

Transformasi Pembelajaran PPKn Berbasis Deep Learning dalam Membentuk Civic Competence Generasi Digital



KULIAH TAMU
Kuliah Tamu

Program Studi Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan
Universitas Pattimura

"Transformasi Pembelajaran PPKn Berbasis
Deep Learning dalam Membentuk Civic
Competence Generasi Digital"

*Kuliah Tamu Prodi PPKn FKIP Universitas Pattimura
Prof. Dr. Winarno Narmoatmojo, M.Si*

PPKn FKIP UNS

Surakarta, 28 April 2026

TANGGAL:
SELASA,
28, APRIL
2026

WAKTU:
09.00
WIT



Prof. Dr. Winarno, M. Si
FKIP Universitas Negeri Sebelas Maret



- Dosen PPKn FKIP UNS
- Kaprodi S2 PPKn FKIP UNS di <https://s2ppkn.fkip.uns.ac.id>
- Sejak tahun 1997
- Mengajar MK : Penilaian pembelajaran PKn, Strategi Pembelajaran PKn, PKn, Pancasila, Filsafat Ilmu, Ideologi Pancasila, dll
- Tinggal di Kadipiro, Banjarsari, Surakarta, Jateng

Peta Materi

4 MATERI

| 1. Hakikat Pembelajaran

| 2. Transformasi PPKn → Pendidikan Pancasila (PP)

| 3. Deep Learning dalam Pendidikan Pancasila

| 4. Civic Competence sbg Tujuan Akhir Pembelajaran

Bagian 1 : Hakikat Pembelajaran

Apa Itu Pembelajaran?

Pembelajaran adalah proses interaksi sistematis antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar dalam lingkungan belajar untuk mencapai kompetensi yang direncanakan.

Pembelajaran vs Pengajaran

*Ada istilah **model, metode, pendekatan, strategi, taktik, teknik, moda, desain** pembelajaran*

*- → **PROSES / MODUS/ CARA***

Apa bedanya ?

Paradigma Lama	Paradigma Baru
Teacher-centered	Student-centered
Teaching-focused	Learning-focused
Content delivery	Competency development
Passive reception	Active construction
Standardized assessment	Authentic assessment

Teori Pembelajaran yang Relevan

A. Konstruktivisme (Vygotsky, Piaget)

- Pengetahuan dibangun oleh peserta didik melalui pengalaman
- Aplikasi PPKn: Diskusi kasus, problem-based learning

B. Humanisme (Rogers, Maslow)

- Fokus pada pengembangan potensi manusia secara utuh
- Aplikasi PPKn: Refleksi nilai, pengembangan karakter

C. Konektivisme (Siemens) – Era Digital

- Pengetahuan tersebar dalam jaringan; belajar = membangun koneksi
- Aplikasi PPKn: Literasi digital, analisis konten media sosial

D. Transformative Learning (Mezirow)

- Pembelajaran yang mengubah perspektif dan worldview
- Aplikasi PPKn: Dekonstruksi asumsi, rekonstruksi nilai Pancasila

Bagian 2 :
Transformasi PPKn → PP

Evolusi Mata Pelajaran 'CE' di Indonesia

- 1960-an: Civics



- 1975-1994: Pendidikan Moral Pancasila (PMP)



- 1994-2013: Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn-PKn)



- 2013-2022: PPKn (Kurikulum 2013)



- 2022-sekarang: Pendidikan Pancasila (Kurikulum Merdeka)

Paradigma PPKn vs Pendidikan Pancasila

Aspek	PPKn (Lama)	Pendidikan Pancasila (Baru)
Fokus Utama	Kewarganegaraan demokratis	Pancasila sebagai <i>way of life</i>
Pendekatan	Rights & responsibilities	Values & character formation
Orientasi	Civic knowledge, skills, disposition	Internalisasi & praksis nilai Pancasila
Konten Inti	Demokrasi, HAM, Rule of Law, NKRI	Nilai-nilai Pancasila secara holistik & kontekstual
Metode Dominan	Ceramah, diskusi, tugas	Projek, refleksi, service learning, digital storytelling
Penilaian	Kognitif dominan	Autentik: portofolio, observasi, refleksi

Struktur Pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Merdeka

- Perguruan tinggi (MKWU) :

Kompetensi lulusan :

- **Memahami Pancasila sebagai dasar negara & ideologi**
 - **Menganalisis implementasi nilai Pancasila dalam konteks kekinian**
 - **Mengaplikasikan nilai Pancasila dalam kehidupan akademik & sosial**
 - **Menjadi agen transformasi sosial berbasis nilai Pancasila**
-

Bagian 3 :

Deep Learning dalam PP

Apa Itu Deep Learning?

Proses pengembangan enam kompetensi global : **karakter, kewarganegaraan, kerja sama, komunikasi, kreativitas, dan berpikir kritis** melalui pemecahan masalah di dunia nyata (Fullan et al., 2018)

Pendekatan yang **memuliakan** dengan menekankan pada penciptaan suasana belajar dan proses pembelajaran **berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan** melalui **olah pikir, olah hati, olah rasa, dan olah raga** secara holistik dan terpadu (Kemendasmen, 2025)

Surface Learning	Deep Learning
Menghafal definisi Pancasila	Memahami filosofi & konteks historis
Menjawab soal pilihan ganda	Menganalisis kasus nilai Pancasila
Pasif menerima materi	Aktif mengkonstruksi makna
Belajar untuk ujian	Belajar untuk kehidupan
Terisolasi dalam kelas	Terkoneksi dengan realitas sosial

Filosofi yang mendasari

Kurikulum	Filosofi/Pedagogi Utama
Kurikulum 1994	Behaviorisme (respon terhadap stimulus)
KTSP 2006	Kombinasi behaviorisme dan konstruktivisme
Kurikulum 2013	Konstruktivisme (siswa membangun pengetahuan sendiri)
Kurikulum Merdeka	Humanistik + Konstruktivisme (belajar berdasarkan minat, pengalaman, dan makna)

Pendekatan

Kurikulum	Pendekatan Pembelajaran	Penjelasan Singkat
Kurikulum 1994	CBSA (Cara Belajar Siswa Aktif)	Mengubah peran siswa dari pasif menjadi aktif dalam proses pembelajaran
KTSP 2006	Pend Pembelajaran Berbasis Kompetensi	Memberikan struktur pembelajaran yang sistematis dan berbasis kompetensi
Kurikulum 2013	Pendekatan Saintifik	Menggunakan metode ilmiah untuk membangun pemahaman dan keterampilan berpikir tinggi
Kurikulum Merdeka (2022)	Pembelajaran Mendalam	Mendorong pemahaman holistik, penerapan dalam dunia nyata, dan refleksi diri

Pendekatan

Kurikulum	Pendekatan Pembelajaran	Pengalaman Belajar
Kurikulum 1994	CBSA (Cara Belajar Siswa Aktif)	ODP (Observasi, Diskusi, Presentasi)
KTSP 2006	Pend. Pembelajaran Berbasis Kompetensi	EEK (Eksplorasi, Elaborasi, Konfirmasi)
Kurikulum 2013	Pendekatan Saintifik	5M: (Mengamati, menanya, mengumpulkan, mengolah dan mengomunikasikan)
Kurikulum Merdeka	Pembelajaran Mendalam	3M: (Memahami, Mengaplikasi, Merefleksi)

6 Kompetensi Global *Deep Learning*

1. Karakter

- a. Learning to learn
- b. keuletan, kegigihan, ketekunan, ketahanan
- c. regulasi diri, tanggung jawab, integritas

2. Kewarganegaraan

- a. berpikir seperti warga dunia
- b. mempertimbangkan isu-isu global berdasarkan pemahaman mendalam tentang berbagai nilai dan pandangan dunia
- c. minat yang tulus dan kemampuan untuk memecahkan masalah dunia nyata yang ambigu dan kompleks yang berdampak pada keberlanjutan manusia dan lingkungan
- d. belas kasih, empati, dan kepedulian terhadap orang lain

3. Kolaborasi

- a. bekerja secara mandiri dan sinergis dalam tim
- b. keterampilan interpersonal dan tim
- c. keterampilan sosial, emosional, dan antarbudaya
- d. mengelola dinamika tim dan tantangan
- e. belajar dari dan berkontribusi pada pembelajaran orang

4. Komunikasi

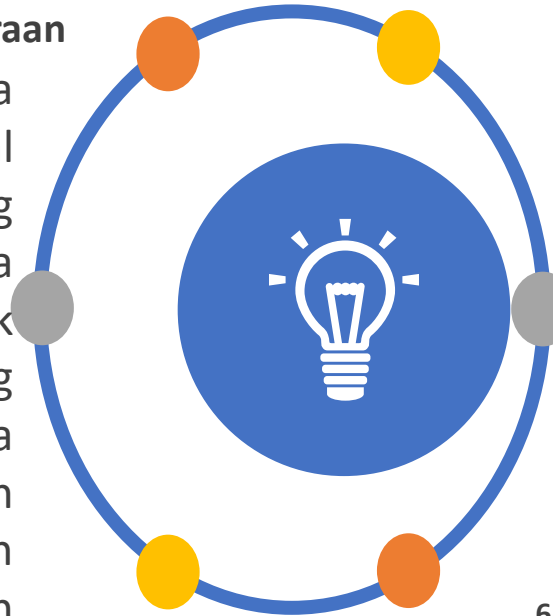
- a. berkomunikasi secara efektif dengan berbagai gaya, mode, dan alat termasuk digital
- b. komunikasi yang dirancang untuk audiens yang berbeda
- c. refleksi dan penggunaan proses pembelajaran untuk meningkatkan komunikasi

5. Kreativitas

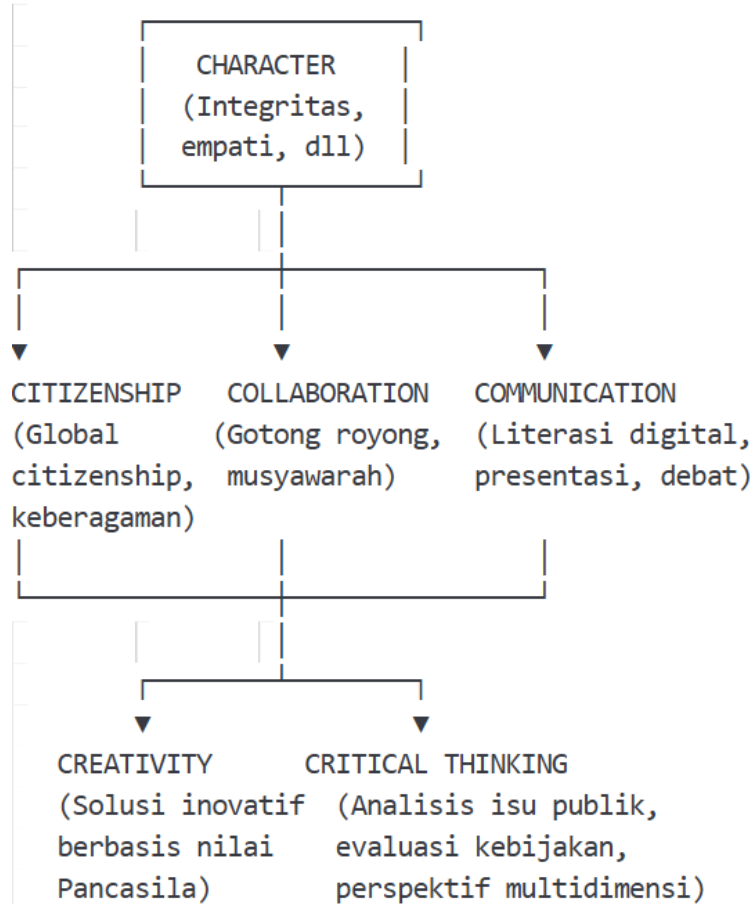
- a. memiliki pandangan kewirausahaan terhadap peluang ekonomi dan sosial
- b. mengajukan pertanyaan penyelidikan yang tepat
- c. mempertimbangkan dan mengejar ide dan solusi baru
- d. kepemimpinan untuk mengubah ide menjadi tindakan

6. Pemikiran Kritis

- a. mengevaluasi informasi dan argumen
- b. membuat koneksi dan mengidentifikasi pola
- c. Problem solving
- c. membangun pengetahuan yang bermakna
- d. bereksperimen, merefleksikan, dan mengambil tindakan terhadap ide-ide di dunia nyata



6C Framework – Deep Learning untuk Pendidikan Pancasila



6C	Contoh Aktivitas Pembelajaran
Character	Refleksi jurnal: "Nilai Pancasila apa yang saya praktikkan minggu ini?"
Citizenship	Projek "Pancasila dalam Aksi": kampanye toleransi di media sosial
Collaboration	Diskusi kelompok: analisis kasus intoleransi dari perspektif sila-sila Pancasila
Communication	Debat: "Apakah Pancasila masih relevan di era AI?"
Creativity	Membuat konten digital (video, infografis) tentang nilai Pancasila
Critical Thinking	Kajian kritis: bagaimana nilai Keadilan Sosial diimplementasikan dalam kebijakan publik?

Strategi Deep Learning untuk Kelas Pendidikan Pancasila

Project-Based Learning	Problem-Based Learning	Service Learning	Digital Storytelling
<p>Contoh Proyek: "Pancasila Digital Campaign"</p> <ol style="list-style-type: none">1. Identifikasi isu: hoaks, intoleransi, korupsi di media sosial2. Riset: nilai Pancasila apa yang relevan?3. Desain: konten kampanye (video, poster, thread)4. Implementasi: publikasi di platform digital5. Refleksi: dampak & pembelajaran	<p>Contoh Kasus: "Radikalisme di Kalangan Generasi Muda"</p> <ol style="list-style-type: none">1. Problem statement: Mengapa radikalisme menarik bagi Gen Z?2. Investigasi: faktor penyebab, peran media sosial3. Analisis: nilai Pancasila yang terancam4. Solusi: strategi counter-radikalisme berbasis Pancasila5. Presentasi & diskusi	<p>Contoh: Pengabdian Masyarakat "Pancasila untuk Desa"</p> <ol style="list-style-type: none">1. Mahasiswa mengajar nilai Pancasila di sekolah dasar2. Fasilitasi musyawarah desa dengan pendekatan Pancasila3. Dokumentasi & refleksi pembelajaran	<p>Contoh: "Cerita Pancasila Saya"</p> <ol style="list-style-type: none">1. Mahasiswa membuat video pendek (3-5 menit)2. Konten: pengalaman pribadi mempraktikkan nilai Pancasila3. Publikasi: YouTube, Instagram, TikTok (dengan etika digital)

Fase Implementasi Deep Learning di Kelas

Fase 1	Fase 2	Fase 3	Fase 4	Fase 5
ENGAGE (Melibatkan) <ul style="list-style-type: none">• Pertanyaan pemantik: "Mengapa Pancasila penting di era digital?"• Apersepsi: kaitkan dengan pengalaman mahasiswa• Stimulus: video, kasus, atau data aktual	EXPLORE (Mengeksplorasi) <ul style="list-style-type: none">• Investigasi mandiri /kelompok• Riset literatur & data• Diskusi: berbagi perspektif	EXPLAIN (Menjelaskan) <ul style="list-style-type: none">• Presentasi temuan• Konstruksi pemahaman konseptual• Klarifikasi miskonsepsi	ELABORATE (Mengembangkan) <ul style="list-style-type: none">• Aplikasi ke konteks baru• Proyek kolaboratif• Koneksi antar-konsep	EVALUATE (Mengevaluasi) <ul style="list-style-type: none">• Refleksi diri & peer assessment• Penilaian autentik: portofolio, produk, presentasi• Feedback konstruktif

Bagian 4 :
CIVIC COMPETENCE – TUJUAN AKHIR
PEMBELAJARAN

Konsep Civic Competence

**KNOWLEDGE
(PENGETAHUAN)
(CK)**

**SKILL
(KETERAMPILAN)
(CS)**

**DISPOSITION
(KARAKTER)
(CD)**

Dimensi 1 : Civic Knowledge

Domain	Contoh Konten
Sistem Politik & Pemerintahan	Struktur NKRI, proses demokrasi, peran lembaga negara
Konstitusi & Hukum	UUD 1945, hak konstitusional, rule of law
Hak & Kewajiban Warga Negara	Hak asasi, kewajiban pajak, partisipasi publik
Nilai-Nilai Demokrasi	Pluralisme, toleransi, deliberasi, akuntabilitas
Pancasila	Sejarah perumusan, nilai tiap sila, implementasi kontekstual

Dimensi 2 : Civic Skills

- Intellectual Skills

Keterampilan	Aplikasi dalam Pendidikan Pancasila
Berpikir Kritis	Menganalisis hoaks, mengevaluasi argumen politik
Berpikir Kreatif	Merancang solusi inovatif untuk masalah sosial
Pengambilan Keputusan	Evaluasi alternatif kebijakan berbasis nilai Pancasila
Problem Solving	Menyelesaikan konflik dengan pendekatan musyawarah

- Participatory Skills

Keterampilan	Aplikasi dalam Pendidikan Pancasila
Komunikasi Efektif	Menyampaikan pendapat secara santun & argumentatif
Kolaborasi	Bekerja dalam tim lintas latar belakang
Advokasi	Memperjuangkan kepentingan publik berbasis nilai
Negosiasi	Mencari kesepakatan dalam perbedaan pendapat

Dimensi 3 – CIVIC DISPOSITIONS

A. Disposisi Pribadi

- ✓ Integritas: konsisten antara ucapan dan tindakan
- ✓ Empati: memahami perspektif orang lain
- ✓ Tanggung jawab: menyelesaikan komitmen
- ✓ Resilien: tetap berprinsip di tengah tekanan
- ✓ Disiplin diri: mengelola waktu & prioritas

B. Disposisi Publik

- ✓ Kepedulian terhadap kepentingan umum
- ✓ Toleransi terhadap keberagaman
- ✓ Komitmen pada keadilan & kesetaraan
- ✓ Semangat gotong royong & musyawarah
- ✓ Nasionalisme yang inklusif & kritis

Integrasi 3 Dimensi dalam Pembelajaran

Contoh Rancangan Pembelajaran:

Topik: *"Pancasila dan Tantangan Intoleransi di Era Digital"*

Dimensi	Aktivitas	Output
Knowledge	Kajian literatur: sejarah intoleransi di Indonesia, nilai Pancasila yang relevan	Makalah analisis
Skills	Diskusi kelompok: analisis kasus intoleransi di media sosial; simulasi counter-narrative	Presentasi, produk digital
Dispositions	Refleksi pribadi: "Apa komitmen saya terhadap toleransi?"; proyek kampanye anti-intoleransi	Jurnal reflektif, aksi nyata




Bagian 5 : KESIMPULAN

Simpulan




- **Pembelajaran Pendidikan Pancasila** memerlukan pendekatan holistik, integratif, dan transformatif — bukan sekadar transfer pengetahuan.
- **Deep Learning** memastikan mahasiswa tidak hanya menghafal, tetapi memahami, mengaplikasikan, dan merefleksi nilai Pancasila dalam kehidupan nyata.
- **Civic Competence** adalah tujuan akhir: menghasilkan pendidik PPKn yang knowledgeable, skillful, dan berkarakter Pancasila — siap membentuk generasi warga negara yang demokratis.
- **Kontekstualisasi lokal** (seperti di Maluku) adalah kekuatan: Pendidikan Pancasila yang relevan adalah yang berakar pada realitas, namun berorientasi pada transformasi sosial.

Rekomendasi

- **Untuk Mahasiswa S1:**

-  Jadilah pembelajar aktif: tanya, diskusikan, praktikkan
-  Kembangkan literasi digital kritis: saring sebelum sharing
-  Praktikkan nilai Pancasila dalam keseharian: mulai dari 3 M

- **Untuk Mahasiswa S2:**

-  Jadikan penelitian Anda relevan dengan konteks lokal & nasional
-  Kembangkan inovasi pedagogis yang dapat diadopsi guru PPKn
-  Bangun jejaring dengan praktisi & komunitas untuk dampak lebih luas

- **Untuk Calon Pendidik:**

"Anda bukan hanya mengajar Pancasila — Anda adalah teladan hidup nilai-nilai Pancasila. Setiap interaksi di kelas adalah kesempatan untuk membentuk civic competence generasi berikutnya."

QUOTE

- *"Pendidikan bukan tentang mengisi wadah dengan pengetahuan, tetapi tentang **menyalakan api karakter dan kompetensi** untuk berkontribusi pada masyarakat yang demokratis dan berkeadilan."*
- *"Pancasila bukan untuk dihafal, tetapi untuk dihayati, diamalkan, diperjuangkan dan dipertahankan dalam setiap aspek kehidupan berbangsa dan bernegara."*

Matur Nuhun

