

## Peran Teknologi dan Media Media Pembelajaran bagi Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Septi Widyana<sup>1,a</sup>, Farhan Asyraf<sup>2,a\*</sup>, Imroatun Fithri<sup>3,a</sup>

<sup>a</sup> Universitas Muhammadiyah Riau Pekanbaru, Indonesia

<sup>2</sup> farhanasraf14@gmail.com\*

\*korespondensi penulis

Informasi artikel

Received: 20 Mei 2024;

Revised: 28 Mei 2024;

Accepted: 5 Juni 2024.

Kata-kata kunci:

Teknologi;

Siswa;

Pendidikan

kewarganegaraan.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peran teknologi dan media pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. Perkembangan pendidikan saat ini sangatlah cepat terutama perkembangan pendidikan digital di Indonesia. Teknologi digital ini bisa juga digunakan sebagai alat bantu siswa dalam proses belajar mengajar di kelas, dengan adanya teknologi tersebut kita bisa mendapatkan segala sesuatu dengan cepat, seperti mencari bahan ajar. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, yang didasarkan pada bahan deskriptif, yaitu berupa perkataan seseorang secara lisan dan tulisan, serta mencari referensi teoritis terkait dengan permasalahan yang ditemukan. Kami mengambil informasi dari publikasi tentang minat siswa terhadap pembelajaran kewarganegaraan. Penelitian ini merupakan Research and Development (R&D). Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah tes dan non tes. Dalam proses pembelajarannya pengajar bisa menyampaikan materi dengan menggunakan media seperti proyektor, audio visual hal itu dilakukan agar dapat mempermudah para siswa dalam memahami suatu materi yang disampaikan oleh guru dan membuat proses pembelajarannya lebih efektif.

ABSTRACT

*The Role of Technology and Learning Media for Students in Learning Citizenship Education. This research aims to describe the role of technology and learning media in civic education learning. The development of education is currently very fast, especially the development of digital education in Indonesia. This digital technology can also be used as a tool to help students in the teaching and learning process in class, with this technology we can get everything quickly, such as looking for teaching materials. This research uses a qualitative descriptive method, which is based on descriptive material, namely in the form of someone's words orally and in writing, as well as looking for theoretical references related to the problems found. We took information from publications about students' interest in civics learning. This research is Research and Development (R&D). The data collection techniques used by researchers are tests and non-tests. In the learning process, teachers can deliver material using media such as projectors, audio visuals, this is done to make it easier for students to understand the material presented by the teacher and make the learning process more effective.*

Keywords:

Technology;

Student;

Citizenship Education.

Copyright © 2024 (Septi Widyana, dkk). All Right Reserved

How to Cite : Widyana, S., Asyraf, arhan, & Fithri, I. (2024). Peran Teknologi dan Media Media Pembelajaran bagi Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *De Cive : Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 4(6), 190–194. <https://doi.org/10.56393/decive.v4i6.2186>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

## Pendahuluan

Teknologi di era 4.0 sudah banyak berkembang pesat. Dengan adanya teknologi dan berkembangnya ilmu pengetahuan dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran. Dengan bantuan teknologi ini kita bisa mendapatkan segalanya dengan cepat, misalnya saja mencari materi pendidikan untuk proses pendidikan yang dilaksanakan. Teknologi ini bukanlah sesuatu yang baru, sudah ada sejak tahun 80an, sehingga pada abad 21 ini disebut dengan era digital, di era ini penggunaan teknologi sudah menjadi hal yang penting bagi generasi muda. Pada abad 21 atau lebih tepatnya saat ini teknologi semakin penting dan bahkan diperlukan bagi setiap orang, termasuk dalam pembelajaran, pemanfaatan teknologi sangatlah penting dan diperlukan sehingga dapat memicu motivasi belajar siswa, bahwa mereka memiliki keterampilan untuk belajar dan berinovasi melalui pembelajaran.

Dengan teknologi digital, keterampilan belajar dapat membantu para siswa memperoleh dan meningkatkan keterampilan hidup lebih cepat, dan guru dapat dengan mudah mengembangkan materi pembelajaran. Dalam pendekatan saintifik menggambarkan bahwa peserta didik kita harus mampu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi digital. Teknologi digital sangat penting dalam pendidikan saat ini, karena Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemendikbud) mengadaptasinya untuk mengembangkan kurikulum baru dan sistem online serta mengembangkan pendidikan menuju Indonesia kreatif pada tahun 2045. Adaptasi ini dilakukan untuk menyesuaikan konsep dengan kemampuan siswa dan keahlian guru dan dosen. Pendidikan Indonesia menghadapi tantangan besar akibat tantangan globalisasi yang semakin meluas di segala aspek kehidupan dan pendidikan. Menurut Sutrisno dan Moerdiono Sutrisno (2018), hal ini memerlukan restrukturisasi dunia pendidikan untuk mempersiapkan potensi warga global. Kewarganegaraan global merupakan wujud pengembangan nilai-nilai dasar kemanusiaan dalam membentuk hak dan kewajiban negara dalam melaksanakan tugasnya. Salah satu bentuk munculnya warga global adalah melakukan pekerjaan.

Beberapa penelitian terdahulu. Pertama, hasil penelitian pada jurnal ini “Pengembangan Game Education pembelajaran PKn materi menghargai keputusan bersama kelas V SD”, yaitu. pengembangan lingkungan permainan edukatif dilakukan dalam beberapa tahap, misalnya. masalah dikumpulkan berdasarkan hasil wawancara dan pendataan hasil belajar siswa, kemudian dianalisis kebutuhan siswa dan guru, kemudian dirancang sesuai kebutuhannya, dan jika permainan edukasi sudah siap, dikembangkan dengan perangkat lunak yaitu. Macromedia Flash. Bentuk penyajiannya menggugah minat siswa, karena tampilan dalam permainan edukatif tidak hanya bersifat visual, tetapi juga auditori. (Nasikhah, Widihastrini dan Widodo, 2016, 84-88).

Kedua, hasil pembahasan dari jurnal “Peningkatan minat siswa dalam pembelajaran kewarganegaraan melalui media visual di SDN 26 Bukit Tambun Bone Kabupaten Pesisir Selatan” pada siswa kelas 6 yaitu dalam pelaksanaannya peneliti berperan sebagai guru sedangkan rekan sejawat berperan sebagai pengamat dan pembelajaran siswa aktif. terbiasa menjawab pertanyaan yang diajukan guru. Pada saat guru memperlihatkan media visual kepada siswa, mereka dapat menjelaskan maksud gambar tersebut dan memberikan pendapatnya tentang hasil pekerjaannya (Jafrizal, Yusrizal dan Harha; Gultom, 2022).

Ketiga, hasil pembahasan dari jurnal ini “SD Negeri Sleman 5 Peningkatan pendidikan kewarganegaraan melalui video hasil diskusi kelas IV”, yaitu hasil observasi aktivitas guru dan siswa yaitu guru mampu mengelola kelas misalnya menyuruh siswa fokus bertepuk tangan, ketika siswa kurang memperhatikan penjelasan guru atau jika siswa membuat keributan.

Salah satu bentuk pengembangan warga negara global dapat diajarkan di jurusan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), dengan mengingat materi pendidikan kewarganegaraan mempunyai tujuan sebagai berikut: (1) sifat mengenal nilai, memahami dan merefleksikan pada pengalaman dan moralitas

Pancasila, pribadi dan sosial, (2) memiliki komitmen konstitusional yang ditandai dengan sikap positif dan pemahaman menyeluruh terhadap Undang-Undang Dasar Negara Tahun 1945, (3) berpikir kritis, rasional dan kreatif serta memiliki jiwa kebangsaan dan patriotisme yang meresap dalam diri sendiri. Pancasila Nilai-Nilai Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Semangat Bhineka Tunggal Ika dan Kewajiban Negara Kesatuan Republik Indonesia (4) Berpartisipasi secara aktif, cerdas dan bertanggung jawab, anggota dan warga negara Republik Indonesia. manusia memiliki kehormatan dan martabatnya sebagai makhluk Tuhan Yang Maha Esa yang hidup bersama dalam lingkungan sosial budaya yang berbeda (PP nomor 32 Tahun 2013).

## Metode

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, yang didasarkan pada bahan deskriptif, yaitu berupa perkataan seseorang secara lisan dan tulisan, serta mencari referensi teoritis terkait dengan permasalahan yang ditemukan. Kami mengambil informasi dari publikasi tentang minat siswa terhadap pembelajaran kewarganegaraan. Penelitian ini merupakan Penelitian dan Development (R&D). Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah tes dan non tes. Variabel yang diukur dalam penelitian ini meliputi desain dan komponen lingkungan permainan edukatif dalam pendidikan kewarganegaraan, hasil belajar siswa melalui pengembangan lingkungan permainan edukatif dalam pendidikan kewarganegaraan, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dalam pendidikan kewarganegaraan melalui pengembangan lingkungan permainan edukatif (Nasikhah, Widihastrini dan Widodo, 2016: 83-84). Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) dimana penelitian ini dilakukan di SDN 26 Bukit Tambun Tulang Pesisir Selatan. Siklus penelitian ini terdiri dari empat bagian yaitu: perencanaan, implementasi, observasi, dan cerminan yang dilaksanakan untuk memantau kemajuan pendidikan kewarganegaraan. Karena semakin meningkatnya minat siswa dalam belajar melalui media visual (Jafrizal, Yusrizal dan Harha, nd). Pembelajaran di SD Inpres 012 Bajawal, kelas yang dijadikan penelitian adalah kelas 5, maka teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi: 1). Observasi langsung; 2). Tes; dan 3). Analisis dokumen. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis integratif. Model analisis interaktif mempunyai 3 komponen yaitu; 1). Reduksi data; 2). Memberikan informasi; 3). Membuat kesimpulan. Dalam mata kuliah pendidikan kewarganegaraan, media visual digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa. (Polymaroa, Kapile dan Hamid, hal. 88). Penelitian ini termasuk dalam Penelitian Tindakan Kelompok (PTK)/Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian dilakukan secara kolaboratif yaitu antara peneliti dan guru kelas. Metode dan instrumen pengumpulan data adalah tes dan observasi. Teknik analisis data, data yang dikumpulkan peneliti berupa data kuantitatif dan kualitatif (Anjani, 2016).

## Hasil dan pembahasan

Pendidikan kewarganegaraan mempunyai peran dan tugas yang sangat penting dalam menanamkan nilai-nilai ideologi pan-Asia, yang meliputi nilai-nilai dasar kemanusiaan dan kepribadian, yang tentunya menjadi landasan konsep kewarganegaraan global, hal ini tentunya tujuan pendidikan kewarganegaraan (Yazdi, 2012).

Secara umum, setiap negara memiliki perbedaan dalam pengembangan dan pelaksanaan tanggung jawab kewarganegaraannya. Warga negara mempunyai tugas dan tanggung jawab untuk melaksanakan tugas kewarganegaraannya dengan baik. Namun peran warga negara berubah secara mendasar seiring dengan berkembangnya sistem globalisasi di segala bidang kehidupan. Oleh karena itu, perlu disiapkan potensi warga negara yang siap menghadapi perubahan pola hidup bernegara. Dengan demikian, pendidikan dipandang sebagai lembaga penting untuk menanamkan konsep

---

kewarganegaraan global melalui pendidikan kewarganegaraan di dalam dan di luar kelas (Agustian, & Salsabila, 2021).

Melalui pendidikan kewarganegaraan, generasi muda diharapkan dapat membentuk kepribadian utama yang cerdas, baik dan dapat diandalkan, peduli terhadap keadaan dan sikap masyarakat, mampu melakukan perubahan ke arah yang lebih baik. Sikap peduli yang dimaksud adalah bagaimana mengembangkan kemampuan peduli tidak hanya terhadap lingkungan masyarakat saja, tetapi lebih ditekankan dalam konteks masyarakat global. Sebaliknya sikap kita dalam melaksanakan perubahan ini adalah sesuatu yang harus dilakukan demi kebaikan baik dalam masyarakat nasional maupun masyarakat dunia, karena melalui perubahan itu akan menjadi tolak ukur pembangunan suatu bangsa dan negara-negara di dunia ini. Lickona, 2002 dalam jurnal (Sutrisno, 2018, hal. 42-43).

Guru harus mampu memilih dan menerapkan model pembelajaran yang efektif agar siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan baik dan meningkatkan hasil belajarnya. Dalam proses pendidikan kewarganegaraan masih sedikit perhatian yang diberikan pada kinerja siswa, siswa diminta untuk memperhatikan hanya pada penjelasan guru, pertanyaan atau pernyataan tentang mata pelajaran jarang diselidiki. Proses pendidikan kewarganegaraan dimaknai sebagai sarana pembentukan jati diri dan cinta tanah air melalui internalisasi/personalisasi nilai-nilai agama dan budaya yang mendukung nilai-nilai berikut, yaitu: nilai kemanusiaan, nilai politik, nilai ilmu pendidikan, dan nilai teknologi. , nilai seni, nilai ekonomi, dan nilai kesehatan, yaitu kegiatan dasar manusia yang bertujuan untuk membentuk pandangan yang lebih baik terhadap warga negara, menjadi manusia seutuhnya, atau berakhlak mulia, sehingga cara pandangnya adalah cara pandang internal suatu bangsa atau masyarakat perspektif Indonesia (Hidayat, dkk., 2020).

Guru juga memberikan contoh-contoh yang sesuai dengan kehidupan lingkungan siswa, sehingga mudah dipahami. Guru masih kurang mampu menggunakan media video karena terkesan lambat dalam menggunakan alat pendukung. Selain itu, guru masih kurang memberikan bimbingan pada kelompok kecil sehingga masih banyak siswa yang bertanya. Volume suara guru juga terdengar dari belakang. Pada pertemuan pertama, siswa lebih sedikit memberikan respon terhadap pertanyaan guru, sehingga guru harus menunjuk salah satu siswa untuk menjawab. Kemudian pada pertemuan kedua guru memberikan contoh yang sesuai dengan kehidupan siswa sehari-hari. Keterampilan guru dalam mengapresiasi media video juga baik. Guru melibatkan siswa dalam penggunaan media dengan meminta siswa membaca teks video bersama-sama. Aktivitas siswanya bagus. Siswa mendengarkan dengan baik penjelasan guru. Pada saat tanya jawab, siswa berani menjawab pertanyaan guru dengan cara mengangkat tangan terlebih dahulu. Siswa juga fokus memperhatikan video dan tampak bersemangat (Ajani, 2016).

## **Simpulan**

Teknologi digital menjadi sebuah kebutuhan pada zaman sekarang ini terutama dalam mata Pelajaran PKN karena proses pembelajaran PKN di maknai sebagai wahana pem bentukan jati diri dan cinta terhadap tanah air melalui internalisasi atau personalisasi nilai agama dan budaya yang melandasi nilai nilai kemanusiaan, nilai politik, nilai ilmu Pendidikan dan teknologi, nilai ekonomi, dan nilai Kesehatan yang merupakan kegiatan dasar manusia dalam rangka membangun wawasan warga negara menjadi lebih baik. Itu lah mengapa begitu begitu sangat pentingnya pembelajaran PKN bagi siswa yang menumbuhkna rasa cinta tanah air, tetapi beberapa hasil penelitian yang menunjukkan pembelajaran PKN yang selama ini kurang efektif yang biasanya menggunakan metode ceramah di sinilah peran teknologi yang menjadi Solusi dari masalah tersebut yang mana alah satunya adalah gambar, power point, video dan lain lain.

## **Referensi**

Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). *Peran teknologi pendidikan dalam pembelajaran. Islamika,*

3(1), 123-133.

- Anjani, c. K. (2016). *Peningkatan Persepsi belajar PKn melalui video pada kelas IV SD Negeri Sleman 5. jurnal pendidikan guru sekolah dasar edisi 23*.
- Audie, N. (2019, May). Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP (Vol. 2, No. 1, pp. 586-595)*.
- Capra. (t.thn.). *Pengertian Teknologi menurut Para Ahli Secara Lengkap*. MateriBelajar.co.id.
- Gultom, A. F. (2022). *Kerapuhan Evidensi Dalam Civic Literacy*. Sophia Dharma: Jurnal Filsafat, Agama Hindu, Dan Masyarakat, 5(1), 1-18.
- Gultom, Andri, "Bias Universum pada Filsafat," *Researchgate*, 2022[https://www.researchgate.net/publication/359874787\\_Bias\\_Universum\\_pada\\_Filsafat](https://www.researchgate.net/publication/359874787_Bias_Universum_pada_Filsafat)
- Hidayat, H., Mulyani, H., Nurhasanah, S. D., Khairunnisa, W., & Sholihah, Z. (2020). *Peranan Teknologi Dan Media Pembelajaran Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha, 8(2), 57-65.
- Jafrizal, Yusrizal, & Harha, K. (t.thn.). *Peningkatan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PKn Dengan Menggunakan Media Gambar Pada Siswa Klas IV SDN 26 Bukit Tambun Tulang Kabupaten Peisir Selatan*. *ejurnal bunghatta*.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Miarso. (t.thn.). *Pengertian Tekologi Menurut Para Ahli*. MateriBelajar.co.id.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 95-105.
- Nasikhah, A. N., Widihastrini, F., & Widodo, S. T. (2016). *Pengembangan Game Education Pembelajaran PKn Materi Menghargai Keputusan Bersama Kelas V SD*. *Jurnal Kreatif*, 83-89.
- Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA*, 3(2), 243-255.
- Polymaroa, P., Kapile, C., & Hamid, A. (t.thn.). *Penerapan Pembelajaran PKn Dengan Media Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas V SDN Inperes 012 Bajawali Kecamatan Mariang Kabupaten Mamuju Utara*. *JUrnal Kreatif Tadulako Online Vul.3 No. 2*, 88.
- Winataputra, U. S. (t.thn.). *Hakikat, Fungsi, dan Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan*.
- Yazdi, M. (2012). *E-learning sebagai media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi*. *Foristek*, 2(1).