

Penguatan Kompetensi Guru SMP Melalui Gerakan Sosio-Kultural Berbasis *E-Platform Civic Crowdfunding* dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Strengthening Junior High School Teachers' Competencies Through a Sociocultural Movement Based on an E-Platform for Civic Crowdfunding in Pancasila Education

Rahmat*, Prayoga Bestari, Faisal Sadam Murron, Dede Iswandi, Nisrina Nurul Insani, Pitria Sopianingsih, Muhammad Rusydan Abdul Hadi, Nurul Sidiqah, & Abdullah Yusup Nofiandi

Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

*e-mail korespondensi: rahmat003@upi.edu

Riwayat Artikel:

Diterima: 01 September 2026

Revisi: 22 September 2026

Disetujui: 28 September 2026

Publikasi: 29 September 2026

Hak Cipta: ©2025 oleh penulis.

Keywords: *civic crowdfunding; civic engagement; CIVICITA; Pancasila Education; socio-cultural movement; teacher competence.*

Abstract: *The digital transformation of education requires Pancasila Education teachers to develop the competencies necessary to integrate technology into contextual, participatory, and experiential civic learning. This community engagement program aimed to strengthen the professional competencies of junior secondary school Pancasila Education teachers through a socio-cultural movement facilitated by CIVICITA, an e-platform for civic crowdfunding. The program was conducted from 7 to 10 July 2026 in Sumedang Regency in collaboration with the Sumedang Regency Education Office and the Junior Secondary School Pancasila Education Subject Teachers' Association (MGMP), involving 61 registered teachers. A participatory approach was adopted through several stages, including program orientation, training, technology implementation, mentoring and evaluation, and follow-up activities to ensure program sustainability. The training comprised three instructional sessions and one practical session, totaling 32 instructional hours and covering deep learning, socio-cultural movements, the concept of civic crowdfunding, and hands-on use of the CIVICITA platform. The findings indicate that participants gained direct experience in operating CIVICITA and integrating the platform into Pancasila Education through the identification of social issues, project development, collaboration, support management, implementation of social initiatives, and reflective activities. The program also revealed varying levels of digital competence among teachers, with some participants requiring further assistance with registration, verification, feature navigation, and project management. Program sustainability was supported through the provision of user manuals, video tutorials, and continued implementation assistance. Overall, the program demonstrates that practice-oriented competency development can facilitate a shift in the use of technology from merely serving as a medium for information delivery toward functioning as a participatory learning environment that promotes social action and meaningful civic engagement in Pancasila Education.*

Abstrak: Transformasi digital dalam pendidikan menuntut guru Pendidikan Pancasila memiliki kompetensi dalam mengintegrasikan teknologi dengan pembelajaran yang kontekstual, partisipatif, dan berorientasi pada pengalaman kewarganegaraan peserta didik. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini

Kata kunci: kompetensi guru, Pendidikan Pancasila, gerakan sosio-kultural, civic crowdfunding, CIVICITA, civic engagement

bertujuan memperkuat kompetensi guru SMP Pendidikan Pancasila melalui gerakan sosio-kultural berbasis *e-platform civic crowdfunding* CIVICITA. Kegiatan dilaksanakan pada 7–10 Juli 2026 di Kabupaten Sumedang melalui kerja sama dengan Dinas Pendidikan Kabupaten Sumedang dan Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) SMP Pendidikan Pancasila, dengan 61 guru terdaftar sebagai peserta. Pendekatan pengabdian bersifat partisipatif dengan tahapan sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, pendampingan dan evaluasi, serta keberlanjutan program. Pelatihan dilaksanakan melalui tiga sesi pematerian dan satu sesi praktik dengan total 32 jam pelajaran yang mencakup pembelajaran mendalam, gerakan sosio-kultural, konsep *civic crowdfunding*, serta praktik penggunaan CIVICITA. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta memperoleh pengalaman langsung dalam mengoperasikan CIVICITA dan mengintegrasikannya dengan pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui identifikasi permasalahan sosial, pengembangan proyek, kolaborasi, pengelolaan dukungan, pelaksanaan aksi sosial, dan refleksi. Pelaksanaan kegiatan juga menunjukkan adanya variasi kemampuan digital guru sehingga sebagian peserta masih memerlukan pendampingan dalam registrasi, verifikasi, pengenalan fitur, serta pengelolaan proyek. Keberlanjutan program didukung melalui penyediaan buku panduan, video tutorial, serta pendampingan implementasi. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa penguatan kompetensi berbasis praktik dapat mendorong pemanfaatan teknologi dari sekadar media penyampaian informasi menuju ruang pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih partisipatif dan berbasis aksi sosial.

1. PENDAHULUAN

Era Revolusi Industri 4.0 telah menyoroti pentingnya artikulasi literasi digital, yang menghubungkan teknologi dan kompetensi pedagogik untuk meningkatkan hasil belajar di ketiga domain termasuk pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Seiring perkembangan zaman, teknologi informasi dan komunikasi menjadi semakin penting dan kompleks dan terintegrasi dalam segala aspek kehidupan manusia salah satunya dalam aspek pendidikan (Susanto et al., 2020). Teknologi dapat digunakan sebagai media dan inovasi pembelajaran dalam pendidikan. Hal tersebut juga sejalan dengan arah kebijakan Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2025 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah, yang menguatkan

implementasi pembelajaran mendalam (*deep learning*) dan penggunaan teknologi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Karena kebijakan tersebut, guru diharuskan mengintegrasikan media berbasis teknologi dalam pembelajarannya. Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila, transformasi digital menjadi penting karena generasi digital *natives* memiliki karakteristik gaya belajar yang cepat, memproses informasi secara instan, dan lebih memilih *browsing* informasi tanpa membaca secara mendalam sehingga ada kecenderungan untuk menuntut inovasi pedagogik yang kontekstual dan partisipatif (Nugroho et al., 2021; Prensky, 2001). Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran perlu diperkuat dengan kompetensi guru sehingga penguatan kompetensi guru ini menjadi penting. Salah satu teknologi yang dapat dikembangkan adalah gerakan sosio-kultural berbasis *e-platform civic crowdfunding*.

Penguatan kompetensi guru SMP melalui gerakan sosio-kultural berbasis e-platform *civic crowdfunding* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila karena pembelajarannya harus bertransformasi menjadi pembelajaran berbasis proyek dan memfasilitasi *civic engagement* siswa. Selain itu, *civic crowdfunding* menjadi model pembelajaran inovatif akan mengintegrasikan literasi digital dan kewirausahaan sosial, adaptif dengan perubahan zaman namun tetap dengan mengakar kepada nilai-nilai Pancasila. Model ini juga akan menghadirkan *learning by doing* melalui aksi nyata penyelesaian masalah sosial berbasis teknologi.

Dinas Pendidikan Kabupaten Sumedang sebagai mitra dan instansi pembina pendidikan menghadapi tantangan yang kompleks dalam penguatan kompetensi guru terutama dalam pengintegrasian teknologi. Berdasarkan data Dapodik 2024, dari 52 SMP/MTs dengan 612 guru Pendidikan Pancasila di Kabupaten Sumedang, hanya 19% guru yang telah mengikuti pelatihan pembelajaran inovatif berbasis teknologi dalam 3 tahun terakhir (Kemendikbudristek, 2024). Berdasarkan data Dinas Pendidikan Kabupaten Sumedang (2023), Hasil evaluasi kinerja guru 2023 menunjukkan bahwa hanya 28% guru mampu merancang pembelajaran berbasis proyek kewarganegaraan yang melibatkan partisipasi aktif siswa dalam menyelesaikan permasalahan sosial di lingkungannya. Kondisi ini mengindikasikan kesenjangan signifikan antara tuntutan kompetensi guru di era digital dengan kapasitas aktual yang dimiliki, sehingga menghambat transformasi pembelajaran Pendidikan Pancasila yang seharusnya menjadi motor penggerak pembentukan karakter dan civic virtue generasi muda (Sari et al., 2026; Tondeur et al., 2012).

Permasalahan mitra terdapat pada minimnya kompetensi pedagogik guru dalam mengintegrasikan pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan gerakan sosio-kultural berbasis kearifan lokal yang relevan dengan konteks kehidupan digital (Harris et al., 2009). Kemudian, belum adanya platform kolaboratif yang dapat memfasilitasi pembelajaran *civic crowdfunding* dengan aksi partisipasi sosial berbasis teknologi. Rendahnya kapasitas guru yang memanfaatkan e-platform untuk pembelajaran kolaboratif dan penggunaan sumber daya proyek kewarganegaraan serta terbatasnya ekosistem pembelajaran yang mendorong kolaborasi antar sekolah dan masyarakat melalui aksi sosial nyata menjadi permasalahan tersendiri dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Survei internal Dinas Pendidikan (2024) mengungkap 86% guru mengalami kesulitan merancang pembelajaran berbasis proyek yang mengintegrasikan teknologi digital, dan 91% belum menerapkan model *civic crowdfunding* atau *service learning*.

Dinas Pendidikan Kabupaten Sumedang merupakan Organisasi Perangkat Daerah (OPD) yang bertanggung jawab atas pengelolaan sistem pendidikan di wilayah Kabupaten Sumedang. Wilayah kerja mitra mencakup 26 kecamatan dengan 26 Unit Pelaksana Teknis Dinas (UPTD) Pendidikan Kecamatan yang menjadi ujung tombak implementasi kebijakan pendidikan di satuan pendidikan, membentuk jaringan koordinasi hierarkis yang dapat dioptimalkan untuk diseminasi inovasi pembelajaran secara masif dan terstruktur (Winarno, 2011). Berdasarkan data Dapodik Kemendikbudristek tahun 2024, Kabupaten Sumedang memiliki 52 SMP/MTs dengan 612 guru Pendidikan Pancasila dan 31.247 siswa yang tersebar di 26 kecamatan dari dataran rendah hingga wilayah perbukitan.

Menurut data Dinas Pendidikan Kabupaten Sumedang, dari 612 guru Pendidikan Pancasila tersebut, komposisi kualifikasi akademik menunjukkan bahwa 72% (441 guru) memiliki latar belakang S1 PPKn, 21% (129 guru) S1 non-PPKn dengan akta mengajar, dan 7% (42 guru) berkualifikasi S2 relevan, dengan 87% (532 guru) telah bersertifikat pendidik (Sidiqah et al., 2026). Komposisi usia guru menunjukkan distribusi 20% berusia di bawah 35 tahun, 60% berusia 35-50 tahun, dan 20% berusia di atas 50 tahun, dengan status kepegawaian 68% PNS dan 32% honorer/swasta, yang mengindikasikan mayoritas guru berada pada usia produktif namun memerlukan adaptasi terhadap perkembangan teknologi pembelajaran digital. Mitra memiliki komitmen kuat dalam Renstra 2021-2026 dengan target meningkatkan guru berinovasi menjadi 75% pada tahun 2026, mengembangkan 60 model pembelajaran best practice, membangun ekosistem digital kolaboratif, dan memperkuat integrasi nilai Pancasila-kearifan lokal dalam pembelajaran (Rahmat et al., 2026).

Berdasarkan latar belakang tersebut, diperlukannya pengabdian kepada masyarakat dalam upaya penguatan kompetensi guru SMP dalam mengintegrasikan teknologi digital dengan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang kontekstual, kolaboratif, dan berorientasi pada partisipasi sosial. Pengabdian tersebut bertujuan untuk mengembangkan model pelatihan yang sistematis dalam memperkuat kompetensi guru dalam mengintegrasikan pembelajaran dengan partisipasi sosial melalui pemanfaatan *E-Platform Civic Crowdfunding*. Selain itu, pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan kompetensi pedagogik guru sebagai fasilitator dan agen perubahan sosial serta memberikan panduan implementasi dalam proses pembelajaran. Pelaksanaan ini juga turut

mendukung Sustainable Development Goals (SDGs) tujuan ke-4 tentang pendidikan berkualitas melalui penguatan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila yang berjudul “Penguatan Kompetensi Guru Smp Melalui Gerakan Sosio-Kultural Berbasis *E-Platform Civic Crowdfunding* Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila”.

2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan partisipatif dengan menempatkan kelompok sasaran sebagai mitra yang terlibat secara aktif dan kolaboratif dalam proses pelaksanaan hingga evaluasi kegiatan (Stiver et al., 2015). Kegiatan dilaksanakan pada 7–10 Juli 2026 di Kabupaten Sumedang melalui kerja sama dengan Dinas Pendidikan Kabupaten Sumedang dan Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) SMP Pendidikan Pancasila. Partisipan kegiatan adalah guru Pendidikan Pancasila tingkat SMP se-Kabupaten Sumedang dengan target awal sebanyak 60 peserta dan jumlah peserta terdaftar sebanyak 61 orang. Pelaksanaan kegiatan melibatkan narasumber dari Dinas Pendidikan Kabupaten Sumedang dan Universitas Pendidikan Indonesia serta tiga fasilitator mahasiswa yang mendampingi peserta selama proses pelatihan.

Pelaksanaan pengabdian menggunakan model workshop dan pendampingan yang terdiri atas lima tahapan, yaitu sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, pendampingan dan evaluasi, serta keberlanjutan program. Tahap sosialisasi dilakukan melalui koordinasi dengan mitra untuk menentukan mekanisme, jadwal, peserta, dan kebutuhan pelaksanaan kegiatan. Tahap pelatihan dilaksanakan dalam tiga sesi pemaparan dan satu sesi praktik dengan total 32 jam pelajaran (JP), meliputi pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis proyek

kewarganegaraan, gerakan sosio-kultural, konsep civic crowdfunding, serta penggunaan e-platform CIVICITA. Selama pelatihan, peserta mempraktikkan secara langsung penggunaan CIVICITA dengan pendampingan fasilitator agar mampu mengintegrasikan platform tersebut ke dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Tahap penerapan teknologi diarahkan pada kemampuan peserta dalam merencanakan dan mengelola CIVICITA sebagai media pelaksanaan gerakan sosio-kultural dalam pembelajaran. Selanjutnya, pendampingan dan evaluasi dilakukan secara berkelanjutan untuk mengidentifikasi kemampuan dan kendala guru dalam mengimplementasikan platform serta memberikan bantuan terhadap permasalahan yang muncul selama penerapan. Keberlanjutan program diperkuat melalui penyediaan buku panduan dan video tutorial penggunaan CIVICITA yang dapat digunakan guru secara mandiri setelah kegiatan selesai. Melalui tahapan tersebut, pelaksanaan pengabdian tidak hanya diarahkan pada peningkatan pemahaman konseptual, tetapi juga pada pengalaman praktis guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mengembangkan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang partisipatif, kontekstual, dan terintegrasi dengan aktivitas sosial masyarakat.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Penguatan Kompetensi Guru SMP melalui Gerakan Sosio-Kultural

Pelaksanaan pengabdian dilaksanakan sebagai upaya dalam penguatan kompetensi

guru SMP Pendidikan Pancasila dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih kontekstual dan partisipatif. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 7-10 Juli 2026 mencakup tahap pelaksanaan, pematerian, pelatihan, dan implementasi di lapangan oleh guru-guru. Kegiatan pematerian dan pelatihan dilaksanakan di Kabupaten Sumedang bekerja sama dengan Dinas Pendidikan dan MGMP SMP Pendidikan Pancasila Kabupaten Sumedang. Pelaksanaan kegiatan terdiri dari pemaparan materi yang disesuaikan dengan kurikulum yang sedang berlaku di sekolah yaitu *deep learning*. Pematerian tentang gerakan sosio kultural dan pelatihan *e-platform civic crowdfunding* bernama CIVICITA. Kegiatan dilaksanakan melalui tiga sesi pematerian dan satu sesi praktik dengan total 32 jam pelajaran.

Penguatan kompetensi guru menjadi penting seiring meningkatnya integrasi teknologi dalam proses pembelajaran. Kompetensi digital guru tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengoperasikan perangkat atau aplikasi, tetapi juga mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran. Smestad et al. (2023) melalui kajian sistematis terhadap 116 artikel menunjukkan bahwa kompetensi digital guru banyak dikaji melalui tiga komponen utama, yaitu *knowledge*, *skills*, dan *attitudes*. Oleh karena itu, penguatan kompetensi digital guru melalui pelatihan perlu diarahkan tidak hanya pada penguasaan teknis, tetapi juga pada kemampuan mengintegrasikan teknologi dengan konteks pedagogis dan mata pelajaran.



Gambar 1. Poster Kegiatan Penguatan Kompetensi Guru SMP melalui Gerakan Sosio-Kultural Berbasis E-Platform Civic Crowdfunding

Penguatan Pemahaman Guru tentang Gerakan Sosio-Kultural dan Civic Crowdfunding

Tahap awal kegiatan difokuskan pada penguatan pemahaman guru mengenai gerakan sosio-kultural dan civic crowdfunding dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila (Tiara & Yarni, 2019). Pematerian diintegrasikan dengan keadaan kurikulum yang sedang dilaksanakan di sekolah yaitu *deep learning* sebagai pondasi awal dari pembelajaran sebelum mengintegrasikan dengan aspek lainnya. Pematerian mengenai *deep learning* disampaikan oleh Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Sumedang dengan membahas terkait fakta dan data situasi pembelajaran, permasalahan yang sedang dihadapi oleh sekolah, kerangka *deep learning*, serta bagaimana implementasinya di lapangan. Pematerian dipandu oleh moderator dan dilaksanakan selama 45 menit.

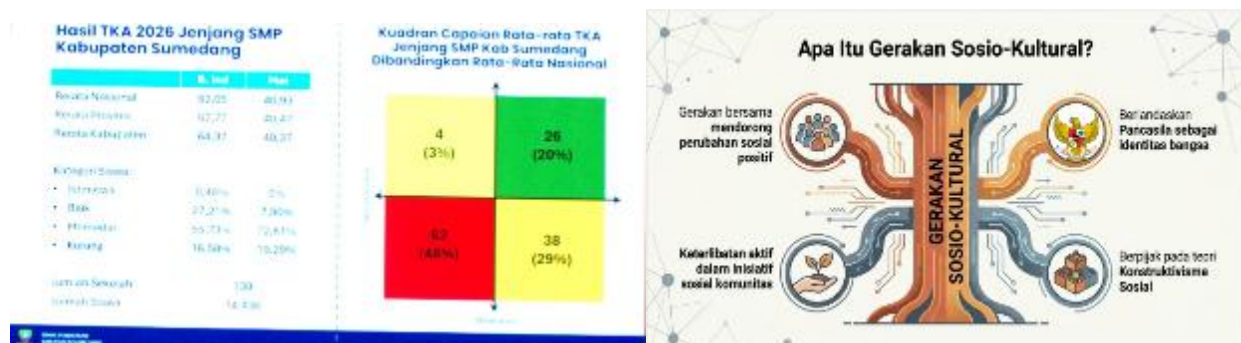
Kemudian pematerian selanjutnya diberikan oleh tim pengabdian dari dosen Pendidikan Pancasila Universitas Pendidikan Indonesia mengenai konsep gerakan sosio kultural. kegiatan ini ditempatkan sebagai pendekatan yang memungkinkan guru menghubungkan materi Pendidikan Pancasila dengan permasalahan yang terdapat di lingkungan sekolah maupun masyarakat. Guru diarahkan untuk mengidentifikasi persoalan sosial yang relevan dengan kehidupan peserta didik, kemudian mengembangkan persoalan tersebut menjadi proyek pembelajaran dengan berkolaborasi dengan komunitas setempat. Karlani (2016) menjelaskan bahwa pembelajaran kewarganegaraan perlu memberikan kesempatan kepada peserta didik tidak hanya untuk memahami *civic knowledge*, tetapi juga menerapkan pengetahuan, nilai, dan keterampilan kewarganegaraan dalam menyelesaikan permasalahan kehidupan nyata.

Dalam kegiatan ini, konsep tersebut dikembangkan melalui civic crowdfunding. Hajiheydari & Delgosha (2023) menunjukkan bahwa platform civic crowdfunding dapat menjadi ruang digital yang memediasi partisipasi masyarakat dalam mendukung proyek-proyek yang memiliki misi sosial dan manfaat bagi komunitas. E-Platform yang sudah dibuat

mengorganisasi partisipasi, dukungan, dan sumber daya dalam penyelesaian persoalan sosial. Pemahaman tersebut menjadi dasar bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang menghubungkan pengetahuan kewarganegaraan dengan tindakan nyata (Lin et al., 2012; Revina et al., 2023).



Gambar 2. Penyampaian Materi *Deep Learning*, Gerakan Sosio-Kultural dan *Civic Crowdfunding*



Gambar 3. Materi *Deep Learning*, Gerakan Sosial dan *Civic Crowdfunding*

Pengenalan dan Praktik Penggunaan E-Platform CIVICITA

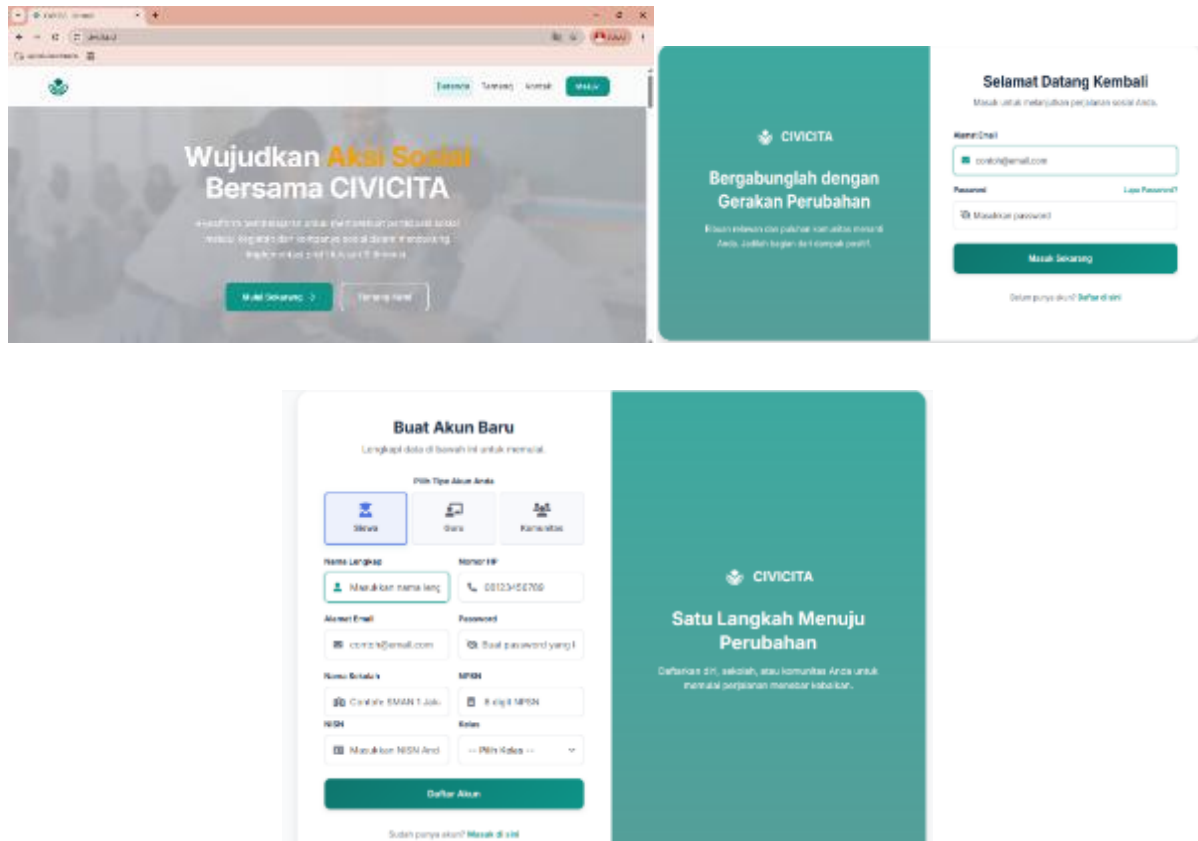
Setelah pelaksanaan pemaparan, para guru akan dikenalkan dengan *e-platform* bernama CIVICITA. Tahap ini dirancang untuk memberikan pengalaman langsung kepada guru dalam memanfaatkan platform sebagai sarana untuk merancang dan mengelola proyek pembelajaran berbasis gerakan sosio-kultural. Peserta akan diberikan demonstrasi tata cara

penggunaan *e-platform* dan akan diarahkan untuk melakukan praktik secara langsung menggunakan perangkat masing-masing. Praktik akan dilaksanakan melalui beberapa aktivitas seperti memperkenalkan fitur CIVICITA, membuat akun, membuat proyek, mengembangkan informasi proyek, serta memahami mekanisme dokumentasi dan pelaporan. Praktik tersebut memberikan kesempatan secara langsung kepada guru dalam

memahami fitur *e-platform* dan dapat dikaitkan dengan pembelajaran pendidikan pancasila.

Dalam konteks CIVICITA, guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan peserta didik untuk menggunakan ruang digital sebagai sarana mengidentifikasi persoalan,

mengembangkan proyek, membangun kolaborasi, dan melakukan aksi sosial. Dengan demikian, platform berfungsi sebagai wadah panduan pembelajaran partisipatif bukan sebagai media penyampaian materi. Berikut merupakan fitur utama dalam CIVICITA.



Gambar 4. Tampilan Dashboard dan Fitur E-Platform CIVICITA

Kemampuan Guru Mengintegrasikan CIVICITA dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Hasil penting dari kegiatan tidak hanya terlihat dari kemampuan guru dalam mengoperasikan CIVICITA, tetapi juga dari kemampuan menghubungkan penggunaan platform dengan proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Pada proses ini, guru diarahkan untuk mengidentifikasi permasalahan sosial yang dekat dengan kehidupan peserta didik dan mengembangkan permasalahan

tersebut menjadi proyek yang dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran. Proses tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi diarahkan pada perubahan fungsi teknologi dari sekadar media pembelajaran menjadi sarana pembelajaran berbasis aksi. Guru tidak hanya menggunakan platform untuk menyampaikan materi tetapi menggunakannya untuk memfasilitasi peserta didik dalam mengidentifikasi masalah, menyusun gagasan, bekerja sama, menggalang dukungan, melaksanakan aksi, dan melakukan refleksi (Mulyono et al., 2022).

Hasil dari pelatihan yang telah dilaksanakan diharapkan dapat diimplementasikan diharapkan dapat diintegrasikan dalam proses pembelajaran. Adanya buku panduan yang sudah ber-ISBN dan video tutorial yang sudah diberikan kepada guru diharapkan menjadi panduan dalam melaksanakan pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas dengan diintegrasikan dengan CIVICITA. Guru dapat menggunakan panduan tersebut ketika merancang proyek, mengakses dan mengelola CIVICITA, maupun ketika mengalami kendala teknis pada tahap implementasi. Dengan demikian, produk pendukung yang dihasilkan dalam kegiatan pengabdian berfungsi sebagai *follow-up learning resources* yang membantu guru mengulang, memperdalam, dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh selama pelatihan.

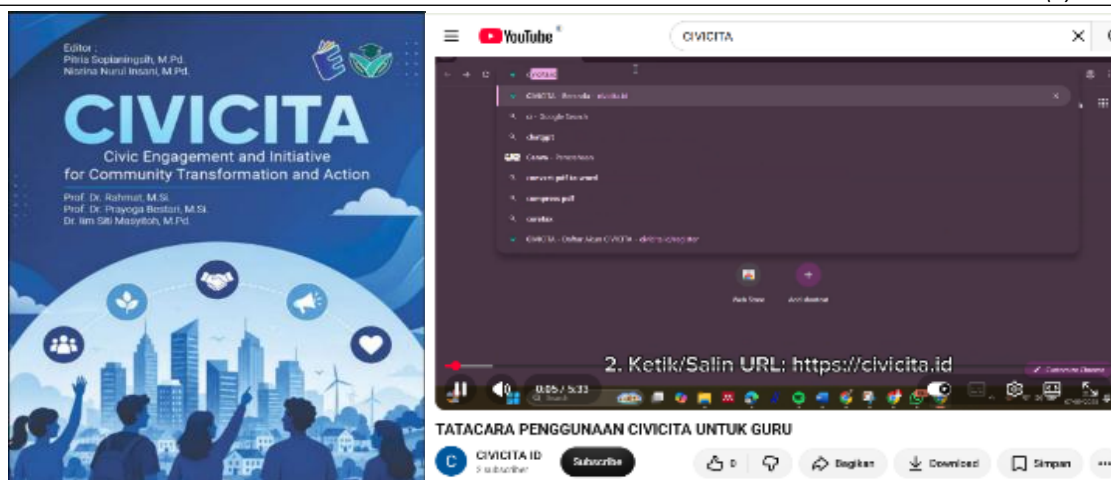
Implementasi CIVICITA diharapkan dapat mendorong perubahan orientasi pembelajaran dan penggunaan teknologi sebagai media penyampaian informasi menuju pemanfaatan teknologi sebagai ruang pembelajaran partisipatif. Guru dapat mengintegrasikan proyek

CIVICITA dengan materi Pendidikan Pancasila yang relevan, kemudian mengarahkan peserta didik untuk mengidentifikasi persoalan yang terdapat di lingkungan sekolah atau masyarakat, merumuskan solusi, mengembangkan proyek sosial, serta melibatkan pihak lain dalam proses penyelesaiannya. Alur tersebut dapat memperkuat keterhubungan antara materi pembelajaran, pengalaman sosial, proyek kewarganegaraan, dan partisipasi peserta didik.

Dengan demikian, capaian kegiatan pengabdian bukan hanya pada kemampuan guru dalam mengikuti pelatihan atau menggunakan *e-platform*, namun pada ketersediaannya perangkat yang mendukung implementasi pembelajaran dari pelatihan yang telah dilaksanakan. Buku panduan yang telah ber-ISBN dan video tutorial menjadi pedoman dan pendamping yang dapat membantu guru dalam mengintegrasikan CIVICITA dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Meskipun pada pelaksanaannya, dampaknya dalam proses pembelajaran harus terus di evaluasi pada tahap berikutnya melalui pendampingan dan monitoring di sekolah.



Gambar 5. Pelatihan *E-Platform* CIVICITA



Gambar 6. Buku Panduan dan Video Tutorial CIVICITA

Tantangan dan Kendala Pelaksanaan

Pelaksanaan inovasi pembelajaran berbasis teknologi atau *website* tentu tidak akan terlepas dari berbagai kendala dan tantangan dalam pelaksanaannya. Perbedaan tingkat penguasaan dan kompetensi guru dalam mengaplikasikan teknologi menjadi salah satu aspek yang harus diperhatikan dalam proses pelatihan (Mutton & Burn, 2024). Setiap guru memiliki pengalaman dan kemampuan yang berbeda-beda dalam memahami fitur CIVICITA selama proses pelatihan sehingga kecepatan dalam memahami *e-platform* berbeda-beda dan harus disesuaikan. Kebiasaan guru di kelas yang masih sering menggunakan metode konvensional dan belum mengintegrasikan pembelajaran dengan keterlibatan siswa pada masyarakat menjadi keterbatasan dalam proses pelaksanaan (Rahmat et al., 2026; Rapanta et al., 2021).

Dalam pelaksanaan pelatihan, ditemukan masih ada guru yang memiliki keterbatasan dalam menggunakan teknologi digital dalam proses pembelajaran karena masih jarang mengimplementasikan teknologi dalam proses pembelajaran atau karena terhambat fasilitas pembelajaran. Sebagian guru masih belum terbiasa menggunakan teknologi digital dalam

mendukung pembelajaran. Kondisi tersebut terlihat ketika proses praktik CIVICITA berlangsung, khususnya pada tahapan registrasi akun, verifikasi akun, pengenalan fitur platform, hingga proses pembuatan dan pengelolaan proyek (Logue & Grimes, 2022; P. Mishra & Koehler, 2006). Beberapa peserta memerlukan pendampingan secara langsung untuk menyelesaikan tahapan tersebut karena belum terbiasa melakukan proses registrasi dan verifikasi pada platform digital maupun mengembangkan proyek secara mandiri melalui platform. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi di kalangan guru masih beragam sehingga pelatihan teknologi pembelajaran perlu mempertimbangkan kemampuan awal peserta.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penguatan kompetensi digital guru membutuhkan proses yang berkelanjutan. Kajian sistematis mengenai kompetensi digital guru menunjukkan bahwa kemampuan digital guru dipengaruhi oleh berbagai dimensi, baik internal maupun eksternal, sehingga pengembangan ini harus berjalan berkelanjutan. Dengan demikian, pelatihan tidak hanya berorientasi pada pengenalan fitur teknologi tetapi juga memastikan bahwa guru memiliki kepercayaan

diri dan kemampuan praktis untuk menggunakannya dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Respons dan Partisipasi Guru dalam Pelatihan serta Potensi Keberlanjutan Program

Selama pelaksanaan kegiatan, guru terlibat dalam berbagai aktivitas mulai dari pemaparan materi, diskusi, tanya jawab, hingga praktik langsung penggunaan CIVICITA. Keterlibatan peserta dalam kegiatan praktik menjadi bagian penting karena penguasaan teknologi pembelajaran tidak cukup diperoleh melalui pemaparan teoritis, tetapi memerlukan kesempatan untuk mencoba dan memperoleh umpan balik. Peserta sangat antusias dalam mengikuti pelatihan dan sangat aktif dalam pelaksanaan tanya jawab. Hal ini sejalan dengan kajian mengenai kompetensi digital guru yang menunjukkan bahwa kompetensi digital merupakan konstruk multidimensional yang berkaitan dengan bagaimana guru menggunakan

teknologi dalam konteks pedagogis, bukan sekadar kemampuan teknis mengoperasikan perangkat. Setelah pelaksanaan kegiatan, guru diberikan sertifikat sebagai bukti dari pelaksanaan pelatihan.

Keberhasilan kegiatan pengabdian tidak hanya dilihat dari pelaksanaan pelatihan, tetapi juga dari kemungkinan keberlanjutan pemanfaatan pengetahuan dan teknologi yang diperoleh guru setelah kegiatan selesai. Program ini berpotensi digunakan secara berkelanjutan karena platform dapat digunakan sebagai wadah dalam pembelajaran untuk menumbuhkan gerakan sosio-kultural. Adanya buku panduan yang sudah dibuat diharapkan program ini bukan hanya dilaksanakan bagi guru-guru di Kabupaten Sumedang, namun dapat dilanjutkan di Kabupaten/Kota lainnya. Keberlanjutan program dapat diarahkan pada penguatan kolaborasi antara guru, MGMP, sekolah, komunitas, dan dinas terkait.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui penguatan kompetensi guru SMP Pendidikan Pancasila berbasis gerakan sosio-kultural dan e-platform civic crowdfunding CIVICITA telah memberikan ruang bagi guru untuk memperoleh pemahaman konseptual sekaligus pengalaman praktis dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan melalui pemaparan, diskusi, demonstrasi, dan praktik langsung mendorong guru untuk tidak hanya memahami penggunaan teknis platform, tetapi juga menghubungkannya dengan perancangan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang berorientasi pada persoalan sosial dan partisipasi peserta didik. Melalui CIVICITA, guru

diarahkan untuk memfasilitasi peserta didik dalam mengidentifikasi permasalahan di lingkungan sekolah atau masyarakat, merumuskan gagasan, mengembangkan proyek sosial, membangun kolaborasi, melaksanakan aksi, dan melakukan refleksi terhadap kegiatan yang dilakukan.

Pelaksanaan kegiatan juga menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi digital masih beragam sehingga penguatan kompetensi tidak dapat berhenti pada kegiatan pelatihan. Sebagian peserta masih membutuhkan pendampingan pada tahapan registrasi dan verifikasi akun, pengenalan fitur, serta pembuatan dan pengelolaan proyek dalam platform. Oleh karena itu, keberlanjutan program perlu dilakukan melalui pendampingan

dan monitoring implementasi CIVICITA di sekolah, penguatan kolaborasi antara guru, MGMP, sekolah, komunitas, dan Dinas Pendidikan, serta pemanfaatan buku panduan dan video tutorial sebagai sumber belajar lanjutan. Evaluasi berikutnya juga perlu diarahkan pada implementasi CIVICITA dalam pembelajaran di kelas untuk mengetahui dampaknya terhadap kompetensi guru dan civic engagement peserta didik secara lebih terukur. Sebagai capaian konkret, kegiatan ini telah menghasilkan buku panduan penggunaan CIVICITA ber-ISBN 978-634-315-179-1 yang menjadi hak milik guru peserta, serta kesepakatan kelembagaan dengan MGMP SMP Pendidikan Pancasila Kabupaten Sumedang untuk mendiseminasikan pemanfaatan platform CIVICITA kepada sekolah masing-masing sebagai bagian dari keberlanjutan program.

5. Ucapan Terima Kasih

Kegiatan ini didukung oleh hibah penelitian/pengabdian kepada masyarakat dari Universitas Pendidikan Indonesia dengan nomor surat kontrak 63/UN40.F7/AM.02.01/2026 tahun 2026.

DAFTAR PUSTAKA

Hajiheydari, N., & Delgosha, M. S. (2023). Citizens' Support in Social Mission Platforms: Unravelling Configurations for Participating in Civic Crowdfunding Platforms. *Technological Forecasting and Social Change*, 189, 122366. <https://doi.org/10.1016/j.techfore.2023.122366>

Harris, J., Mishra, P., & Koehler, M. (2009). Teachers' Technological Pedagogical Content Knowledge and Learning Activity Types. *Journal of Research on Technology in Education*, 41(4), 393–416. <https://doi.org/10.1080/15391523.2009.10782536>

Karliani, E. (2016). Membangun Civic Engagement Melalui Model Service Learning untuk Memperkuat Karakter Warga Negara. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 27(2). <https://doi.org/10.17977/JPPKN.V27I2.5517>

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2024). *Data Pokok Pendidikan (Dapodik) Kabupaten Sumedang Tahun 2024*. <https://dapodik.kemdikbud.go.id/>

Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia. (2025). *Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 13 Tahun 2025 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah*.

Lin, H., Hong, Z.-R., & Lawrenz, F. (2012). Promoting and Scaffolding Argumentation Through Reflective Asynchronous Discussions. *Computers & Education*, 59(2), 378–384. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.01.019>

Logue, D., & Grimes, M. (2022). Platforms for The People: Enabling Civic Crowdfunding Through The Cultivation of Institutional Infrastructure. *Strategic Management Journal*, 43(3), 663–693. <https://doi.org/10.1002/smj.3110>

Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge. *Teachers College Record: The Voice of Scholarship in Education*, 108(6), 1017–1054. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x>

Mulyono, B., Affandi, I., Suryadi, K., & Darmawan, C. (2022). Online Civic Engagement: Fostering Citizen Engagement Through Social Media. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 19(1), 75–85. <https://doi.org/10.21831/jc.v19i1.49723>

- Mutton, T., & Burn, K. (2024). Does Initial Teacher Education (in England) Have a Future? *Journal of Education for Teaching*, 50(2), 214–232.
<https://doi.org/10.1080/02607476.2024.2306829>
- Nugroho, O. F., Damayantie, I., & Pertiwi, R. (2021). Menciptakan Keterampilan Guru Abad 21 Melalui Pendekatan Stem+Art. *Seminar Nasional & Call of Papers Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(01).
<https://prosiding.esaunggul.ac.id/index.php/SEMNASLPPM/article/view/93>
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. (2014).
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. *On the Horizon*, 9(5), 1–6.
<https://doi.org/10.1108/10748120110424816>
- 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.
<https://www.scopus.com/pages/publications/105029700078>
- Rapanta, C., Vrikki, M., & Evagorou, M. (2021). Preparing Culturally Literate Citizens Through Dialogue and Argumentation: Rethinking Citizenship Education. *The Curriculum Journal*, 32(3), 475–494.
<https://doi.org/10.1002/curj.95>
- Revina, S., Pramana, R. P., Bjork, C., & Suryadarma, D. (2023). Replacing The Old with The New: Long-Term Issues of Teacher Professional Development Reforms in Indonesia. *Asian Education and Development Studies*, 12(4/5), 262–274.
<https://doi.org/10.1108/AEDS-12-2022-0148>
- Sari, V. P., Juita, D. N., & Farokhah, L. (2026). A TPACK-Based Analysis of Pre-Service Primary Teachers' Understanding of Pancasila and Civic Education. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 9(1), 1–14.
<https://doi.org/10.24256/pijies.v9i1.9351>
- Sidiqah, N., Rahmat, & Insani, N. N. (2026). Peningkatan Civic Engagement Siswa Melalui E-Platform Civicita dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(02), 234–247.
<https://doi.org/10.23969/JP.V11I02.44215>
- Smestad, B., Hatlevik, O. E., Johannesen, M., & Øgrim, L. (2023). Examining Dimensions of Teachers' Digital Competence: A Systematic Review pre and during COVID-19. *Heliyon*, 9(6), e16677.
<https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e16677>
- Stiver, A., Barroca, L., Minocha, S., Richards, M., & Roberts, D. (2015). Civic Crowdfunding Research: Challenges, Opportunities, and Future Agenda. *New Media & Society*, 17(2), 249–271.
<https://doi.org/10.1177/1461444814558914>
- Susanto, R., Rachmadtullah, R., & Rachbini, W. (2020). Technological and Pedagogical Models: Analysis of Factors and Measurement of Learning Outcomes in Education. *Journal of Ethnic and Cultural Studies*, 1–14.
<https://doi.org/10.29333/ejecs/311>
- Tiara, M., & Yarni, N. (2019). Pendidikan Karakter Berwawasan Sosiokultural di SMA Kota Padang. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(2), 297–302.
<https://doi.org/10.31004/jrpp.v2i2.487>
- Tondeur, J., van Braak, J., Sang, G., Voogt, J., Fisser, P., & Ottenbreit-Leftwich, A. (2012). Preparing Pre-Service Teachers to Integrate Technology in Education: A Synthesis of Qualitative Evidence. *Computers & Education*, 59(1), 134–144.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2011.10.009>

Winarno, W. (2011). Melaksanakan Pancasila di Orde Reformasi. *Jurnal Civicus*, 11(2), 1–12.
<https://doi.org/10.17509/CIVICUS.V11I2.26126>