



Implementasi Pendekatan *Deep Learning* Melalui Model *Digital Citizenship Character Habituation*

Tutik Wijayanti^{1*}, Masrukhi², Hendri Irawan³

^{1,2,3}Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik,
Universitas Negeri Semarang

Email: tutikwijayanti@mail.unnes.ac.id

Abstract: *This study aims to examine the implementation of the Digital Citizenship Character Habituation (DCCH) model based on a deep learning approach in shaping students' digital citizenship character. The deep learning approach was chosen because it encourages students to think critically, reflectively, and collaboratively in facing the complex challenges of the digital world. The research method used is qualitative, with data collection techniques including in-depth interviews, participatory observation, and document analysis. The main informants in this study include teachers, students, and educational staff. The findings show that the model is implemented through contextual learning strategies such as digital poster creation projects, anti-hoax campaigns, and reflections on digital experiences. Teachers act as facilitators who guide students in mastering digital competencies, media ethics, and social responsibility in digital spaces. Supporting factors for the model's success include support from school principals, teacher training, and adequate digital infrastructure. However, several obstacles remain, such as unequal access to technology at home and disparities in teachers' digital capacity. Overall, this approach has proven effective in strengthening students' digital awareness, attitudes, and skills, as well as in shaping character traits aligned with the demands of the digital era.*

Keywords: *Character; Deep Learning; Digital Citizenship; Digital Literacy*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji implementasi model Digital Citizenship Character Habituation berbasis pendekatan deep learning dalam membentuk karakter kewargaan digital peserta didik. Pendekatan deep learning dipilih karena mampu mendorong peserta didik berpikir kritis, reflektif, dan kolaboratif dalam menghadapi tantangan dunia digital yang kompleks. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan studi dokumentasi. Informan utama dalam penelitian ini meliputi guru, peserta didik, dan tenaga kependidikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model ini diimplementasikan melalui strategi pembelajaran kontekstual seperti proyek pembuatan poster digital, kampanye anti-hoaks, dan refleksi pengalaman digital. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa pada penguasaan kompetensi digital, etika bermedia, dan tanggung jawab sosial di ruang digital. Faktor pendukung keberhasilan model mencakup dukungan kepala sekolah, pelatihan guru, serta infrastruktur digital yang memadai. Namun, beberapa kendala masih ditemui, seperti kesenjangan akses teknologi di rumah dan kapasitas guru yang belum merata. Secara keseluruhan, pendekatan ini efektif dalam memperkuat kesadaran, sikap, dan keterampilan digital peserta didik, serta membentuk karakter yang relevan dengan tuntutan era digital

Kata kunci: *Digital Citizenship; Deep Learning; Karakter, Literasi Digital*

PENDAHULUAN

Era digital saat ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa dampak yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Digitalisasi telah mengubah cara siswa mengakses informasi, berkomunikasi, dan belajar. Namun, di balik berbagai manfaat yang ditawarkan oleh teknologi, terdapat tantangan besar yang perlu diatasi, terutama terkait dengan pembentukan karakter peserta didik agar dapat menjadi warga digital yang bertanggung jawab (Irawan dkk. 2024; Koshkin, Rassolov, dan Novikov 2017; Putra 2017; Taufik dan Suryana 2022). Salah satu tantangan utama dalam dunia pendidikan saat ini adalah bagaimana memastikan bahwa siswa tidak hanya memiliki keterampilan akademik yang kuat, tetapi juga memiliki karakter yang baik dalam menggunakan teknologi (Muslich 2011; Wibowo 2012). Kemudahan dalam mengakses informasi, berinteraksi melalui media sosial, dan berbagi berbagai konten di dunia maya sering kali tidak diimbangi dengan kesadaran akan etika digital dan tanggung jawab sebagai warga digital (*digital citizenship*). Kasus-kasus seperti cyberbullying, penyebaran berita hoaks, penyalahgunaan media sosial, serta rendahnya literasi digital menjadi isu yang semakin sering muncul di kalangan pelajar. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang inovatif dalam dunia pendidikan untuk membangun karakter peserta didik yang sesuai dengan tuntutan zaman (Aditia, Dewi, dan Furnamasari 2021; Irawan dan Bayu Firdaus 2021; Pradanna dan Irawan 2024; Ulya. 2018).

Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan dalam rangka membangun karakter peserta didik di era digital adalah *deep learning* (Arif dkk. 2025; Suwandi, Putri, dan Sulastri 2024). *Deep learning* dalam konteks pendidikan mengacu pada proses pembelajaran yang mendalam dan berkelanjutan, di mana siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga memahami, menginternalisasi, dan mampu menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari (Hakim dan Abidin 2024; Munfiatik 2023; Raup dkk. 2022). Pendekatan ini bertujuan untuk mendorong siswa berpikir kritis, memecahkan masalah, serta membangun pemahaman konseptual yang lebih kuat. Dalam konteks pembentukan karakter digital, pendekatan *deep learning* dapat digunakan untuk membantu siswa memahami nilai-nilai positif dalam kewarganegaraan digital, seperti etika dalam berinternet, keamanan digital, tanggung jawab dalam bermedia sosial, serta pentingnya menjaga jejak digital yang positif (Irawan dkk. 2025; Masrukhi dkk. 2024; M. Masrukhi dkk. 2024; Wijayanti dkk. 2023).

Sebagai salah satu lembaga pendidikan yang berkomitmen dalam penguatan karakter peserta didik, sekolah berupaya untuk mengembangkan strategi pendidikan yang inovatif dan relevan dengan perkembangan zaman. Salah satu model yang dapat diterapkan adalah *Digital Citizenship Character Habituation*, yaitu model pembelajaran yang menekankan pada pembiasaan karakter kewarganegaraan digital secara konsisten dan sistematis dalam proses pembelajaran (Keraf dan Komalasari 2019; Lestari, Setiawan, dan Puspitaningrum 2018; Masyitoh 2015). Model ini bertujuan untuk membentuk kebiasaan baik dalam penggunaan teknologi, sehingga siswa tidak hanya memahami konsep kewarganegaraan digital, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Imawan, Pettalongi, dan Nurdin 2023; Melati dkk. 2023; Wijayanti 2024; Wijayanti dan Kurniawan 2023).

Implementasi pendekatan *deep learning* melalui model *Digital Citizenship Character Habituation* diharapkan dapat memberikan solusi terhadap tantangan dalam pembentukan karakter digital peserta didik. Dengan pendekatan ini, siswa akan terbiasa untuk berpikir secara kritis dan bertanggung jawab dalam menggunakan teknologi, serta memiliki kesadaran yang tinggi terhadap dampak dari setiap tindakan digital yang mereka lakukan (Irawan, 2023). Selain itu, model ini juga dapat membantu guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan

berbasis teknologi, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana implementasi pendekatan deep learning melalui model *Digital Citizenship Character Habituation* dapat berkontribusi dalam penguatan karakter siswa. Selain itu, penelitian ini juga akan menganalisis efektivitas model tersebut dalam meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa terhadap kewarganegaraan digital. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan pendekatan yang lebih efektif dalam menanamkan nilai-nilai karakter berbasis digital di dunia pendidikan, serta memberikan rekomendasi bagi pengembangan kurikulum yang lebih sesuai dengan kebutuhan zaman.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Metode penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data yang lebih komprehensif, valid, reliabel, dan objektif (Sugiyono 2018, 2020). Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi implementasi model *Digital Citizenship Character Habituation* berbasis *Deep Learning* dalam konteks Pendidikan Pancasila di Sekolah. Fokus kajian mencakup efektivitas penerapan model dalam membentuk karakter kewargaan digital peserta didik, identifikasi faktor-faktor pendukung dan penghambat implementasi, serta faktor pendukung dan penghambat implementasi Pendidikan karakter di sekolah keterampilan digital siswa. Data primer diperoleh melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan studi dokumentasi terhadap pendidik, peserta didik, serta tenaga kependidikan di sekolah yang menjadi lokasi penelitian. Sementara itu, data sekunder bersumber dari dokumen kebijakan pendidikan digital, kurikulum, dan hasil penelitian sebelumnya yang relevan. Validitas data diuji melalui teknik triangulasi yang memadukan berbagai sumber dan metode untuk memperoleh informasi yang akurat dan komprehensif (Moleong 2010).

Analisis data kualitatif menggunakan model analisis interaktif, yang melibatkan tiga tahapan utama berikut ini:



Gambar 1. Analisis data
Sumber: Sugiyono,(2018)

Berdasarkan gambar 1. Analisis data melalui reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data. Kegiatan ini dilakukan selama proses pengumpulan data hingga ditemukan pola yang kuat terkait implementasi model *Digital Citizenship Character Habituation*. Jika kesimpulan yang diperoleh dirasa kurang sesuai karena adanya kelemahan dalam pereduksian atau penyajian data, maka akan dilakukan pengumpulan data tambahan untuk pendalaman analisis (Creswell 2017; Rachman dan Wijayanti 2019; Rukajat 2018).

HASIL

Implementasi Pendekatan *Deep Learning* dalam Proses Pembelajaran

Implementasi pendekatan *deep learning* melalui model *Digital Citizenship Character Habituation* dilakukan dengan merancang pembelajaran yang bersifat kontekstual, reflektif, dan berorientasi pada nilai. Model ini tidak hanya diterapkan dalam bentuk materi, tetapi juga dalam

pembiasaan sikap digital yang etis dan bertanggung jawab. Pembelajaran diarahkan agar siswa tidak sekadar menerima informasi, melainkan menganalisis, mengevaluasi, dan menginternalisasi nilai-nilai kewargaan digital dalam kesehariannya.

Guru memiliki peran sentral sebagai fasilitator dalam implementasi pendekatan *deep learning* melalui model *Digital Citizenship Character Habituation*. Dalam peran ini, guru tidak hanya mentransmisikan pengetahuan, tetapi juga menciptakan ruang pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif siswa melalui metode yang berpusat pada peserta didik. Berbagai strategi pembelajaran diterapkan, antara lain pembelajaran kolaboratif, diskusi berbasis studi kasus, proyek digital tematik, dan simulasi sosial daring. Strategi-strategi ini dirancang untuk menstimulasi kemampuan berpikir tingkat tinggi (*higher-order thinking skills*), seperti kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta yang menjadi inti dari pendekatan *deep learning*.

Secara khusus, guru membimbing siswa dalam memahami dan merefleksikan fenomena-fenomena kontemporer yang berkaitan dengan kehidupan digital, seperti penyebaran disinformasi, etika bermedia sosial, pelanggaran privasi, dan perundungan siber (*cyberbullying*). Melalui kegiatan tersebut, siswa tidak hanya diajak memahami konsep secara konseptual, tetapi juga dilatih untuk mengembangkan sensitivitas etis dan kemampuan membuat keputusan dalam situasi digital yang kompleks. Proses pembelajaran ini menyentuh tiga ranah utama dalam pendidikan karakter yakni kognitif (pengetahuan dan pemahaman), afektif (sikap dan nilai), serta konatif (niat dan tindakan nyata) yang menjadi pilar penting dalam membentuk kewargaan digital yang utuh (Handoyo et al., 2021; Irawan, 2023, 2024; Irawan et al., 2024, 2025; Istianah et al., 2024, 2025; Masrukhi et al., 2024)

Sebagai bentuk konkret dari implementasi model *Digital Citizenship Character Habituation* berbasis pendekatan *deep learning* menerapkan strategi pembelajaran berbasis proyek yang autentik dan bermakna. Salah satu bentuk kegiatan yang dipilih adalah pembuatan poster digital bertema kewargaan digital, yang dirancang untuk menumbuhkan kesadaran etis siswa dalam berinteraksi di ruang digital sekaligus mengasah keterampilan berpikir kritis dan komunikasi visual mereka. Melalui proyek ini, siswa tidak hanya dilatih untuk memahami isu-isu aktual seperti hoaks, intoleransi digital, dan etika bermedia, tetapi juga diajak untuk menyuarakan pesan positif secara kreatif dan bertanggung jawab. Agar pelaksanaannya sistematis dan berdampak, berikut ini disajikan tahapan implementasi proyek poster digital yang telah dikembangkan dalam proses pembelajaran di sekolah. Berikut ini langkah-langkahnya.



Gambar 2. Langkah Penerapan DCCH Melalui Proyek di Sekolah
Sumber: Diolah Peneliti (2025)

Implementasi model *Digital Citizenship Character Habituation* berbasis pendekatan deep learning, proses pembelajaran tidak hanya menekankan pemahaman teoritis, tetapi juga diwujudkan melalui kegiatan proyek autentik yang bermakna. Salah satu bentuk konkret dari implementasi ini adalah pembuatan poster digital yang mengangkat isu-isu kewargaan digital. Kegiatan ini tidak hanya melatih keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa, tetapi juga memperkuat karakter seperti tanggung jawab, kejujuran, dan kepedulian sosial di ruang digital. Untuk memahami bagaimana kegiatan ini dijalankan secara sistematis, berikut dijabarkan tahapan-tahapan yang dilalui siswa dalam menyusun proyek poster digital sebagai bagian dari pembelajaran karakter berbasis teknologi.

Berdasarkan Gambar 2. langkah-langkah pelaksanaan proyek poster digital dalam implementasi model *Digital Citizenship Character Habituation* berbasis pendekatan *deep learning* dapat dijelaskan secara sistematis sebagai berikut ini:

1. Penentuan Tema Poster

Langkah pertama adalah menentukan tema yang relevan dengan nilai-nilai kewargaan digital, seperti etika bermedia sosial, literasi digital, toleransi antarbudaya, atau pencegahan hoaks. Guru berperan sebagai fasilitator untuk membantu siswa memilih tema yang bermakna dan kontekstual sesuai dengan kondisi sosial di sekitarnya.

2. Penjelasan Tujuan dan Kriteria Penilaian

Guru menjelaskan tujuan dari proyek poster digital ini, yaitu menumbuhkan kesadaran kritis siswa terhadap isu digital sekaligus melatih ekspresi kreatif yang bertanggung jawab. Kriteria penilaian dijelaskan secara transparan, mencakup aspek konten, pesan moral, desain visual, orisinalitas, dan dampak terhadap audiens.

3. Pemetaan Tugas dan Pembagian Peran

Siswa dibagi dalam kelompok kecil. Setiap anggota kelompok diberi peran tertentu, seperti penulis naskah, desainer grafis, pencari data, atau editor konten. Pembagian ini mendorong

kolaborasi, tanggung jawab, dan saling ketergantungan dalam menghasilkan karya yang berkualitas.

4. Pengumpulan dan Analisis Data Digital

Sebelum membuat poster, siswa mengumpulkan informasi dan data dari berbagai sumber digital yang kredibel. Mereka dilatih untuk menganalisis data tersebut secara kritis, memverifikasi fakta, dan menghindari informasi palsu. Tahap ini menjadi bagian penting dari penguatan literasi digital dan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

5. Produksi Konten Digital

Berdasarkan hasil riset dan diskusi kelompok, siswa mulai memproduksi konten digital berupa poster. Mereka mengintegrasikan pesan nilai karakter dengan elemen visual yang menarik, serta menggunakan aplikasi desain digital yang sesuai. Proses ini melatih keterampilan teknologi dan ekspresi kreatif siswa.

6. Presentasi dan Publikasi Karya

Setelah selesai, masing-masing kelompok mempresentasikan hasil posternya di depan kelas atau forum digital sekolah. Mereka menjelaskan makna, tujuan, serta pesan moral yang ingin disampaikan. Karya juga dipublikasikan melalui media sosial sekolah atau platform digital lain sebagai bentuk apresiasi dan perluasan dampak.

7. Refleksi dan Diskusi Etika Digital

Setelah presentasi, guru memfasilitasi diskusi reflektif tentang bagaimana proses ini membentuk sikap siswa terhadap etika digital. Siswa diajak mengevaluasi perilaku bermedia mereka, membahas dilema moral di dunia maya, dan menyadari pentingnya tanggung jawab sebagai warga digital.

8. Integrasi Hasil Proyek ke dalam Kehidupan Sekolah

Hasil proyek poster digital tidak berhenti sebagai tugas semata, melainkan diintegrasikan dalam kehidupan sekolah. Misalnya, poster dipasang di area publik sekolah, dijadikan materi kampanye digital di media internal, atau dijadikan bagian dari kegiatan literasi sekolah.

9. Tindak Lanjut dan Penguatan Habitualisasi

Guru memberikan umpan balik lanjutan dan melakukan pembinaan berkelanjutan untuk memperkuat nilai-nilai yang telah ditanamkan melalui proyek. Kegiatan rutin seperti diskusi mingguan, tantangan digital etis, atau refleksi jurnal harian dilakukan untuk menjaga konsistensi sikap positif siswa di ruang digital.

10. Evaluasi dan Peningkatan Model

Sebagai bagian akhir, guru dan siswa bersama-sama mengevaluasi proses pembelajaran untuk menemukan kelebihan dan kekurangannya. Hasil evaluasi digunakan untuk memperbaiki strategi pembelajaran berbasis *deep learning* selanjutnya agar lebih efektif dan relevan dengan perkembangan zaman.

Selanjutnya, guru mendorong siswa untuk tidak sekadar menjadi pengguna teknologi yang pasif, tetapi berkembang menjadi warga digital (*digital citizen*) yang kritis, peduli, dan bertanggung jawab. Dengan memfasilitasi dialog terbuka, menciptakan lingkungan belajar yang aman, dan memberikan umpan balik reflektif, guru memperkuat kapasitas siswa dalam mengambil peran aktif sebagai agen perubahan positif di lingkungan digital mereka. Nilai-nilai seperti empati, rasa hormat, dan tanggung jawab digital ditanamkan secara bertahap melalui pembiasaan yang terstruktur dan konsisten. Penerapan model ini menunjukkan bahwa pendidikan karakter digital tidak hanya sebatas penyampaian teori atau aturan bermedia sosial, melainkan merupakan proses pedagogis yang terintegrasi dengan kehidupan sehari-hari siswa. Model ini menjadi bagian dari

budaya belajar yang mengakar, di mana nilai-nilai kewargaan digital dipraktikkan dalam interaksi nyata, baik di kelas maupun di luar kelas, termasuk dalam platform digital yang digunakan siswa dalam kehidupan sehari-hari. Berikut ini merupakan hasil karya poster dengan pendekatan model *Digital Citizenship Character Habituation* berbasis *deep learning* disekolah yang selanjutnya dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari pada peserta didik, sehingga menjadi strategi pembelajaran yang berkelanjutan dan kontekstual.



Gambar 3. Poster Lawan Hoax
Sumber: Hasil diolah dari Canva (2025)

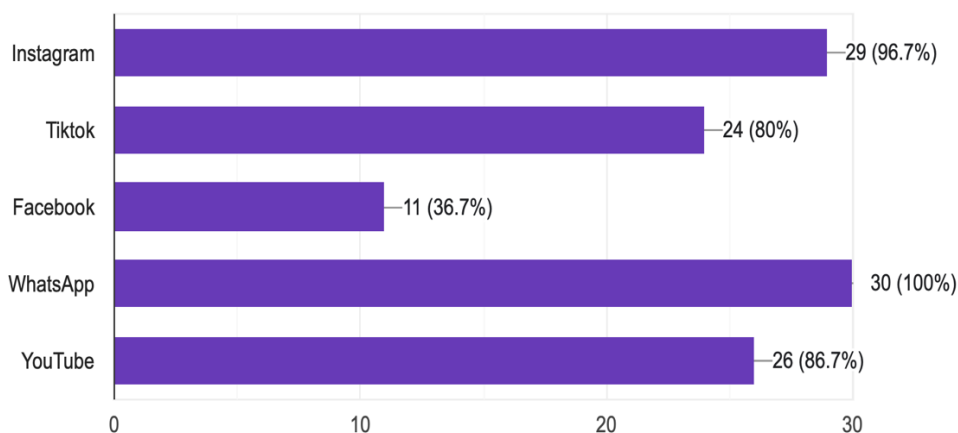
Sebagai fasilitator guru memainkan peran penting dalam proses pembelajaran khususnya dalam mengintegrasikan digital dengan mendalam. Melalui metode pembelajaran kolaboratif, diskusi kasus, proyek berbasis digital, dan simulasi sosial daring, siswa dilibatkan secara aktif dalam proses berpikir tingkat tinggi (*higher-order thinking skills*). Guru membimbing siswa agar dapat memahami fenomena digital, seperti disinformasi, etika bermedia sosial, *privasi digital*, dan *cyberbullying*. Pendekatan *deep learning* dilaksanakan dengan mampu dalam menjangkau aspek kognitif, afektif, dan konatif pada peserta didik.

Integrasi model ini juga terlihat dalam penugasan proyek, seperti membuat konten digital yang mengandung pesan toleransi, menyusun kampanye anti-hoaks, atau menulis refleksi tentang pengalaman digital mereka. Melalui kegiatan ini, siswa dilatih untuk tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga warga digital yang sadar, peduli, dan bertanggung jawab. Penerapan ini menunjukkan bahwa model tidak berhenti pada tataran teori, tetapi hadir dalam praktik keseharian pembelajaran.

Efektivitas Pendekatan *Deep Learning* melalui Model Digital Citizenship Character Habituation dalam Memperkuat Karakter Digital Siswa

Efektivitas pendekatan ini terlihat dari perubahan yang signifikan dalam sikap dan perilaku digital siswa. Berdasarkan hasil observasi, siswa mulai menunjukkan kesadaran akan pentingnya etika digital. Mereka lebih berhati-hati dalam menyebarkan informasi, lebih kritis terhadap konten daring, serta memiliki kesadaran untuk menjaga jejak digital mereka. Hal tersebut menunjukkan

adanya proses pembelajaran yang tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga afektif dan moral. Berdasarkan hasil survey dilakukan kepada peserta didik berikut ini:



Gambar 4. Grafik Survey Penggunaan Media
Sumber: Diolah penulis (2025)

Berdasarkan grafik diatas “Media Sosial yang Dimiliki oleh peserta didik” dari 30 responden, terlihat bahwa mayoritas siswa memiliki akun WhatsApp (100%), Instagram (96,7%), YouTube (86,7%), dan TikTok (80%), sementara Facebook hanya dimiliki oleh 36,7% responden. Data ini menunjukkan bahwa siswa sangat aktif dalam berbagai platform digital, terutama media sosial berbasis komunikasi cepat, visual, dan hiburan. Kondisi ini memiliki relevansi yang kuat dengan implementasi model Digital Citizenship Character Habituation (DCCCH), yang menekankan pentingnya pembiasaan karakter digital dalam konteks kehidupan sehari-hari siswa. Tingginya intensitas kepemilikan dan kemungkinan penggunaan media sosial menunjukkan bahwa ruang digital adalah bagian integral dari kehidupan siswa, sehingga menjadi lahan strategis untuk menanamkan nilai-nilai etika digital, tanggung jawab bermedia, serta kesadaran akan jejak digital. Selain itu, siswa menunjukkan peningkatan dalam keterampilan digital produktif. Mereka dapat mengidentifikasi sumber informasi yang kredibel, memahami aturan privasi, serta menggunakan media digital untuk tujuan pembelajaran dan kampanye sosial. Perubahan ini tidak terjadi secara instan, tetapi melalui proses habituasi yang konsisten dan terarah melalui pendekatan deep learning yang dilakukan secara reflektif dan berulang.

Data dari wawancara guru juga menunjukkan bahwa siswa yang terlibat aktif dalam penerapan model ini cenderung memiliki kepemimpinan digital yang lebih kuat. Mereka menjadi agen perubahan kecil di lingkungan sekolah, misalnya dengan memberikan edukasi kepada teman sebaya tentang pentingnya literasi digital, atau dengan mengingatkan secara sopan ketika ada pelanggaran etika digital. Hal ini menjadi bukti bahwa pendekatan ini tidak hanya efektif dalam membentuk karakter individu, tetapi juga menumbuhkan kesadaran kolektif di lingkungan belajar.

Tabel 1. Respon peserta didik

No	Pertanyaan	Sangat Setuju	Setuju	Sedang	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Saya merasa kegiatan pembelajaran mendorong saya untuk berpikir	34%	12%	20.7%	3.4%	0

	mendalam, bukan sekadar menghafal					
2.	Guru saya mendorong saya untuk menyelesaikan masalah menggunakan penalaran dan refleksi.	20.7%	37.9%	37.9%	3.4%	0
3.	Saya merasa karakter saya, seperti kejujuran dan tanggung jawab, diperkuat melalui pembelajaran digital.	24.1%	37.9%	34.5%	3.4%	0
4.	Pembelajaran di sekolah mendorong saya untuk berpikir kritis terhadap informasi digital.	27.6%	41.4%	27.6%	0	3.4%
5.	Pembelajaran mendorong saya untuk berkolaborasi dan berdiskusi secara sehat dengan teman-teman	27.6%	44.4%	27.6%	0	0

Berdasarkan hasil angket diatas menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasakan adanya dorongan untuk berpikir mendalam dalam proses pembelajaran. Sebanyak 34% responden sangat setuju dan 12% setuju bahwa kegiatan pembelajaran mendorong mereka untuk berpikir lebih dalam, bukan sekadar menghafal. Namun, **20,7%** siswa masih berada pada kategori sedang, yang menunjukkan adanya ruang untuk peningkatan dalam hal pendalaman materi.

Dalam hal penyelesaian masalah menggunakan penalaran dan refleksi, mayoritas siswa menilai guru telah memberikan dukungan yang memadai. Sebanyak 20,7% siswa sangat setuju, 37,9% setuju, dan 37,9% lainnya berada pada kategori sedang, sementara hanya 3,4% yang tidak setuju. Hal ini mencerminkan bahwa sebagian besar guru telah mengintegrasikan pendekatan *deep learning* dalam membimbing siswa menyelesaikan masalah secara reflektif dan bernalar. Terkait penguatan karakter seperti kejujuran dan tanggung jawab melalui pembelajaran digital, sebanyak 24,1% siswa sangat setuju, 37,9% setuju, dan 34,5% menyatakan sedang. Ini menandakan bahwa pembelajaran digital di sekolah tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga memberikan pengaruh positif terhadap pengembangan karakter siswa, meskipun masih ada sebagian siswa yang belum merasakannya secara optimal.

Pernyataan mengenai dorongan untuk berpikir kritis terhadap informasi digital juga mendapat tanggapan positif. Sebanyak 27,6% siswa sangat setuju, 41,4% setuju, dan 27,6% menyatakan sedang. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran telah membantu siswa dalam menyaring dan menganalisis informasi digital secara kritis. Hanya 3,4% siswa yang menyatakan sangat tidak setuju, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah terbiasa dengan proses berpikir kritis dalam lingkungan digital.

Terakhir, dalam hal kolaborasi dan diskusi sehat dengan teman, respon siswa sangat positif. Sebanyak 27,6% siswa sangat setuju, dan 44,4% setuju, sementara 27,6% lainnya berada pada kategori sedang, dan tidak ada siswa yang menyatakan tidak setuju maupun sangat tidak setuju. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran di sekolah telah berhasil menciptakan lingkungan yang kondusif untuk interaksi sosial yang sehat dan produktif antar peserta didik.

Secara keseluruhan, data menunjukkan bahwa pendekatan *deep learning* melalui model *Digital Citizenship Character Habituation* telah diimplementasikan dengan baik. Mayoritas siswa merasa terlibat secara aktif dalam proses berpikir tingkat tinggi, penguatan karakter digital, serta kolaborasi sosial dalam konteks pembelajaran digital. Namun demikian, kategori respon "sedang" yang masih cukup tinggi pada beberapa aspek mengindikasikan perlunya penguatan

lanjutan, baik dalam metode pengajaran maupun dalam pendampingan siswa agar manfaat pendekatan ini dapat dirasakan lebih merata dan mendalam.

Pembiasaan nilai karakter digital dilakukan melalui kegiatan harian seperti jurnal refleksi digital, kode etik kelas digital, hingga kampanye literasi digital oleh siswa. Siswa mulai menunjukkan peningkatan dalam hal kesopanan saat berkomunikasi digital, menghargai privasi orang lain, serta bersikap bijak dalam membagikan informasi.

Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Penerapan Pendekatan *Deep Learning* melalui Model *Digital Citizenship Character Habituation*

Penerapan model *Digital Citizenship Character Habituation* berbasis pendekatan deep learning tidak dapat dipisahkan dari keberadaan faktor-faktor pendukung yang menjadi fondasi penting dalam keberhasilannya. Salah satu faktor krusial adalah dukungan dari kepemimpinan sekolah yang visioner dan transformatif. Selanjutnya, kepala sekolah memberikan ruang gerak yang luas bagi guru untuk melakukan inovasi pembelajaran, termasuk dalam mengembangkan kurikulum yang adaptif terhadap tuntutan era digital. Dukungan ini tercermin dari penyediaan infrastruktur digital yang memadai, mulai dari akses internet yang stabil, perangkat TIK seperti komputer dan proyektor, hingga pengembangan ruang belajar yang fleksibel dan kolaboratif, yang semuanya berfungsi menunjang terciptanya ekosistem pembelajaran yang modern dan inklusif. Selain kepemimpinan, kapasitas profesional dan komitmen guru menjadi faktor penentu lainnya.

Guru tidak hanya dituntut mampu menguasai konten dan pedagogi, tetapi juga ditantang untuk memahami karakteristik digital native dari siswa mereka. Kemudian, Guru-guru telah mendapatkan berbagai pelatihan yang mendukung pembelajaran abad ke-21, literasi digital, dan pendidikan karakter berbasis kewargaan digital. Mereka mampu menerapkan strategi deep learning melalui pendekatan yang menggugah pemikiran kritis, kolaboratif, reflektif, dan kontekstual. Dukungan komunitas guru digital yang aktif juga berkontribusi dalam menciptakan ruang praktik profesional yang reflektif, memungkinkan guru saling berbagi pengalaman dan strategi dalam mengatasi berbagai tantangan implementasi model ini di kelas.

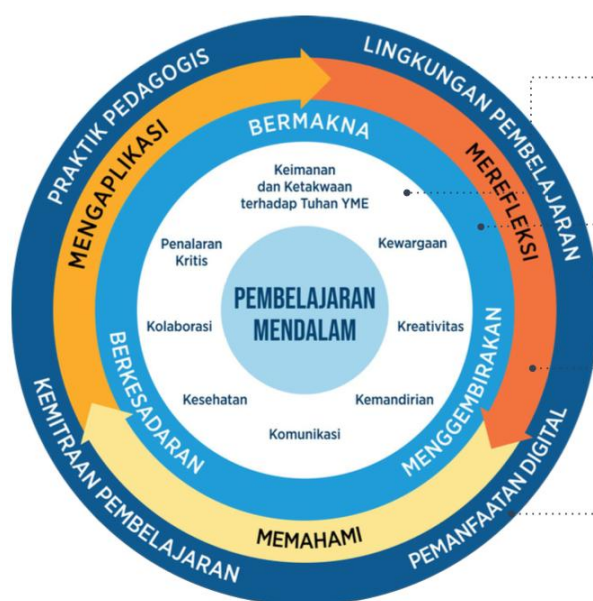
Namun demikian, penerapan *Digital Citizenship Character Habituation* berbasis pendekatan deep learning menghadapi sejumlah tantangan yang kompleks. Salah satu tantangan utama adalah ketimpangan akses terhadap perangkat digital di kalangan siswa. Tidak semua peserta didik memiliki perangkat dan koneksi internet yang memadai di rumah, sehingga partisipasi mereka dalam kegiatan berbasis proyek digital sering kali terhambat. Kesenjangan ini menciptakan potensi eksklusif dalam pembelajaran dan dapat mengurangi efektivitas proses habituasi karakter kewargaan digital secara menyeluruh. Tantangan ini menuntut strategi diferensiasi yang sensitif terhadap konteks sosial ekonomi siswa.

Di samping itu, pengaruh lingkungan digital eksternal seperti media sosial yang sarat dengan konten negatif turut menjadi tantangan tersendiri. Paparan terhadap ujaran kebencian, hoaks, dan konten pornografi atau kekerasan, meskipun di luar kendali sekolah, memiliki dampak besar terhadap internalisasi nilai-nilai digital citizenship yang sedang dibangun. Dalam hal ini, sekolah perlu menjalin kemitraan yang kuat dengan orang tua dan komunitas untuk memperkuat literasi digital secara komprehensif, baik di ruang kelas maupun dalam kehidupan sehari-hari siswa. Kendala lain yang juga perlu mendapat perhatian adalah variasi kapasitas guru dalam mengelola pembelajaran reflektif berbasis teknologi. Meskipun sebagian guru telah menunjukkan inovasi luar biasa, namun tidak sedikit yang masih merasa kesulitan dalam mengintegrasikan teknologi secara kreatif dan bermakna. Kurangnya kepercayaan diri dalam menggunakan media digital, ditambah dengan keterbatasan waktu untuk merancang pembelajaran berbasis proyek,

menjadi tantangan yang menghambat pemerataan kualitas implementasi model di seluruh kelas dan mata pelajaran.

PEMBAHASAN

Model *Digital Citizenship Character Habituation* berbasis pendekatan deep learning mencerminkan transformasi paradigma pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pemikiran kritis, reflektif, dan nilai-nilai karakter. Menurut Fullan (2013) pendidikan di era digital menuntut pendekatan pedagogis yang tidak hanya fokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan karakter melalui pembelajaran bermakna. Model DCCH ini mengadopsi pendekatan deep learning sebagaimana dikembangkan oleh Hargreaves dan Fullan (2013), yaitu pembelajaran yang mendorong siswa untuk mengaitkan pengetahuan dengan pengalaman hidup, memahami makna secara mendalam, serta mengembangkan kapasitas berpikir tingkat tinggi (*higher-order thinking skills*).



Gambar 5. Kerangka Pembelajaran Mendalam
Sumber: Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia (2025)

Berdasarkan gambar pembelajaran mendalam di atas, dapat dipahami bahwa inti dari proses pendidikan adalah membentuk peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kritis, kolaboratif, kreatif, komunikatif, serta memiliki kesadaran kewargaan dan spiritual yang kuat (Smith dan Colby 2007). Kerangka ini sangat relevan dengan implementasi model *Digital Citizenship Character Habituation* (DCCH) berbasis *deep learning*. DCCH bertujuan menumbuhkan karakter digital siswa melalui proses pembelajaran yang tidak hanya bermakna secara kognitif, tetapi juga emosional dan moral. Elemen-elemen seperti penalaran kritis, kewargaan digital, komunikasi etis, dan kreativitas digital dalam DCCH sejalan dengan kompetensi inti yang digambarkan dalam lingkaran pembelajaran mendalam. Dalam praktiknya, guru berperan sebagai fasilitator yang mendorong pembelajaran reflektif, menggembirakan, serta berbasis pemanfaatan teknologi secara bijak. Selain itu, lingkungan belajar yang mendukung, baik secara infrastruktur maupun budaya sekolah, menjadi faktor penting dalam keberhasilan penerapan model ini. Dimensi spiritual yang tercantum pada pusat gambar juga memperkuat nilai-nilai etika digital dalam DCCH, menjadikan siswa tidak hanya cakap secara teknologis, tetapi juga bijaksana dan bertanggung jawab dalam

kehidupan bermedia. Dengan demikian, pembelajaran mendalam dan DCCH saling melengkapi dalam menciptakan pengalaman belajar yang utuh dan relevan dengan tantangan zaman digital.

Dalam penerapannya, guru berperan sebagai fasilitator, bukan sekadar penyampai materi. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme sosial Vygotsky (1978) yang menekankan bahwa pembelajaran bermakna terjadi melalui interaksi sosial dan scaffolding oleh guru. Guru membantu siswa menganalisis isu digital seperti hoaks, cyberbullying, dan privasi digital melalui diskusi, studi kasus, dan proyek kolaboratif (Irawan dan Masyitoh 2023; Irawan, Masyitoh, dan Sundawa 2023). Intervensi guru diarahkan untuk membangun metakognisi, kesadaran etika, serta kemampuan membuat keputusan dalam konteks digital yang kompleks. Model DCCH menekankan integrasi tiga ranah pendidikan karakter: kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan konatif (perilaku). Hal ini mengacu pada pendekatan *holistic character education* yang dikembangkan oleh Lickona (1992, 1996, 2013, 2019) menyatakan bahwa pendidikan karakter harus mencakup tahu yang baik, merasa yang baik, dan melakukan yang baik. Dalam konteks digital, hal ini berarti siswa tidak hanya mengetahui etika bermedia, tetapi juga merasa bertanggung jawab dan mampu bertindak secara etis di dunia maya. Proyek pembuatan poster digital menjadi bentuk konkrit *dari authentic learning*, di mana siswa memecahkan masalah nyata dan menciptakan solusi yang berdampak. Teori *authentic learning* Lombardi (2007) menekankan pentingnya konteks dunia nyata dalam pembelajaran agar siswa terlibat secara emosional dan intelektual. Melalui proyek ini, siswa tidak hanya mengembangkan kreativitas visual, tetapi juga belajar menyampaikan pesan etika digital secara komunikatif dan persuasif, yang memperkuat aspek konatif mereka sebagai warga digital (Irawan, 2023). Salah satu aspek penting dari implementasi model ini adalah penguatan literasi digital. Menurut Hobbs (2010), literasi digital mencakup kemampuan mengakses, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan konten digital secara etis dan bertanggung jawab. Dalam tahap pengumpulan data digital, siswa diajak untuk memverifikasi informasi, menghindari plagiarisme, dan memilih sumber yang kredibel aktivitas ini merupakan bagian dari pengembangan *critical digital literacy* (Koltay 2011) yang esensial dalam dunia digital saat ini. Proses refleksi pasca-presentasi proyek adalah bagian integral dari pembelajaran *deep learning*.

Paprock (1992) dalam teorinya tentang *transformative learning* menjelaskan bahwa refleksi kritis dapat mengubah cara individu memandang pengalaman dan membentuk makna baru. Diskusi kelas mengenai etika digital tidak hanya memperkuat kesadaran siswa, tetapi juga menjadi ruang sosial tempat mereka merumuskan nilai-nilai baru melalui dialog dan pengalaman bersama. Berdasarkan data angket dan observasi, terlihat bahwa pendekatan ini efektif dalam menumbuhkan kesadaran etika dan perilaku digital siswa. Hasil ini sejalan dengan penelitian oleh Ribble (2012) yang menegaskan bahwa pengajaran digital citizenship yang disertai dengan pembiasaan nyata dapat meningkatkan perilaku bertanggung jawab di ruang digital. Peningkatan kemampuan berpikir kritis, tanggung jawab, serta sikap kolaboratif siswa menunjukkan adanya ketercapaian ranah kognitif dan afektif secara bersamaan. Namun, implementasi model ini tidak terlepas dari tantangan, terutama ketimpangan akses digital dan variasi kemampuan guru dalam menerapkan teknologi. Hal ini didukung oleh temuan Warschauer (2003) tentang *digital divide*, yang menyebutkan bahwa kesenjangan akses terhadap perangkat dan konektivitas dapat memperlemah dampak inovasi digital dalam pendidikan. Oleh karena itu, strategi diferensiasi dan pelibatan orang tua menjadi penting untuk menjamin inklusivitas. Faktor kunci lainnya adalah dukungan dari kepala sekolah dan budaya kolaboratif antar guru. Menurut teori *organizational learning* (Senge 1990), inovasi pendidikan hanya bisa berjalan efektif jika didukung oleh kepemimpinan transformatif dan komunitas belajar profesional. Di sekolah yang menjadi lokasi penelitian,

infrastruktur digital, pelatihan guru, dan sistem apresiasi berkontribusi dalam menciptakan ekosistem pembelajaran yang mendukung implementasi DCCH.

SIMPULAN

Implementasi pendekatan *deep learning* melalui model *Digital Citizenship Character Habituation* mampu memberikan kontribusi signifikan dalam pembentukan karakter digital peserta didik. Proses pembelajaran yang dirancang tidak sekadar berorientasi pada penguasaan konten, tetapi juga menekankan pengembangan berpikir tingkat tinggi, keterampilan kolaboratif, serta kesadaran etis dan sosial dalam penggunaan teknologi digital. Guru memainkan peran strategis sebagai fasilitator, dengan mengintegrasikan pembelajaran berbasis proyek, diskusi reflektif, serta pemanfaatan media digital untuk membentuk kompetensi kewargaan digital secara holistik. Efektivitas penerapan model ini tercermin dari meningkatnya kemampuan siswa dalam menyikapi fenomena digital secara kritis dan bertanggung jawab. Proyek-proyek seperti pembuatan poster digital bertema toleransi dan kampanye anti-hoaks bukan hanya mengasah literasi media, tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai seperti tanggung jawab, empati, dan integritas. Selain itu, keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran menunjukkan bahwa pendekatan ini mampu menciptakan iklim belajar yang partisipatif dan bermakna. Meskipun demikian, keberhasilan implementasi tidak terlepas dari faktor pendukung seperti dukungan kepemimpinan sekolah, kesiapan infrastruktur digital, serta kompetensi profesional guru. Hambatan tetap dijumpai, antara lain terkait kesenjangan akses teknologi di rumah dan ketimpangan penguasaan media digital di antara guru. Oleh karena itu, diperlukan strategi berkelanjutan seperti pelatihan guru, penguatan kebijakan sekolah ramah digital, serta sinergi antara sekolah, orang tua, dan komunitas. Melalui penguatan kapasitas guru dan pemerataan akses teknologi, model ini berpotensi untuk direplikasi di sekolah-sekolah lain sebagai strategi membentuk warga digital yang kritis, bertanggung jawab, dan berkarakter.

DAFTAR RUJUKAN

- Aditia, Ilham Maulana, Dinie Anggraeni Dewi, dan Yayang Furi Furnamasari. 2021. "Runtuhnya Nilai-Nilai Persatuan dan Kesatuan Bangsa Bernegara Akibat Merajarelaya Hoax." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 3.
- Arif, Mohammad Nur, Mohammad Isya Parawansyah, Fiqi Haikal Huda, dan Muhammad Nofan Zulfahmi. 2025. "Strategi Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Melalui Pendekatan Deep Learning." *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar* 1(1).
- Creswell. 2017. *Research Design Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif dan Campuran*. 4 ed. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Fullan, M. 2013. *Great to Excellent: Launching the Next Stage of Ontario's Education Agenda*. Vol. 1. 1 ed. Ontario: Special Advisor to the Premier of Ontario.
- Hakim, Muhammad Nur, dan Achmad Anwar Abidin. 2024. "Platform Merdeka Mengajar: Integrasi Teknologi dalam Pendidikan Vokasi dan Pengembangan Guru." *Kharisma: Jurnal Administrasi dan Manajemen Pendidikan* 3(1):68–82. doi:10.59373/kharisma.v3i1.47.
- Handoyo, E., Wijayanti, T., Irawan, H., Khomsani, I., & Hermawan, D. (2021). Penguatan Karakter Anti Korupsi Bagi Lurah di Kecamatan Gunung Pati Kota Semarang. *Abdimas*, 25(2). <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/abdimas/>
- Hargreaves, A., dan M. Fullan. 2013. "Professional Capital: Transforming Teaching in Every School." *JSD learningforward* 34(3).

- Hobbs, Renee. 2010. *Digital and media literacy : a plan of action : a white paper on the digital and media literacy recommendations of the Knight Commission on the information needs of communities in a democracy*. Aspen Institute.
- Imawan, Muhammad, Adawiya Pettalongi, dan Nurdin. 2023. "Pengaruh Teknologi Terhadap Pendidikan Karakter Peserta Didik Di Era Society 5.0." *Seminar Nasional Pascasarjana UIN DATOKARAMA PALU* 1(1):2.
- Irawan, H. (2023). *International Migration and Citizenship Today* (2 nd edition), by Niklaus Steiner, London, Routledge, 2023, 208 pp., £32.99 (Paperback), ISBN 9781032114101 *International Migration and Citizenship Today* (2nd edition) , by Niklaus Steiner, London, Routledge, 2023, 208 pp., £32.99 (Paperback), ISBN: 9781032114101. *Housing Studies*, 38(9), 1777–1778. <https://doi.org/10.1080/02673037.2023.2256526>
- Irawan, H. (2023b). Membangun Generasi Berkualitas Melalui Pendidikan Kesadaran Dan Kepatuhan Hukum. *Jurnal Sutasoma*, 2(1), 27–36. <https://doi.org/10.58878/sutasoma.v2i1.248>
- Irawan, H. (2024). *Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Karakter Era Disrupsi* (1st ed., Vol. 1). Laikesha.
- Irawan, H., Masyitoh, I. S., Darmawa, C., & Sundawa, D. (2025). The Influence of Character Education within the Indonesia Curriculum: A Quantitative Analysis. . *Integrative Business and Economics Research*, 14(5).
- Irawan, H., Masyitoh, I. S., Rahmat, Darmawan, C., & Anggraeni, L. (2024). Profil Pelajar Pancasila As a Model For Strengthening Character In The Merdeka Curriculum. *Jurnal Integralistik*, 35(2).
- Irawan, Hendri, dan Krisbaya Bayu Firdaus. 2021. "Resiliensi Pancasila Di Era Disrupsi: Dilematis Media Sosial Dalam Menjawab Tantangan Isu Intoleransi." *Jurnal Paris Langkis* 1(2):36–47. doi:10.37304/paris.v1i2.2509.
- Irawan, Hendri, dan Iim Siti Masyitoh. 2023. "Implementation of Collaborative Learning Model In Realizing Gotong Royong Character As An Effort To Strengthen Profil Pelajar Pancasila At SMP Negeri 1 Belitang Madang Raya." dalam *Proceedings Of International Conference On Education Teacher Training & Education Faculty Universitas Serambi Mekkah NO. ISSN 2987-4564*.
- Irawan, Hendri, Iim Siti Masyitoh, Rahmat Rahmat, Cecep Darmawan, Leni Anggraeni, dan Satrio Alpen Pradanna. 2024. "Inovasi Pendidikan Karakter dalam Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka." *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 9(1):84. doi:10.30998/sap.v9i1.23303.
- Irawan, Hendri, Iim Siti Masyitoh, dan Dadang Sundawa. 2023. "Concept And Application of Character Education In The Profil Pelajar Pancasila As An Effort To Strengthen Character In The Era Of Disruption." dalam *The Third International Conference on Innovations in Social Sciences Education and Engineering (ICoISSEE)-3*. Bandung.
- Irawan, Hendri, Tutik Wijayanti, Satrio Alpen Pradanna, dan Anif Istianah. 2025. "Building a Culture of Peace through Peace Education as the Foundation for Merdeka Campus Transformation." *Forum Ilmu Sosial* 51(2):126–41. doi:10.15294/fis.v51i2.17361.
- Istianah, A., Darmawan, C., Fitriasari, S., & Irawan, H. (2025). Civic education as the key to building peaceful schools in Indonesian. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 8(1).
- Istianah, A., Irawan, H., & Mas'ud, F. (2024). Peran Guru Pendididkan Kewarganegaraan Dalam Membangun Sekolah Damai Berkebhinnekaan. *Jurnal Bhineka Tunggal Ika Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKn*, 11(02).

- Keraf, Fransiskus M. P., dan Kokom Komalasari. 2019. "Habituaasi Untuk Memperkuat Karakter Nasionalisme Peserta didik di Wilayah Perbatasan Pada Abad 21." *Jurnal Pendidikan Karakter* IX(2).
- Koltay, Tibor. 2011. "The media and the literacies: media literacy, information literacy, digital literacy." *Media, Culture & Society* 33(2):211–21. doi:10.1177/0163443710393382.
- Koshkin, Andrey Petrovich, Ilya Mihajlovich Rassolov, dan Andrey Vadimovich Novikov. 2017. "Monitoring social media: Students satisfaction with university administration activities." *Education and Information Technologies* 22(5):2499–2522. doi:10.1007/s10639-016-9558-x.
- Lestari, Puji, Aldi Setiawan, dan Anggriyani Puspitaningrum. 2018. "Urgensi Habituaasi Nilai Karakter Kemandirian dan Tanggung Jawab Peserta didik Sekolah Menengah Keguruan." *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial* 4(4):114–19.
- Lickona, Thomas. 1992. *Educating For Character: How Our School Can Teach Respect and Responsibility*. 1 ed. New York: Bantam Books.
- Lickona, Thomas. 1996. *Pendidikan Karakter: Memulihkan Rasa Hormat dan Tanggung Jawab di Sekolah Kami. Sumber Daya Profesional Nasional*. Bandung: Nusa Media.
- Lickona, Thomas. 2013. *Pendidikan Karakter: Panduan Lengkap Mendidik Siswa Menjadi Pintar dan Baik*. Bandung: Nusa Media.
- Lickona, Thomas. 2019. *Mendidik Untuk Membentuk Karakter: Bagaimana Sekolah Dapat Memberikan Pendidikan Tentang Sikap Hormat dan Bertanggung Jawab*. 6 ed. Jakarta: Bumi Aksara.
- Lombardi, Marilyn M. 2007. "Authentic Learning for the 21st Century: An Overview." *Educause Learning Initiative* 1(1).
- Masrukhi, Masrukhi, Tutik Wijayanti, Didi Pramono, Hendri Irawan, dan Muhammad Andi Kurniawan. 2024. "Strengthening The Profil Pelajar Pancasila Through Project Citizen: A Case Study at SMP Negeri 21 Semarang." *IJTIMAIYA: Journal of Social Science and Teaching* 8(2):149. doi:10.21043/ji.v8i2.29133.
- Masrukhi, Tutik Wijayanti, Melynda, dan Aprilia Rizki Saputri. 2024. "Character Education, Local Wisdom, and the Profile of Pancasila Students: Challenges and Potential Approach." *Indonesian Research Journal in Education* 8(1).
- Masyitoh, Iim Siti. 2015. "Model Habituaasi Pendidikan Karakter Berbasis Etnopedagogik." Disertasi, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Melati, Eka, Ayyesha Dara Fayola, I. Putu Agus Dharma Hita, Andi Muh Akbar Saputra, Zamzami Zamzami, dan Anita Ninasari. 2023. "Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar." *Journal on Education* 6(1):732–41. doi:10.31004/joe.v6i1.2988.
- Moleong, Lexy J. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif*. Vol. 1. 20 ed. disunting oleh T. Iman. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munfiatik, Siti. 2023. "Collaborative Learning Sebagai Model Inovasi Pendidikan Dalam Pembelajaran." *JURNAL ILMU PENDIDIKAN & SOSIAL (SINOVA)* 1(2):83–94. doi:10.71382/sinova.v1i2.37.
- Muslich, Masnur. 2011. *Pendidikan Karakter: Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*. 1 ed. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Paprock, Kenneth E. 1992. "Mezirow, Jack. (1991). *Transformative Dimensions of Adult Learning*. San Francisco: Jossey-Bass, 247 pages. \$29.95." *Adult Education Quarterly* 42(3):195–97. doi:10.1177/074171369204200309.

- Pradanna, Satrio Alpen, dan Hendri Irawan. 2024. "The Power Netizen +62 in Influence Public Opinion: Analysis of Online Debates on Social Issues ." *Proceeding International Conference on Religion, Science and Education* 3.
- Putra, C. A. 2017. "Pemanfaatan teknologi gadget sebagai media pembelajaran: Utilization of gadget technology as a learning media. Bitnet." *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 2(2).
- Rachman, Maman, dan Tutik Wijayanti. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan Karakter*. 1 ed. disunting oleh Wagiran. Semarang: LPPM UNNES.
- Raup, Abdul, Wawan Ridwan, Yayah Khoeriyah, Supiana Supiana, dan Qiqi Yuliati Zaqiah. 2022. "Deep Learning dan Penerapannya dalam Pembelajaran." *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5(9):3258–67. doi:10.54371/jiip.v5i9.805.
- Ribble, Mike. 2012. "Digital Citizenship for Educational Change." *Kappa Delta Pi Record* 48(4):148–51. doi:10.1080/00228958.2012.734015.
- Rukajat, Ajat. 2018. *Pendekatan Penelitian Kuantitatif*. Vol. 1. 1 ed. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Senge, P. 1990. *The Fifth Discipline: The Art and Practice of the Learning Organization*. Vol. 1. 1 ed. New York: Doubleday/Currency.
- Smith, Tracy Wilson, dan Susan A. Colby. 2007. "Teaching for Deep Learning." *The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas* 80(5):205–10. doi:10.3200/TCHS.80.5.205-210.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. 1 ed. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. 2 ed. disunting oleh Sutopo. Bandung: Alfabeta.
- Suwandi, Riska Putri, dan Sulastrri. 2024. "Inovasi Pendidikan dengan Menggunakan Model Deep Learning di Indonesia." *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan dan Politik* 2(2):69–77. doi:10.61476/186hvh28.
- Taufik, C. M., dan N. Suryana. 2022. *Media, Kebenaran, dan Post-Truth*. Vol. 1. 1 ed. Bandung: Widina Bakti.
- Ulya. 2018. "Post-Truth, Hoax, dan Religiusitas di Media Sosial." *ikrah: Jurnal Ilmu Aqidah dan Studi Keagamaan* 1:283–302.
- Vygotsky, L. S. 1978. *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Vol. 1. 1 ed. disunting oleh V. J.-S. M. Cole, S. Scribner, dan E. Soubberman. Harvard : Harvard University Press.
- Warschauer, Mark. 2003. *Technology and Social Inclusion*. The MIT Press.
- Wibowo, Agus. 2012. *Pendidikan Karakter: Strategi Membangun Karakter Bangsa Berperadapan*. 1 ed. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wijayanti, Tutik. 2024. "Research Implication of Character Education in Indonesia: Bibliometric Analysis and Future Agenda." *Pakistan Journal of Life and Social Sciences (PJLSS)* 22(2). doi:10.57239/PJLSS-2024-22.2.001027.
- Wijayanti, Tutik, dan Muhammad Andi Kurniawan. 2023. "Strengthening the Character of Tolerance Through Habituation of Kindness as an Effort to Anticipate Conflicts in Multicultural Communities in Tempur Village, Jepara Regency." Hlm. 668–78 dalam.
- Wijayanti, Tutik, Maman Rachman, Muhammad Andi Kurniawan, dan Hafiz Rafi Uddin. 2023. "Inovasi Model Pembelajaran Smart Citizen Guna Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila di SMA Negeri 2 Semarang." dalam *Pendidikan Karakter Menuju Pembangunan Berkelanjutan*. Vol. 1, disunting oleh D. Saraswati. Yogyakarta: Ifada Publishing.