersebut turut tergambar dalam data pemilihan umum terkini. Berdasarkan data Sirekap, tingkat partisipasi pemilih pada Pilkada 2024 hanya tercatat sebesar 68,1%, dengan sebagian kecil data yang belum tervalidasi penuh akibat kendala teknis dan keterlambatan pengiriman formulir dari TPS (Rahim & Saipul, 2025; Nurkamiden, 2024). Tren serupa juga ditemukan pada tingkat regional.

Provinsi Jawa Barat hanya mencatat partisipasi sebesar 65,97%, yang berarti lebih dari 12,2 juta warga tidak menggunakan hak pilihnya (Herdanto, 2024). Kondisi ini mengindikasikan lemahnya kesadaran kewarganegaraan secara lebih luas, sekaligus menegaskan pentingnya *civic engagement* dalam memahami kualitas partisipasi warga negara dalam masyarakat demokratis.

Rendahnya *civic engagement* tidak hanya terjadi di ranah publik, tetapi juga tercermin dalam lingkungan pendidikan. Di sekolah, hal ini ditandai dengan minimnya partisipasi aktif siswa, baik dalam diskusi, pemecahan masalah, maupun keterlibatan dalam isu-isu sosial. Kondisi serupa tampak di SMA Darmayanti Cimaung, khususnya pada siswa kelas XI. Padahal, mata pelajaran Pendidikan Pancasila sejatinya dapat menjadi jembatan bagi tumbuhnya praktik *civic engagement* di kalangan siswa, mengingat muatan materinya yang erat kaitannya dengan nilai-nilai kewarganegaraan dan kehidupan demokratis. Namun kenyataannya, Pendidikan Pancasila justru menjadi mata pelajaran yang paling tidak disukai oleh siswa. Berdasarkan data angket yang

diperoleh, sebanyak 60% siswa menyatakan sangat tidak menyukai, 15% tidak menyukai, dan 5% bersikap netral terhadap pembelajaran tersebut. Sementara itu, hanya 15% yang menyatakan menyukai dan 5% yang sangat menyukai. Data ini mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang diterapkan selama ini belum mampu membangkitkan minat dan keterlibatan aktif siswa, sehingga potensinya sebagai wahana pembentukan *civic engagement* pun belum terwujud secara optimal.

Kondisi tersebut menuntut adanya inovasi dalam pendekatan pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa sekaligus menjawab tantangan rendahnya *civic engagement*. Dalam konteks ini, pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran menjadi salah satu alternatif yang relevan (Insani, 2023). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membuka peluang besar bagi dunia pendidikan untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, partisipatif, dan kontekstual (Kusuma & Muharom, 2025). Salah satu bentuk inovasi yang dapat dimanfaatkan adalah penggunaan

Electronic Platform (E-Platform) dalam proses pembelajaran. *E-Platform* merupakan media berbasis digital yang memungkinkan terjadinya interaksi, kolaborasi, dan partisipasi aktif antara guru dan siswa dalam lingkungan belajar virtual (Dabbagh & Kitsantas, 2012). Melalui *E-Platform*, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai aktor aktif yang terlibat dalam diskusi, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah berbasis isu-isu nyata di masyarakat. Hal ini sejalan dengan prinsip *civic engagement* yang menekankan partisipasi aktif warga negara dalam kehidupan publik (Adler & Goggin, 2005). Meskipun rendahnya *civic engagement* telah terdokumentasi, kajian strategi pembelajaran untuk meningkatkannya di tingkat sekolah menengah masih terbatas. Untuk untuk memetakan tren, keterkaitan konsep, dan kesenjangan kajian pada *civic engagement*, *E-Platform*, dan pendidikan Pancasila disajikan analisis bibliometrik dengan VOSviewer sebagai berikut:

control group. Instrumen *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengukur pengaruh perlakuan serta perbedaan tingkat *civic engagement* antara kelas eksperimen yang menggunakan *E-Platform CIVICITA* dan kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional (Amaliya & Anas, 2024).

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Darmayanti Cimaung, Kabupaten Bandung, Jawa Barat. Pemilihan lokasi didasarkan pada kondisi empiris sekolah yang relevan dengan fokus penelitian, khususnya peningkatan *civic engagement* siswa melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila. Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*, yakni pemilihan sampel berdasarkan kriteria tertentu yang telah ditetapkan peneliti (Sugiyono, 2016), dengan sampel yang dipilih adalah siswa kelas XI. Rinciannya adalah sebagai berikut.

Tabel 3.1 Sampel Penelitian

SAMPEL	LAKI-LAKI	PEREMPUAN	JUMLAH
EKSPERIMEN	15	19	34
KONTROL	15	19	34

Pengumpulan data dilakukan melalui dua teknik. Pertama, tes (*pretest* dan *posttest*) untuk mengukur perbedaan tingkat *civic engagement* siswa sebelum dan sesudah

penerapan *E-Platform CIVICITA*. Kedua, observasi untuk mengamati langsung proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas eksperimen guna melihat tingkat *civic engagement* siswa selama pembelajaran berlangsung. Adapun analisis data menggunakan statistik inferensial (parametrik), dipilih karena memungkinkan peneliti menarik kesimpulan berdasarkan data yang diperoleh melalui berbagai metode statistik.

C. Hasil dan Pembahasan

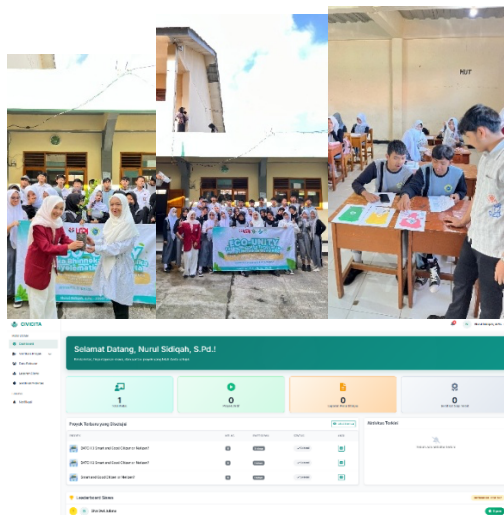
A. Hasil

Penelitian ini mengumpulkan data melalui tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) pada dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. *Pretest* diberikan sebelum pembelajaran untuk mengukur tingkat *civic engagement* awal siswa, sedangkan *posttest* dilakukan setelah pembelajaran guna mengukur peningkatannya. Instrumen yang digunakan berupa 7 soal esai tentang materi Harmoni dalam Keberagaman dengan skor maksimum 100.





Gambar 2. a) pembelajaran kelas kontrol;
b) materi pembelajaran



Gambar 3. a) Pembelajaran Kelas
Eksperimen; b) E-Platform CIVICITA

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan metode Shapiro-Wilk dengan kriteria: apabila nilai signifikansi $> 0,05$ maka data dinyatakan berdistribusi normal (Shapiro & Chen, 1968). Hasil pengujian disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Uji Normalitas

		Tests of Normality		
		Shapiro-Wilk		
	Kelas	ic	df	Sig.
Kemampuan Awal	Kontrol	.970	34	.456
	Eksperimen	.974	34	.585
Kemampuan Akhir	Kontrol	.962	34	.274
	Eksperimen	.952	34	.142
Peningkatan	Kontrol	.953	34	.156
	Eksperimen	.967	34	.378

Berdasarkan Tabel 3, seluruh data kemampuan awal, kemampuan akhir, dan peningkatan pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen memperoleh nilai signifikansi $> 0,05$. Dengan demikian, seluruh data dinyatakan berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk dilanjutkan ke uji parametrik (Sugiyono, 2016).

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan menggunakan Levene's Test dengan kriteria: apabila nilai signifikansi $> 0,05$ maka varians dinyatakan homogen. Hasil pengujian disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Uji Homogenitas

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Kemampuan Awal	Based on Mean	.736	1	66	.394
	Based on Median	.645	1	66	.425
	Based on Median and with adjusted df	.645	1	64.428	.425
	Based on trimmed mean	.715	1	66	.401
Kemampuan Akhir	Based on Mean	.005	1	66	.943
	Based on Median	.120	1	66	.731
	Based on Median and with adjusted df	.120	1	64.462	.731
	Based on trimmed mean	.006	1	66	.939
Peningkatan	Based on Mean	.015	1	66	.902
	Based on Median	.019	1	66	.892
	Based on Median and with adjusted df	.019	1	65.511	.892
	Based on trimmed mean	.027	1	66	.870

Berdasarkan Tabel 4, seluruh data kemampuan awal, kemampuan akhir, dan peningkatan memperoleh nilai signifikansi > 0,05. Dengan demikian, varians kedua kelas dinyatakan homogen dan memenuhi syarat untuk dilanjutkan ke uji Paired t-Test guna mengukur pengaruh *E-Platform CIVICITA* terhadap *civic engagement* siswa.

3. Uji T (Paired t-Test)

Untuk menjawab rumusan masalah, yaitu seberapa besar pengaruh *E-Platform CIVICITA* terhadap *civic engagement* siswa di kelas eksperimen, dilakukan *Paired Samples t-Test* guna membandingkan nilai pretest dan posttest pada kelompok yang sama (kelas eksperimen). Hipotesis yang diuji adalah:

- H_0 : Menyatakan tidak terdapat perbedaan signifikan antara *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen
- H_1 : Menyatakan terdapat perbedaan yang signifikan.

Tabel 5. Paired t-Test

Paired Samples Test		
	Mean	Pair 1 Pretest - Posttest t
Paired Differences		-
	Std. Deviation	25.059
	Std. Error Mean	10.666
		1.829

95% Confidence Interval of the Difference	Lower	-
	Upper	28.780
t		-
df		13.700
Sig. (2-tailed)		33
		.000

Hasil uji *Paired Samples t-Test* menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05, sehingga H_0 ditolak. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest pada kelas eksperimen. Artinya, perlakuan berupa penggunaan *E-Platform CIVICITA* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila terbukti secara statistik berpengaruh terhadap peningkatan *civic engagement* siswa.

4. Uji N-Gain

Analisis N-Gain (*Normalized Gain*) dilakukan untuk mengukur efektivitas relatif peningkatan hasil belajar dengan mempertimbangkan skor awal siswa. Klasifikasi kategori N-Gain mengacu pada kriteria Hake (1999): tinggi ($\geq 0,70$), sedang (0,30–0,69), dan rendah (< 0,30). Distribusi N-Gain kedua kelas disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Distribusi Kategori N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

KELAS	INDEKS GAIN	JUMLAH	PRESEN TASE
EKSPERIMEN	Tinggi ($\geq 0,70$)	10	29,4%
	Sedang (0,30–0,69)	17	50,0%
	Rendah (<0,30)	7	20,6%
JUMLAH		34	100%

KONTROL	Tinggi (≥0,70)	0	0,0%
	Sedang (0,30–0,69)	3	8,8%
	Rendah (<0,30)	31	91,2%
JUMLAH		34	100%

Berdasarkan Tabel 6, kelas eksperimen memperoleh rata-rata N-Gain sebesar 0,5431 yang termasuk dalam kategori sedang. Rinciannya, 10 siswa (29,4%) mencapai kategori tinggi, 17 siswa (50,0%) kategori sedang, dan 7 siswa (20,6%) kategori rendah. Sebaliknya, kelas kontrol hanya memperoleh rata-rata N-Gain sebesar 0,1334 yang masuk kategori rendah, dengan 31 siswa (91,2%) berada pada kategori rendah dan hanya 3 siswa (8,8%) yang mencapai kategori sedang, serta tidak ada siswa yang mencapai kategori tinggi. Selisih rata-rata N-Gain antara kedua kelas sebesar 0,4097 mengindikasikan bahwa perlakuan pada kelas eksperimen jauh lebih efektif dalam meningkatkan *civic engagement* siswa dibandingkan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol.

5. Uji Effect Size (Cohen's d dan Hedges' Correction)

Untuk mengukur besaran pengaruh perlakuan secara praktis, dilakukan perhitungan *effect size*

menggunakan Cohen's d. Hasil pengujian disajikan pada Tabel 7.

Pair	Pretest - Posttest	Cohen's d	Standar dizer ^a	Point Estimate	95% Confidence Interval	
					Lower	Upper
Pair 1			10.666	-2.350	-	-
		Hedges' correction	10.789	-2.323	2.967	1.668

Berdasarkan Tabel 7, nilai Cohen's d diperoleh sebesar 2,350. Nilai $d > 0,8$ dikategorikan sebagai *large effect* (efek besar). Nilai $d = 2,350$ jauh melampaui ambang batas tersebut, menunjukkan bahwa perlakuan *E-Platform CIVICITA* memberikan efek yang sangat besar dan bermakna secara praktis. Hasil ini dikonfirmasi pula oleh Hedges' correction sebesar 2,323 yang berada pada kategori serupa.

B. Pembahasan

Berdasarkan keseluruhan hasil analisis statistik, ditemukan bahwa penggunaan *E-Platform CIVICITA* memberikan pengaruh yang signifikan dan besar secara praktis terhadap peningkatan *civic engagement* siswa kelas eksperimen. Hasil Paired Samples t-Test menunjukkan nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,000 ($p < 0,05$) artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas

eksperimen, yang membuktikan secara statistik bahwa intervensi pembelajaran melalui *E-Platform CIVICITA* berpengaruh nyata terhadap peningkatan *civic engagement* siswa. Temuan kuantitatif tersebut semakin diperkuat oleh hasil observasi langsung terhadap 34 siswa kelas eksperimen selama proses pembelajaran Pendidikan Pancasila berlangsung. Berdasarkan hasil observasi, diperoleh total skor *civic engagement* sebesar 99 dari skor maksimal 100, yang berada pada rentang 89–100 dan termasuk dalam kategori Sangat Tinggi.

Nilai N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,5431 (kategori sedang) mengindikasikan bahwa penerapan CIVICITA mampu meningkatkan *civic engagement* siswa secara efektif. Capaian ini sejalan dengan kerangka *experiential learning* yang menjadi landasan teoretis platform tersebut. Kolb (1984) menyatakan bahwa pembelajaran optimal berlangsung melalui siklus empat tahap: *Concrete Experience, Reflective Observation, Abstract Conceptualization*, dan *Active Experimentation*. Keempat tahap ini terwujud secara nyata dalam implementasi CIVICITA siswa terlibat

langsung dalam proyek sosial, merefleksikan pengalamannya melalui laporan di *platform*, merumuskan makna dari keterlibatan tersebut, lalu menerapkan pemahamannya pada isu-isu kewarganegaraan yang lebih luas. Hal ini diperkuat oleh Hamalik (2006) yang menegaskan bahwa *experiential learning* bertujuan menumbuhkan rasa percaya diri, kemampuan berpartisipasi aktif, dan interaksi sosial yang positif seluruhnya merupakan komponen inti dari *civic engagement*.

Sebagai pembanding, kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional hanya memperoleh N-Gain sebesar 0,1334 (kategori rendah). Kesenjangan ini menegaskan bahwa pendekatan *teacher-centered* belum mampu mengembangkan partisipasi aktif siswa secara optimal, sebagaimana ditegaskan Barida (2018) bahwa *experiential learning* menuntut siswa tidak sekadar menerima informasi, melainkan merefleksikan pengalaman, membangun keterkaitan baru, dan mengimplementasikan pengetahuan yang telah ditransformasikan. Besarnya pengaruh CIVICITA semakin

dikuatkan oleh nilai Cohen's *d* sebesar 2,350 (kategori *large effect*) jauh melampaui ambang batas $d > 0,8$ yang menunjukkan bahwa perbedaan yang terjadi tidak hanya bermakna secara statistik, tetapi juga signifikan secara praktis.

Peningkatan *civic engagement* siswa melalui *E-Platform* CIVICITA dapat dianalisis lebih mendalam melalui empat dimensi yang dikemukakan Branson (1998), *civic knowledge*, *civic skills*, *civic responsibility*, dan *civic action*. Keempat dimensi ini menjadi kerangka analitik untuk menelaah sejauh mana CIVICITA mampu mengembangkan kompetensi kewarganegaraan siswa secara holistik. Pada dimensi *civic knowledge*, penguatan terwujud melalui penyajian materi berbasis isu kontekstual yang mendorong siswa mengaitkan pengetahuan akademik dengan realitas sosial di sekitarnya. Flanagan & Levine (2010) menegaskan bahwa pengetahuan kewarganegaraan yang diperoleh melalui pengalaman langsung dan pembelajaran berbasis komunitas akan lebih bermakna dan bertahan lama dibandingkan pengetahuan yang diterima secara pasif (Insani, 2026).

Pada dimensi *civic skills*, CIVICITA mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, negosiasi, dan partisipasi dalam pengambilan keputusan publik (Branson, 1998; Rahmat dkk, 2026; Pitria dkk, 2023) melalui fitur diskusi daring, kolaborasi proyek sosial, dan pembuatan laporan berbasis bukti. Temuan ini selaras dengan Kahne & Bowyer (2020) yang menunjukkan bahwa pembelajaran kewarganegaraan berbasis digital secara efektif meningkatkan *civic skills*, termasuk kemampuan berpikir kritis dan partisipasi deliberatif di kalangan generasi muda. Pada dimensi *civic responsibility*, siswa kelas eksperimen menunjukkan kesadaran dan komitmen yang tinggi terhadap nilai-nilai demokratis serta kepentingan bersama (Branson, 1998). Hal ini tercermin dari kedisiplinan, komitmen, dan kesungguhan mereka dalam menyelesaikan proyek sosial serta melaporkan hasilnya melalui platform CIVICITA. Pada dimensi *civic action*, pengetahuan, keterampilan, dan tanggung jawab kewarganegaraan bertransformasi menjadi partisipasi aktif dalam kehidupan masyarakat (Branson, 1998). Dalam CIVICITA, hal

ini terwujud melalui proyek sosial nyata yang dirancang, dilaksanakan, dan dilaporkan secara mandiri oleh siswa. Skor observasi *civic engagement* sebesar 99/100 pada kelas eksperimen mencerminkan tingginya intensitas *civic action* yang dicapai.

Keberhasilan CIVICITA juga didukung oleh peran guru sebagai fasilitator yang mengintegrasikan pengetahuan konten, pedagogi, dan teknologi sesuai kerangka TPACK (Mishra & Koehler, 2006). Dalam platform ini, guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga memverifikasi proyek sosial, membimbing kegiatan, dan mengevaluasi laporan siswa mencerminkan penerapan *Technological Pedagogical Knowledge* untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan tidak monoton (Nurhayati dkk., 2022; Schunk, 2012). Di sisi lain, CIVICITA turut mengintegrasikan konsep *civic crowdfunding* dalam Pendidikan Pancasila, yang dimaknai bukan sekadar penggalangan dana, melainkan sebagai keterhubungan individu dengan lingkungannya melalui sumbangan waktu dan

gagasan (Rahmat dkk, 2026; Zuckerman, 2012).

Temuan ini membawa implikasi penting bagi pembelajaran Pendidikan Pancasila. Winataputra (2016) menegaskan bahwa pembelajaran perlu mengembangkan ranah afektif dan psikomotorik tidak hanya kognitif agar nilai-nilai Pancasila terinternalisasi dalam kehidupan siswa (Insani, 2021). Melalui CIVICITA, nilai-nilai tersebut tidak sekadar dipahami, tetapi diwujudkan melalui aksi sosial nyata yang interaktif, kolaboratif, dan kontekstual (Hasanah, 2023; Armianti dkk., 2024), selaras dengan pendekatan *service-learning* yang terbukti efektif meningkatkan *civic engagement*, karakter, dan capaian akademik siswa (Celio dkk., 2011; Mtawa & Nkhoma, 2020; Sopianingsih dkk, 2022).

D. Kesimpulan

Penelitian ini membuktikan bahwa *E-Platform* CIVICITA berpengaruh signifikan terhadap peningkatan *civic engagement* siswa kelas XI SMA Darmayanti Cimaung dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Uji *Paired Samples t-Test* menghasilkan $p = 0,000$ ($p < 0,05$), yang menandakan perbedaan nyata

antara *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen. Rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,54 (sedang) jauh melampaui kelas kontrol sebesar 0,13 (rendah), diperkuat nilai Cohen's $d = 2,350$ yang menunjukkan pengaruh sangat besar secara praktis, serta skor observasi *civic engagement* yang mencapai 99/100 (sangat tinggi). Keberhasilan ini tercermin pada empat dimensi kewarganegaraan *civic knowledge*, *civic skills*, *civic responsibility*, dan *civic action* di mana CIVICITA mendorong siswa tidak sekadar memahami nilai-nilai kewarganegaraan secara kognitif, tetapi juga mengaktualisasikannya melalui proyek sosial nyata yang interaktif, kontekstual, dan kolaboratif, selaras dengan prinsip *experiential learning* dan *service-learning*. Dengan demikian, *E-Platform* CIVICITA terbukti efektif sebagai inovasi pembelajaran Pendidikan Pancasila dan direkomendasikan untuk dikembangkan lebih luas demi memenuhi kebutuhan pembelajaran kewarganegaraan generasi muda di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Adler, R. P., & Goggin, J. (2005). What Do We Mean By "Civic Engagement" ?. *Journal of Transformative Education*, 236-253.
- Amaliya, N. D., & Anas, N. (2024). Pengaruh Metode Eksperimen Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Usia Madrasah Ibtidaiyah. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 2037–2048.
- Armianti, R., Yunita, S., & Dharma, S. (2024). Integrasi Teknologi Digital dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk Penguatan Profil Pelajar Pancasila: Integration of Digital Technology in Pancasila Education Learning to Strengthen the Profile of Pancasila Students. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(02), 782-792. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i02.4838>
- Barida, M. (2018). Model experiential learning dalam pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan bertanya mahasiswa. *Jurnal Fokus Konseling*, 4(2), 153-161. <https://doi.org/10.52657/jfk.v4i2.409>
- Barrett, M., & Zani, B. (Eds.). (2014). *Political and civic engagement: Multidisciplinary perspectives*. Routledge.
- Celio, C. I., Durlak, J., & Dymnicki, A. (2011). A meta-analysis of the impact of service-learning on students. *Journal of experiential education*, 34(2), 164-181.
- Dabbagh, N., & Kitsantas, A. (2012). Personal Learning Environments, social media, and self-regulated learning: A natural formula for connecting formal and informal

- learning. *The Internet and higher education*, 15(1), 3-8. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2011.06.002>
- Hake, R. (1999). R.(1999). Analyzing change/gain scores. AREA-D American education research association's deviation. *D. Measurement and Reasearch Methodology*, 1(4), 48-56.
- Hamalik, O. (2006). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasanah, N. (2023). Pengembangan Teknologi Berbasis Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar Dalam Menguatkan Profil Pancasila. *Hamka Insight*, 2(2), 1-7.
- Herdanto, Y.M. (2024). Memahami Tingkat Partisipasi Pemilih. [online]. Diakses dari <https://www.kompas.id/baca/riset/2024/04/22/memahami-tingkat-partisipasi-pemilih>
- Insani, N. N. (2022). Podcasts: Media to increase student learning motivation. In *Annual Civic Education Conference (ACEC 2021)* (pp. 519-522). Atlantis Press
- Insani, N. N. (2023). Bibliometric Analysis: Civic Education E-Learning for Digital Civic Skill. In *4th Annual Civic Education Conference (ACEC 2022)* (pp. 759-771). Atlantis Press.
- Insani, N. N., Aim, A., Komalasari, K., rahmat, R., Hadi, M. R. A., Sudrajat, F. A. (2026). Creating A Website To Measure Digital Citizenship Skills To Support Sustainable Development Goals (SDGS). *Journal of Engineering Science and Technology*, 21(1), 41-48.
- Kolb, D.A. (1984). *Experiential Learning: Experience as The Source of Learning and Development*. New Jersev: Prentice Hall
- Kusuma, M. T. A., & Muharom, F. (2025). Transformasi peran pendidik dan tren pembelajaran digital di era teknologi. *Indonesian Journal of Community Engagemnt*, 1(2), 84-97.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers college record*, 108(6), 1017-1054. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x>
- Mtawa, N. N., & Nkhoma, N. M. (2020). Service-learning as a higher education pedagogy for advancing citizenship, conscientization and civic agency: a capability informed view. *Higher Education Pedagogies*, 5(1), 110–131.
- Nurhayati.S, Nur (2020) *Pengaruh Kemampuan Technological, Pedagogical, Content Knowledge (TPCK) Guru PAI terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI SISWA SMP Al Kautsar Bandar Lampung*. Masters thesis, UIN Raden Intan Lampung.
- Nurkamiden, M. (2024). SiRekap : Tantangan dan Potensi Kekeliruan Proses Rekapitulasi Pemilu Serentak di Indonesia. *SOSIOLOGI: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 101–110.
- Rahim, M. N., & Saipul. (2025). Implementasi Sistem Informasi Rekapitulasi Elektronik (Sirekap) dalam Pemilu 2024 di Panitia Pemilihan Kecamatan (PPK) Kecamatan Loa Janan Ilir Kota Samarinda. *EJournal*

- Administrasi Publik*, 13(2), 339–348.
- Rahmat, R., Bestari, P., Insani, N. N., Sopianingshi, P., Anggraeni, L. P., & Abdul Hadi, M. R. (2026). Pelatihan Pembuatan Games Interaktif "Word Wall" sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bagi Guru SMA di Kabupaten Subang Jawa Barat. *AURELIA: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Indonesia*.
<https://doi.org/10.57235/aurelia.v5i1.7056>
- Rahmat, R., Bestari, P., Masyitoh, I. S., Insani, N. N., Sopianingsih, P., Sidiqah, N., & Juliana, D. D. (2026). Developing a Civic Crowdfunding Platform for Pancasila Education to Enhance Civic Engagement To Support Sustainable Development Goals (SDGs). *Journal of Engineering Science and Technology*, 21(1), 17–24.
- Schunk, D. H. (2012). *Learning Theories: An Educational Perspective* (6th ed.). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Shapiro, S. S., Wilk, M. B., & Chen, H. J. (1968). A comparative study of various tests for normality. *Journal of the American statistical association*, 63(324), 1343-1372.
- Sopianingsih, P., Insani, N. N., Muthaqin, D. I., & Masitoh, I. (2022). Persepsi mahasiswa terhadap program kampus mengajar tahun 2022 dalam mengembangkan keterampilan partisipasi kewarganegaraan mahasiswa. *Civic Edu: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 5(2), 55-62.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D (Edisi ke-25)*. Bandung: Alfabeta.
- Winataputra, U. S. (2012). Pendidikan kewarganegaraan dalam perspektif pendidikan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa (gagasan, Instrumentasi, dan Praksis). Bandung: Widya Aksara Press
- Zuckerman E (2012) How do we make civic crowdfunding awesome? Ethanzuckerman.com, Available at: <http://www.ethanzuckerman.com/blog/2012/08/10/how-do-we-make-civic-crowdfunding-awesome> (accessed 4 march 2026).