

## IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI DALAM PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN DI MADRASAH IBTIDAIYAH

Heri Hidayat<sup>1</sup>, Heny Mulyani<sup>2</sup>, Neng Hikmah Salsabila<sup>3</sup>, Nurussobah<sup>4</sup>, Ratih Mulyasari<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Jurusan PGMI, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Gunung Djati, Bandung  
Email: [herihidayat@uinsgd.ac.id](mailto:herihidayat@uinsgd.ac.id)<sup>1</sup>, [henymulyani@uinsgd.ac.id](mailto:henymulyani@uinsgd.ac.id)<sup>2</sup>

### Abstrak

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran yang sering kali memiliki kendala dalam mengembangkan media dan teknologi pembelajaran. Tujuan dari media pembelajaran berbasis teknologi pada Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan di Madrasah Ibtidaiyah saat ini yaitu bisa membantu dalam memotivasi belajar peserta didik, bahan pembelajaran semakin lebih jelas, metode belajar lebih bervariasi, serta siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar. Metode penelitian ini menggunakan studi pustaka dengan membandingkan data-data yang sudah ada. Hasil dari penelitian ini ialah guru dapat melakukan berbagai metode dari metode pembelajaran berbasis teknologi yang bagus dan menarik, sehingga mudah dipahami oleh siswa, serta proses belajar mengajar menjadi tidak monoton.

**Kata Kunci:** metode, pembelajaran, teknologi

### Abstract

*Pancasila and Citizenship Education (PPKn) is a subject that often has obstacles in developing learning media and technology. The purpose of technology-based learning media in Pancasila and Citizenship Education in Madrasah Ibtidaiyah today is to help motivate students' learning, learning materials are clearer, learning methods are more varied, and students can do more learning activities. This research method uses literature study by comparing existing data. The result of this research is that teachers can perform various methods of good and interesting technology-based learning methods, so that they are easily understood by students, and the teaching and learning process is not monotonous.*

**Keywords:** *methods, learning, technology*

## PENDAHULUAN

Dalam Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006, mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran utama pendidikan karakter yang bertujuan agar peserta didik berpikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan. Serta dapat berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara serta anti korupsi. Dan juga dapat berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa lainnya, yaitu berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (Ahmadi, dkk, 2017).

Sistem pembelajaran adalah kombinasi terorganisasi yang meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan. Unsur manusiawi dalam sistem pembelajaran adalah siswa, guru/pengajar, pustakawan, laboran, tenaga administrasi serta orang-orang yang mendukung terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Unsur prosedur adalah kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran misalnya strategi dan metode pembelajaran, jadwal pembelajaran, pelaksanaan evaluasi, dan lain sebagainya (Ahmadi, dkk, 2017).

Pada saat ini teknologi informasi dapat membangkitkan keinginan, motivasi, dan rangsangan terhadap sesuatu hal yang baru bahkan dapat menggairahkan akan proses belajar dan pembelajaran. Teknologi informasi ini bisa membantu mengefektifkan waktu dan menyampaikan pesan serta isi pembelajaran dengan mudah, dan diharapkan dengan teknologi informasi ini bisa mendukung dan mempermudah dalam proses belajar mengajar serta dalam penyampaian dan penyajian materi akan lebih menarik dan menyenangkan peserta didik (Syaparuddin, dkk, 2020).

Proses belajar mengajar adalah suatu proses komunikasi. Berkomunikasi merupakan kegiatan manusia sesuai dengan nalurinya. Naluri yang selalu ingin berhubungan satu sama lain. Adanya naluri tersebut, komunikasi dapat dikatakan bagian hakiki dari hidup manusia. Komunikasi mengandung makna menyebarluaskan informasi atau menyampaikan pesan atau dari sumber pesan (komunikator) kepada penerima pesan. Untuk itu komunikasi dikait-kaitkan dengan penggunaan media. Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses komunikasi dan pembelajaran demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya (Anshori, 2018).

Terkait pembahasan media, hal ini sangat berkaitan dengan pembelajaran sehingga media pembelajaran dapat berfungsi sebagai sumber belajar yang mempengaruhi keaktifan, yakni sebagai penyalur, penyampai, dan penghubung. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap materi yang di ajarkan, mencakup semua sumber yang di perlukan untuk melakukan komunikasi dalam pembelajaran sehingga media pembelajaran dapat membangun suatu kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, ataupun sikap (Ahmadi, dkk, 2017).

Media pembelajaran ini juga berkaitan dengan proses pendidikan karakter melalui Pendidikan Kewarganegaraan yang mengembangkan dan melestarikan nilai luhur yang berakar pada rasa cinta terhadap negara Indonesia. Contohnya yaitu lagu Indonesia Raya yang

di putar pada saat upacara berlangsung, hal tersebut merupakan media pembelajaran yang secara tidak langsung dapat mempengaruhi siswa dalam penghayatan upacara bendera dan dapat membangun rasa cinta terhadap tanah air.

Media pembelajaran diharapkan mampu memberikan motivasi dan merangsang aktivitas siswa dalam belajar. Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi didasarkan pada kemampuan guru mengolah berbagai sumber informasi yang ada dan berkembang secara pesat, antara lain pemanfaatan komputer (internet), VCD pembelajaran, televisi, dan radio. Media sebagai alat bantu mempunyai fungsi mempermudah menuju tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini dilandasi dengan keyakinan bahwa proses pembelajaran dengan bantuan media mempertinggi kegiatan belajar siswa dalam tenggang waktu yang cukup lama (Sejati, 2011).

Pada penyampaian materi pembelajaran PPKn di sekolah, guru masih menggunakan metode pembelajaran yang monoton, tidak banyak metode yang digunakan. Hal ini tentu membuat siswa menjadi tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran. Disini guru masih cenderung memberikan ceramah. Selain itu, belum dimanfaatkan secara maksimal media pembelajaran yang tersedia di sekolah seperti penggunaan media komputer dalam kegiatan pembelajaran PPKn. Sehingga siswa kurang memahami materi yang disampaikan. Globalisasi mengakibatkan mudahnya penetrasi teknologi yang sangat canggih dari negara-negara maju ke negara-negara berkembang semacam Indonesia (*global vilage*). Pada era ini, peran teknologi sangatlah penting, jika masyarakat disuatu negara tidak mampu mengoptimalkan peran teknologi dapat dipastikan masyarakat tersebut akan tertinggal oleh negara-negara lain (Idrus, 2009).

Guru sebagai pendidik yang profesional harus mampu berperan sebagai komunikator dan fasilitator bagi peserta didik di dalam kelasnya. Sebagai komunikator seorang guru harus mampu menyampaikan pesan-pesan pembelajaran kepada siswa, bahwa mereka berperan sebagai komunikator, mengkomunikasikan materi pelajaran dalam bentuk verbal dan non- verbal. Guru sebagai fasilitator dimaksudkan seorang guru harus mampu menjadi orang yang memfasilitasi atau melayani keperluan peserta didik di dalam kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran. Guru sebagai fasilitator memiliki peran memfasilitasi siswa-siswa untuk belajar secara maksimal dengan menggunakan berbagai strategi, metode, media, dan sumber belajar (Yamin, 2007).

Guru sebagai pelaksana pembelajaran harus memahami betul apa yang harus dilakukan dalam pembelajaran sehubungan dengan kekuatan, kelemahan, peluang, dan tantangan. Guru pula yang menentukan hasil pembelajaran sehingga keberhasilan pembelajaran merupakan tanggung jawab guru secara profesional (Mulyasa, 2006). Para guru dapat memanfaatkan berbagai media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Dengan memanfaatkan media komunikasi bukan saja dapat mempermudah dan mengefektifkan proses pembelajaran, akan tetapi juga bisa membuat proses pembelajaran lebih menarik.

Perkembangan teknologi semakin pesat, hal ini tidak bisa dihindari oleh dunia pendidikan. Tuntutan perkembangan teknologi ini merupakan sebuah tuntutan dan usaha dalam peningkatan mutu pendidikan pada umumnya dan peningkatan sistem pembelajaran. Oleh karena itu, dalam artikel ini akan mencoba membahas tentang implementasi metode pembelajaran berbasis teknologi dalam Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di Madrasah Ibtidaiyah.

## **METODE**

Metode penelitian ini menggunakan metode studi pustaka. Metode pustaka adalah metode yang merupakan langkah awal dari pengumpulan data yang di arahkan kepada pencairan data dan informasi melalui dokumen-dokumen baik dokumen tertulis, gambar, maupun dokumen elektronik yang dapat mendukung dalam proses penulisan. Pustaka yang dikaji adalah dari jurnal-jurnal yang diperoleh dari *e-jurnal* dan Google Cendekia. Studi pustaka ini dapat mempengaruhi kredibilitas hasil penelitian yang di lakukan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menyimak jurnal-jurnal yang diperoleh dan mencatat hal-hal yang diperlukan dalam penelitian ini. Teknik validitas data dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber data. Triangulasi sumber data adalah mendapat kebenaran informasi dari berbagai sumber yang didapat dari pengumpulan data. Aktifitas analisis kualitatif dilakukan secara interaktif dan terus-menerus sampai dirasa cukup. Analisis penelitian ini dilakukan dengan tiga alur kegiatan yaitu analisis data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Perkembangan teknologi di era milenial ini sangatlah dibutuhkan untuk mendorong pendidik sebagai tenaga yang profesional untuk mempelajari dan menguasai menguasai

teknologi sebagai penunjang dalam proses pembelajaran termasuk dalam kegiatan pembelajaran PPKn. Peranan teknologi yang telah berlangsung menunjukkan bahwa perkembangan yang signifikan, sehingga perkembangan itu masih harus ditingkatkan untuk aplikasi dalam dunia pendidikan. Teknologi berasal dari hasil budaya manusia, karena semakin manusia berkembang maka semakin berkembang pula teknologi yang dimiliki. Teknologi juga berperan dalam membantu pekerjaan manusia seperti mempermudah kinerja pendidik dalam melakukan penilaian dan pembelajaran. Bahkan teknologi mampu meningkatkan output dari sistem kerja tersebut, salah satunya dengan hadirnya e-book yang bisa diakses kapanpun dan dimanapun.

Untuk itu hampir semua bidang kehidupan menerapkan teknologi. Sebelum hadirnya internet, bimbingan belajar hanya berlangsung secara konvensional. Namun semenjak teknologi berkembang, bimbingan belajar dapat dilakukan di rumah melalui internet seperti *ruangpendidik.com*, *zenius*, *quipper video*, dan lain-lain. Saat ini juga hadir online learning di tingkat universitas, tidak hanya itu saat ini seluruh masyarakat bisa belajar di bidang apapun melalui *masterclass.com* ataupun di kelas *official*. Peranan teknologi juga memberikan pengaruh terhadap pembelajaran PPKn. Penggunaan internet sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran di sekolah. Siswa dapat melengkapi ilmu pengetahuannya, sedangkan pendidik dapat mencari bahan ajar yang sesuai dan inovatif. Internet juga dapat digunakan untuk mengajar di kelas dengan alat bantuan LCD proyektor, lalu siswa akan mendapatkan hal-hal baru dan akan berusaha mencari sendiri baik di rumah atau di mana pun tentang materi yang dipelajari. Pendidik juga dapat mengakses video yang berhubungan dengan materi pembelajaran untuk menarik motivasi belajar siswa.

Peranan teknologi di dunia pendidikan adalah munculnya *e-learning*. Penggunaan *e-learning* sebagai salah satu proses pembelajaran dapat dilakukan dengan jarak jauh. Hal itulah yang dikembangkan oleh *ruangpendidik.com* dan start up lainnya. Tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah menjadikan warga negara yang cerdas dan baik serta mampu untuk mendukung keberlangsungan bangsa dan negara. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi pada mata pelajaran PPKn sebagai alat bantu untuk mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi dengan dukungan media teknologi. Untuk mencapai tujuan belajar diperlukan media pembelajaran yang tepat untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas. Pendidik juga memerlukan strategi dalam proses pembelajaran karena pendidik berperan penting dalam menerapkan media pembelajaran di

kelas. Jika teknologi dalam pembelajaran berkembang dengan pesat, pendidik dan siswa harus mampu dalam menggunakan teknologi. Karena masih ada beberapa siswa yang hanya mampu menggunakan media sosial dan aktif menggunakan handphone tetapi masih belum bisa membuat power point. Siswa juga harus mengenal perangkat teknologi. Selain itu mengenal dan memanfaatkan internet dengan baik. Media pembelajaran berperan sangat penting bagi mata pelajaran PPKn, karena hampir semua siswa mudah bosan dalam pembelajaran PPKn. Namun, hadirnya teknologi pembelajaran mempermudah siswa untuk mempelajari dan memahami.

Gambar-gambar yang disajikan melalui powerpoint serta video yang berhubungan dengan materi menjadi sesuatu yang nyata, sederhana, sistematis dan sejelas mungkin. melakukan penilaian dalam proses pembelajaran, PPKn biasanya memberikan masalah yang kemudian didiskusikan oleh siswa secara berkelompok. Dengan adanya smartpone, mereka melatih diri untuk meneliti atau menelaah masalah melalui gadget yang dimiliki. Sehingga meminimalisir penggunaan gadget hanya untuk media sosial. Siswa juga dapat dilatih bekerja sama untuk membuat hasil dari diskusi melalui powerpoint. Kreatifitas mereka juga dilatih untuk terus inovatif dalam membangkitkan pembelajaran PPKn Peran teknologi di dalam pembelajaran PPKn juga memberikan kesempatan untuk pendidik menjadi fasilitator bagi kegiatan belajar siswa. Tugas yang diberikan kepada siswa melalui email maupun facebook melatih siswa untuk memanfaatkan media sosial dengan cara yang baik. Sehingga efisiensi waktu untuk melakukan penilaian terkait tugas yang diberikan menjadi mudah. Kemudian, hadirnya media sosial youtube memberikan kesempatan siswa untuk meningkatkan kreativitas mereka melalui tugas pembuatan video. Hal ini mengarahkan siswa agar tidak hanya fokus dalam menggunakan handphoneyanya untuk bermain game online tetapi melatih siswa untuk *learning to do*. Selain komputer, media berbasis teknologi dapat melalui DVD, televisi, radio, website, dan lain lain. Karena pendidik tidak bisa mengawasi siswa waktu di rumah, maka smarthphone menjadi sumber belajar untuk di kelas.

Dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, maka bisa di manfaatkan untuk mempermudah proses belajar mengajar yang dihadapi oleh generasi milenial ini, diantara pemanfaatannya yaitu: internet memberikan sambungan (konektivitas) dan jangkauan yang sangat luas, tidak dibatasi waktu, akses infromasi di internet tidak dibatasi oleh waktu karena dunia maya yang dihadirkan secara global tidak pernah tidur, akses informasi melalui internet lebih cepat bila dibandingkan dengan mencari informasi

pada halaman-halaman buku- buku di perpustakaan, internet juga menyediakan kegiatan pembelajaran interaktif seperti fasilitas elearning yang diselenggarakan oleh lembaga-lembaga tertentu yang dapat meningkatkan kemampuan intelektual kita, seperti sekolah menulis online, dan sebagainya, dapat berdiskusi dengan teman-teman sebaya atau setingkat mengenai berbagai hal jika melakukan chatting, dan dibandingkan dengan membeli buku atau majalah asli, penelusuran informasi melalui internet jauh lebih murah.

## SIMPULAN

Perkembangan teknologi di era milenial ini sangatlah dibutuhkan untuk mendorong pendidik sebagai tenaga yang profesional untuk mempelajari dan menguasai menguasai teknologi sebagai penunjang dalam proses pembelajaran termasuk dalam kegiatan pembelajaran PPKn. Internet juga dapat digunakan untuk mengajar di kelas dengan alat bantuan LCD proyektor, lalu siswa akan mendapatkan hal-hal baru dan akan berusaha mencari sendiri baik dirumah atau dimana pun tentang materi yang dipelajari. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi pada mata pelajaran PPKn sebagai alat bantu untuk mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi dengan dukungan media teknologi. Untuk mencapai tujuan belajar diperlukan media pembelajaran yang tepat untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas. Jika teknologi dalam pembelajaran berkembang dengan pesat, pendidik dan siswa harus mampu dalam menggunakan teknologi. Peran teknologi di dalam pembelajaran PPKn juga memberikan kesempatan untuk pendidik menjadi fasilitator bagi kegiatan belajar siswa. Tugas yang diberikan kepada siswa melalui email maupun facebook melatih siswa untuk memanfaatkan media sosial dengan cara yang baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, F., Sutaryono, S., Witanto, Y., & Ratnaningrum, I. (2017). Pengembangan Media Edukasi "Multi Indonesia Culture"(MIC) sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan, Vol. 34 No. 2*, 127-136.
- Anshori, S. (2018). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran. *CIVIC-CULTURE: Jurnal Ilmu Pendidikan PKN dan Sosial Budaya, Vol. 2 No. 2*, 88-100.
- Idrus, A. (2009). *Manajemen Pendidikan Global*. Jakarta: GP. Press.
- Mulyasa, E. (2006). *Kurikulum yang Disempurnakan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sejati, N. D. (2011). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada SMP Negeri 5 Semarang*.
- Syaparuddin, S., Meldianus, M., & Elihami, E. (2020). Strategi Pembelajaran Aktif dalam

Meningkatkan Motivasi Belajar PKn Peserta Didik. *MAHAGURU: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 1 No. 1, 30-41.

Yamin, M. (2007). *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta: GP. Press.