

IMPLEMENTASI DESAIN PEMBELAJARAN PPKn BERBASIS ICT PADA *POST PANDEMIC*

Junaidi¹, Hodriani²

^{1,2}Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Medan

hodriani@unimed.ac.id

ABSTRAK

Arikel ini bertujuan untuk mengurai terkait implementasi desain pembelajaran PPKn berbasis ICT pada SMP Negeri 2 Delitua. Guna mendekatkan masalah ini dipergunakan acuan teori sarana IT dalam dunia pendidikan berperan penting dalam mengatasi masalah-masalah keterbatasan sarana pendidikan atau sarana yang mendukung dalam proses belajar mengajar. Data-data diperoleh melalui dokumentasi, wawancara, dan observasi dengan analisis data berupa reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan. Adapun hasil penelitian yaitu pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SMP Negeri 2 Delitua banyak memanfaatkan berbagai media pembelajaran seperti Powerpoint, Video Animasi, Video Film, Software Quiz berupa Quizizz, Kahoot, dan Google Form dalam wujud penerapan desain pembelajaran berbasis ICT. Guru PPKn mengatakan jika dengan media pembelajaran ini dapat memberikan kemudahan bagi guru PPKn menyampaikan materi ajar dan dapat membangun sebuah pembelajaran yang lebih menarik, Inovatif, dan kreatif.

ABSTRACT

This article aims to describe the implementation of ICT-based Civics learning design in SMP Negeri 2 Delitua. In order to bring this problem closer, it is used as a theoretical reference for IT facilities in the world of education, which play an important role in overcoming the problems of limited educational facilities or facilities that support the teaching and learning process. The data were obtained through documentation, interviews, and observations with data analysis in the form of data reduction, data display, and drawing conclusions. The results of the research are Pancasila and Citizenship Education (PPKn) subjects at SMP Negeri 2 Delitua use a lot of learning media such as Powerpoint, Video Animation, Video Film, Quiz Software in the form of Quizizz, Kahoot, and Google Form in the form of implementing ICT-based learning designs. The Civics teacher said that with this learning media it could make it easier for Civics teachers to deliver teaching materials and could build a more interesting, innovative, and creative learning.

Kata kunci:

ICT, Media Pembelajaran, PPKn

Keywords:

ICT, Learning Media, PPKn

Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu proses dalam perubahan perilaku seseorang ataupun kelompok orang dalam pelajaran dan perbuatan dalam rangka mendewasakan manusia. Tujuan Pendidikan yaitu mewujudkan individu yang mempunyai kualitas diri dan tertanam karakter baik, sehingga mampu menggapai cita-citanya di kehidupan kelak (Junindra et al., 2021). Berdasarkan Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara



aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengenalan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Hidayat et al., 2019.). Menurut Hidayat & Abdillah (2019) Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk memberikan bimbingan atau pertolongan dalam menumbuhkan potensi diri baik jasmani dan rohani yang diberikan oleh orang dewasa kepada peserta didik untuk mencapai kedewasaan serta mencapai tujuan agar peserta didik mampu melaksanakan bentuk tugas dalam hidupnya secara mandiri.

Pada era revolusi industri 4.0 merupakan era dimana teknologi informasi berkembang pesat dan mewarnai setiap kehidupan manusia, salah satu contohnya pada Pendidikan, seiring berkembangnya teknologi, pada era 4.0 mengalami perubahan dalam cara belajar mengajar. Internet dan komputer menjadi sarana yang akan memudahkan proses tersebut. Dulunya proses pembelajaran harus dilakukan dengan tatap muka secara langsung, kita era revolusi industri 4.0 pembelajaran dapat dilakukan dengan daring atau dalam jaringan yang melalui media sosial atau lainnya yang mendukung proses pembelajaran (Nastiti & Abdu, 2020).

Belum selesai dengan hiruk pikuknya era revolusi industri 4.0 indonesia kembali dikejutkan dengan konsep baru yaitu *society 5.0*, pada era ini focus bidang Pendidikan meliputi akan tentang *creativity, critical thinking, communication, dan collaboration* yang dikenal dengan sebutan 4Cs. Pada era *society 5.0* dalam bidang pendidikan para peserta didik harus bisa saja mampu berhadapan dengan robot dalam pembelajarannya yang khusus dilarang untuk menggantikan pendidikan atau dikendalikan oleh pendidikan dari jarak jauh (Nastiti & Abdu, 2020). Indonesia akan menghadapi tantang baru yang berfokus pada sumber daya manusianya. Pada era *society 5.0* sangat dibutuhkan kemampuan literasi yang baik, karena pada dasarnya kemampuan literasi yang baik akan bermanfaat sebagai bekal dalam menghadapi era *society 5.0*. dengan demikian cara yang tepat adalah melalui Pendidikan, indonesia harus mampu membangun kompetensi-kompetensi tersebut supaya dalam menghadapi era *society 5.0* tidak terdapat kendala sehingga karakter dan masa depan generasi muda yang lebih cerah akan terbangun. Pendidikan itu sendiri merupakan salah satu faktor penting dalam menentukan kemajuan suatu bangsa, dikarenakan dengan adanya pendidikan dapat membantu masyarakat menjadi berpikir lebih maju dan kritis, bermoral, dan mampu untuk berkompetisi dengan negara lain (Kirani & Najicha, 2022)

Salah Salah satu bidang kajian pendidikan nasional yang memiliki peran penting dalam pembentukan karakter bangsa di tengah heterogenitas masyarakat Indonesia adalah Pendidikan Kewarganegaraan. Penelitian Handitya (2021) menggambarkan peran pendidikan kewarganegaraan dalam membangun karakter Pancasila dalam menghadapi perkembangan zaman. Pendidikan nasional dan pembangunan karakter berperan penting dalam membangun peradaban bangsa dan menjadi bangsa yang unggul dengan sumber daya manusia yang berilmu, berwawasan dan berkarakter

Pada era *society 5.0* pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegeraan ikut turut mengikuti arah perubahan zaman, walaupun terkadang cenderung tidak diperhatikan dan dianggap enteng dalam Pendidikan karena dinilai kurang mengikuti perkembangan dan memberikan manfaat dalam arus persaingan global di era ini. Tantangan lain yang dihadapi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan ialah kurangnya variasi dalam media pembelajaran yang membuat sulit dipahami oleh peserta didik (Setiyowati et al., 2021). Selain itu, guru memaparkan materi masih dominan ceramah dengan bantuan media visual atau PPT. Begitupun evaluasi pembelajaran masih dilaksanakan secara manual dengan menggunakan lembar jawaban. Hal tersebut berakibat pada munculnya kecenderungan siswa menjadi malas, bosan, dan pada akhirnya kurang termotivasi untuk belajar PPKn (Alfansyur & Mariyani, 2019)

Sehingga pada era *society* 5.0 tantangan untuk pembelajaran PPKn semakin meningkat, pada sebelumnya pembelajaran ini banyak diremehkan karena dianggap merupakan pembelajaran yang tidak penting. Sehingga perlu adanya perubahan dalam penyampaian pembelajaran ini, karena pada saat ini dalam penggunaan metode pembelajaran hendaknya bervariasi dikarenakan pembelajar di era ini meliputi 4 komponen yaitu *Collaboration, Communication, Critical Thinking, and Creativity*. Model pembelajaran adalah lingkup mikro, bagaimana sebuah metode pembelajaran dengan segenap prosedur strateginya diaplikasikan dan diuraikan secara detail. Adapun lingkup model pengembangan pembelajaran adalah lingkup makro, bagaimana sebuah metode pembelajaran, dipilih melalui serangkaian proses analisis, dirancang, dikembangkan, diproduksi, diaplikasikan, dievaluasi dan diinstalasikan sebagai rangkaian proses pengembangan pembelajaran. Pengembangan model pembelajaran dalam bidang teknologi pembelajaran telah dipengaruhi oleh perkembangan dan perubahan dalam teori belajar, pengelolaan informasi, komunikasi dan dan bidang lainnya (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulasi para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna (Hasan, 2021). Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran yang sering kali memiliki kendala dalam mengembangkan media dan teknologi pembelajaran. Masih ada beberapa pendidik yang menggunakan metode pembelajaran ceramah terhadap siswa. Hal ini membuat siswa menjadi tidak tertarik dalam memahami pelajaran PPKn (Japar et al., 2018)

Peran dan fungsi media dalam pembelajaran bila menggunakan media pembelajaran, yaitu dapat membuat pembelajaran lebih menarik, pembelajaran lebih interaktif, waktu pembelajaran dapat dipersingkat, kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan, mood dapat diubah. peran guru secara positif yang dapat meningkatkan pembelajaran. Manfaat penggunaan media pembelajaran terlihat ketika guru dapat memilih dan menggunakan media sesuai dengan tujuan dan fungsinya (Yusuf & Zuriah, 2021). Ada beberapa media sosial yang bisa Anda gunakan untuk mengemas alat pembelajaran Anda, antara lain *email, Google, eLearning, Facebook, dan alamat website*. Penggunaan multimedia dan teknologi informasi dalam pendidikan kewarganegaraan masih dekat dengan PowerPoint. Guru kemudian menyajikan materi dalam file *PowerPoint*. Penggunaan powerpoint dalam pembelajaran PPKn belum mencapai tujuannya secara optimal. PPKn merupakan mata pelajaran yang mengajarkan bagaimana membangun perilaku yang baik yang dapat diterapkan siswa di masyarakat (Japar et al., 2018).

Pembelajaran berbasis ICT sudah menjadi trend pembelajaran berbasis digital di era pendidikan era revolusi industri 4.0 dan era *society* 5.0 yang akan memberikan kesan pembelajaran yang menarik, efektif dan efisien sehingga mampu meningkatkan prestasi peserta didik dan menyiapkan peserta didik menjadi warga negara yang akan lebih memahami haknya dalam kehidupan berbangsa dan bernegara dalam lingkungan multikultural (Kurniati & Wiyani, 2022). Istilah ICT bukan hal baru bagi pembelajaran di era revolusi industri 4.0. adapun perangkat ICT yang dapat digolongkan sebagai media pembelajaran ialah 1) teknologi komputer atau dikenal dengan media pembelajaran berbasis komputer (*computer assisted instructional*); 2) teknologi multimedia yang merupakan gabungan dari berbagai media audio, visual, grafis dll; dan 3) teknologi jaringan komputer yang memanfaatkan perangkat keras dan perangkat lunak. Salah satunya ialah penggunaan aplikasi (Alfansyur & Mariyani, 2019). Secara langsung atau tidak langsung, sarana IT dalam dunia pendidikan berperan penting dalam mengatasi masalah-masalah keterbatasan sarana pendidikan atau sarana yang mendukung dalam proses belajar mengajar, misalnya dapat mengatasi

keterbatasan bahan bacaan, materi pelajaran dan buku-buku yang dibutuhkan dalam proses belajar mengajar (Kurniati & Wiyani, 2022)

Berdasarkan paparan diatas, peneliti mencoba untuk menggali dan mengurai terkait implementasi media pembelajaran PPKn berbasis ICT pada SMP Negeri 2 Delitua Sebelum melakukan penelitian, peneliti mencoba menelusuri berbagai referensi terkait media pembelajaran berbasis ICT dan menemukan jika penggunaan media pembelajaran berbasis ICT dapat menarik minat peserta didik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sehingga hal ini mendorong peneliti melakukan penelitian lebih lanjut terkait dengan media pembelajaran PPKn berbasis ICT.

Metode

Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi (Nurdin & Hartati, 2019). Diharapkan dengan penggunaan metode ini dapat mengungkap kondisi nyata terkait media pembelajaran PPKn berbasis ICT. Pengumpulan data yang dilakukan melalui Teknik wawancara, dan observasi. Model analisis data yang digunakan yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian dan penarikan kesimpulan. Reduksi data adalah proses berfikir yang memerlukan keluasan dan kecerdasan, kedalaman wawasan. Penyajian data dilakukan dengan uraian singkat, dapat berupa bagan, dan jenis lainnya. Kesimpulan dari penelitian merupakan temuan, yang bisa berupa gambaran atau deskripsi tentang suatu objek yang sebelumnya masih menjadi pertanyaan sehingga menjadi jelas saat sudah dilakukan penelitian (Kurniati & Wiyani, 2022).

Hasil dan Pembahasan

Dunia pada saat ini telah memasuki abad ke-22 dengan mempunyai ciri khas berbeda dari abad-abad sebelumnya. Salah satunya perbedaan informasi, komunikasi, dan teknologi, atau disingkat dengan ICT. ICT memberikan pengaruh terhadap berbagai aspek kehidupan manusia seperti bagaimana cara manusia hidup, bagaimana manusia bekerja atau bertindak, dan termasuk juga bagaimana cara manusia dalam belajar dan mengajar (Kurniati & Wiyani, 2022).

Berdasarkan permasalahan pada penelitian ini, peneliti mencoba menggali terkait desain pembelajaran berbasis ICT di SMP Negeri 2 Delitua. Ditemukan jika di SMP Negeri 2 Delitua memiliki guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Sebanyak 3 tenaga pendidik yang setiap tingkatan kelasnya dipegang oleh guru yang beda. Di SMP Negeri 2 Delitua terdapat 7 kelas setiap tingkatannya. Pada saat ini SMP Negeri 2 Delitua sudah menerapkan tatap muka secara full yang waktu pelajaran dimulai dari pukul 07.15 WIB hingga pukul 15.00 WIB. Pada saat mewawancarai salah satu siswa kelas 8 SMP Negeri 2 Delitua terkait jam pelajaran, siswa tersebut menyatakan bahwa membuat siswa tersebut merasa bosan dan jenuh dengan waktu belajar tersebut, apalagi beberapa guru setiap masuk kelas memberikan pembelajaran yang membosankan. Terdapat masalah yang dirasakan oleh siswa SMP Negeri 2 Delitua yaitu siswa merasa bosan dan jenuh dengan waktu belajar sekolah yang Panjang dan guru yang memberikan atau membawakan pelajaran tidak menarik atau membosankan. Ini dapat menjadi hambatan dalam tercapainya tujuan nasional Pendidikan.

Proses pembelajaran setiap jam pertama di SMP Negeri 2 Delitua selalu dimulai dengan

kegiatan membaca doa. Terkhususnya pada pembelajaran PPKn, walaupun tidak masuk di jam pertama. Guru PPKn selalu menerapkan sebelum pembelajaran dimulai siswa dan guru harus melakukan kegiatan berdoa terlebih dahulu. Begitupun Ketika pembelajaran sudah usai, siswa akan menutup proses belajar dengan membaca doa kembali.



Gambar 1. Kegiatan Penutup Pembelajaran Dengan Berdoa Bersama

Pada kelas 7 (Tujuh), Ketika proses pembelajaran PPKn dalam satu minggu terdapat Cuma 1 pertemuan dengan jangka waktu 70 menit. Alokasi waktu tersebut sangat terbatas, namun guru tersebut berusaha memberikan dan melaksanakan pembelajaran dengan cara menarik. Beliau menyatakan jika memberikan pembelajaran yang menarik akan membuat siswa tidak merasa bosan dengan pelajaran yang guru bawakan. Beliau pun berusaha untuk menerapkan media pembelajaran yang berbeda setiap materi yang diberikan. Salah satu dengan menerapkan media *Powerpoint* berbasis ICT untuk meningkatkan semangat dan partisipasi siswa. Guru berusaha memberikan pelajaran yang menarik, berkualitas, serta supaya siswa tidak merasa bosan. Sama halnya pada guru yang mengajar di kelas 8 (Delapan), walaupun kadang-kadang menggunakan media pembelajaran berbasis ICT, namun beberapa kali memberikan materi yang menarik dengan menggunakan video animasi kepada siswa. Selain penggunaan video animasi, guru beberapa kali melakukan evaluasi belajar siswa dengan menggunakan media *Quizizz* dan *Google Form*. Hal ini dilakukan guru karena para siswa sudah memiliki android dan mampu menggunakan android dengan baik. Pada guru PPKn kelas 9 (Sembilan), guru tersebut terkadang menggunakan video film dalam memberikan pembelajaran, selain itu sesekali menggunakan *Powerpoint*, *Kahoot*, Video animasi.

Keterkaitan guru menggunakan media pembelajaran seperti video animasi, *Powerpoint*, *Quizizz*, dan *Google Form* sebagai alat evaluasi merupakan dampak dari pembelajaran daring yang terjadi selama lebih 2 tahun lamanya. Sehingga guru menerapkan hal tersebut disaat sekolah mulai melakukan proses belajar mengajar secara tatap muka walaupun guru terkadang menggunakannya. Namun guru mengaku lebih sering menggunakan media tersebut pada saat proses belajar mengajar dilakukan secara daring dan lebih banyak memanfaatkan media pembelajaran berbasis ICT lainnya. Apalagi pihak sekolah mendukung dengan memberikan kebebasan kepada siswa untuk membawa android ke sekolah dengan persyaratan tidak menggunakan pada jam pelajaran dan terkecuali digunakan pada proses belajar mengajar.

Dalam desain pembelajaran berbasis ICT dengan pemanfaatan *Powerpoint* sebagai alat guru

menyampaikan materi pelajaran yang diberikan kepada siswa. Powerpoint tersebut guru lengkapi dengan teks, gambar dengan dilengkapi juga berupa animasi bergerak sehingga penyampaian materi tidak monoton sehingga siswa dapat tertarik dengan penyampaian materi yang disampaikan guru. Salah satu contoh guru memaparkan materi tentang Keberagaman Suku, Agama, Ras, dan Antargolongan dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika Selain teks dan gambar pada penyampaian materi ini guru terlebih dahulu memberikan sebuah video singkat terkait permasalahan tentang intoleransi terhadap agama di Indonesia yang dimana siswa terlebih dahulu diberi kesempatan untuk menganalisis video tersebut. Setelahnya baru guru menyampaikan materi yang hendak disampaikan. Dari kegiatan belajar tersebut, guru menyatakan terjadi peningkatan partisipasi siswa dalam pembelajaran dan membuat siswa merasa tidak bosan dengan penyampaian materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini sejalan dengan pernyataan Sari et al (2020) bahwa media Microsoft Powerpoint dapat memberi pengaruh terhadap hasil belajar siswa, yaitu dalam meningkatkan hasil belajar PKn. Selain menggunakan media *powerpoint* dalam penyampaian materi tentang Keberagaman Suku, Agama, Ras, dan Antargolongan dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika guru mencoba menggunakan media diluar ICT, dimana media pembelajaran ini merupakan media uji coba yang dilakukan oleh salah satu dosen Jurusan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Negeri Medan berupa media pembelajaran berbasis Project Kebangsaan. Media ini baru tahap uji coba sehingga belum dapat dilihat hasil yang diberikan.

Kemudian, guru menggunakan media pembelajaran berbasis ICT dengan memanfaatkan video animasi dalam memberikan materi ajar kepada siswa. Salah satu contoh guru menjelaskan materi tentang sumpah pemuda dalam bingkai bhinneka tunggal ika. Penggunaan video animasi, menurut guru dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan kemauan dalam diri siswa untuk memperhatikan materi yang diajarkan. Karena didalam video animasi tersebut diisi oleh materi-materi pelajaran yang bersifat menarik dan terkesan lucu. Guru menggunakan beberapa aplikasi atau website dalam mengedit atau membuat video animasi salah satunya menggunakan *Animaker* dan *Powtoon*. Nuswantoro & Wicaksono (2019) Menjelaskan bahwa *Powtoon* adalah penyedia pembuatan content creator video animasi yang bersifat online yang terdapat di internet dan fungsinya sebagai Video Animasi pembuat video untuk presentasi maupun media pembelajaran. Menurut Mashuri & Budiyo (2020) *Animaker* merupakan *software* pembuatan animasi dengan proses dilakukan secara online. Kedua software yang digunakan oleh guru tidak jauh berbeda, karena sama-sama merupakan *software* pembuatan media pembelajaran berupa animasi yang dilengkapi oleh berbagai icon lengkap baik kartun atau visual lainnya. Penggunaan media berbasis video animasi dapat meningkatkan minat belajar siswa SMP Negeri 2 Delitua,

Selanjutnya pada penggunaan media pembelajaran berbasis ICT dengan memanfaatkan video film, guru memberikan sesekali memberikan film tentang pahlawan yang sesuai dengan materi yang dipelajari. Salah satu contoh yaitu film Pengkhianatan G30S/PKI, hal ini dilakukan oleh guru untuk memberikan pengetahuan kepada siswa, jika di Indonesia pernah terjadinya kejadian yang membunuh beberapa jendral yang selalu di kenang pada 30 September. Selain itu penggunaan media video film ini digunakan guru dalam pemaparan materi ajar yang berkaitan dengan kasus, yang kemudian siswa diarahkan untuk menganalisis video yang ditayangkan. Dalam metode pembelajaran ini guru memberikan semaksimal mungkin, khususnya di dalam penerapan media nonton film yang berguna bagi siswa untuk meningkatkan daya belajar siswa di zaman modern seperti ini. Guru menilai dalam penggunaan media pembelajaran video film ini memberikan stimulasi kepada siswa untuk meningkatkan daya ingat tentang sejarah yang pernah terjadi di Indonesia, meningkatkan partisipasi siswa dalam menyampaikan pendapatnya pada saat

menganalisis video, dan membuat siswa tidak merasa bosan. Hasil ini sejalan dengan pendapat Yusuf & Zuriyah (2021) menyatakan Penerapan media nonton film ini lebih menekankan pada tingkat partisipasi siswa untuk selalu serta semangat dan tidak merasa bosan dalam kegiatan belajar di dalam kelas dan mengembangkan kemampuan siswa untuk mendefinisikan media pembelajaran yang semenarik mungkin.

Pada proses melakukan evaluasi hasil belajar, guru PPKn di SMP Negeri 2 Delitua juga memanfaatkan media berbasis ICT dengan beberapa *software* berupa *Quizizz*, *Kahoot*, dan *Google form*. Guru menggunakan *software* ini bermula Ketika belajar-mengajar dilakukan di rumah masing-masing pada saat pandemic *Covid-19*. Namun guru PPKn terkadang juga memanfaatkan pada saat ini Ketika proses belajar mengajar dilakukan secara tatap muka. Ketiga *software* merupakan *software* kuis atau dapat digunakan sebagai alat untuk menguji kemampuan siswa terkait materi yang sudah dipelajari. Secara rinci, menurut Jati (2020) *Quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan. Menurut Alfansyur & Mariyani (2019) *Kahoot* ialah media pembelajaran berbasis online yang dapat digunakan untuk memperkuat proses belajar mengajar di kelas dengan akses yang mudah dan tanpa berbayar. Dan menurut Panuluh & Zaman (2021) *Google Form* merupakan salah satu aplikasi berupa template formulir (lembar kerja) yang dapat dimanfaatkan secara mandiri atau kolektif untuk mendapatkan informasi pengguna *Google Form* dapat digunakan untuk melakukan survei, kuis, dan menyampaikan materi pembelajaran. Ketiga *Software* beberapa kali dimanfaatkan Guru PPKn SMP Negeri 2 Delitua sebagai alat evaluasi hasil belajar siswa seperti pada saat *Quiz* dan Ujian Harian. Guru PPKn menyatakan jika ada keseluruhan yang terjadi apabila pada saat melakukan *Quiz* dengan menggunakan *software Quizizz dan Kahoot*. Guru PPKn menyatakan jika menggunakan *Software* Ini mampu membantu mencapai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai seperti kognitif, psikomotor, dan afektif siswa dapat terbangun. siswa terdorong untuk saling bersaing mengumpulkan poin tertinggi supaya bisa menjadi urutan tertinggi dalam pelaksanaan *Quiz*. Sehingga penggunaan *Software* ini dalam melakukan evaluasi belajar siswa, menurut guru memberikan dampak positif karena dapat mendorong semangat siswa dalam melaksanakan ujian atau *Quiz*, serta menumbuhkan kesedihan dan kegembiraan dari siswa pada saat pelaksanaan *Quiz*. Pada penggunaan *Google Form* lebih banyak digunakan pada saat pembelajaran dilakukan secara daring dari rumah baik dalam pelaksanaan Ujian Harian, Ujian Tengah Semester, dan Ujian Akhir Semester. Selain itu pada saat wawancara salah satu siswa kelas 9 (Sembilan) terkait dengan penerapan *Quiz* Yang digunakan oleh Guru PPKn mereka merasa jika memberikan tantangan dan challenge bagi mereka pada saat *Quiz* berlangsung. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh Alfansyur & Mariyani (2019) yang menyatakan jika Dengan pemanfaatan media *Kahoot* maka siswa akan lebih termotivasi karena bersifat challenge antar siswa di kelas. Selain itu dengan media *Kahoot* akan membantu mencapai tujuan pembelajaran PPKn yang utuh baik kognitif, afektif dan motoric.

Keuntungan dan kesulitan yang dirasakan oleh Guru PPKn di SMP Negeri 2 Delitua dalam penggunaan media pembelajaran berbasis ICT yang digunakan oleh Guru PPKn. Berdasarkan hasil wawancara bersama Guru PPKn dapat ditemukan jika keuntungan yang dirasakan yaitu (1) guru dapat membangun keaktifan siswa dan partisipasi siswa selama melakukan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis ICT, (2) Guru PPKn mudah mencapai tujuan pembelajaran dalam membangun aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotor siswa, (3) guru mampu membangun pembelajaran yang menarik, inovatif, dan kreatif. Sedangkan kesulitan atau hambatan yang dijumpai guru PPKn Selama menggunakan media pembelajaran berbasis ICT yaitu (1)

terkadang guru PPKn memprioritaskan dan fokus pada penyelesaian materi, (2) terkadang pada saat menjelaskan materi ajar terganggu oleh listrik sekolah yang padam, (3) alokasi jam mata pelajaran PPKn yang singkat yang hanya ada 1 (satu) kali pertemuan dalam 1(Satu) minggu dengan alokasi waktu 70 menit.

Bentuk dukungan pihak sekolah terkait penerapan media pembelajaran berbasis ICT. Guru PPKn menyatakan jika untuk penggunaan media pembelajaran ataupun proses belajar mengajar diserahkan secara keseluruhan kepada masing-masing guru mata pelajaran, namun untuk mencapai terwujudnya pembelajaran, pihak sekolah memberikan fasilitas yang lengkap dalam mendukung guru. Dalam penggunaan media pembelajaran berbasis ICT sekolah sudah memiliki sebuah ruangan komputer yang dapat digunakan guru dan siswa, SMP Negeri 2 Delitua juga sudah dilengkapi dengan *Wifi Indihome*, *InFocus* dan LCD Proyektor. Selain itu, pihak sekolah memperbolehkan siswa membawa android mereka ke sekolah dengan persyaratan tidak boleh dimainkan pada saat jam pelajaran kecuali digunakan untuk kegiatan belajar dengan pengawasan guru. Sehingga dengan lengkapnya fasilitas dari sekolah dapat memberikan dukungan untuk terlaksananya pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis ICT. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Susiani et al (2022) yang menyatakan bahwa kelengkapan sarana dan prasarana sekolah dapat mendukung motivasi peserta didik dan pendidik dalam merancang pembelajaran, melakukan kegiatan pembelajaran dan memanfaatkan fasilitas sekolah sebagai upaya peningkatan kualitas pendidikan.

Penggunaan media pembelajaran berbasis ICT yang digunakan oleh Guru PPKn SMP Negeri 2 Delitua. Siswa menyatakan jika mereka sangat tertarik dengan pembelajaran yang dibawakan oleh guru PPKn, selain itu menarik dan mengasyikkan. Namun penggunaan media pembelajaran tersebut terkadang digunakan oleh guru PPKn. Selain itu, siswa merasa sedikit terbebani dalam penggunaan android yang membuat android siswa memakan paket data yang banyak disaat pelaksanaan *Quiz*. Dikarenakan penggunaan *Wi-fi* hanya dapat dipakai oleh guru dan pada laboratorium komputer dan tidak diberikan izin kepada siswa menggunakan *Wifi* sekolah. Kemudian peneliti kembali mewawancarai Guru PPKn SMP Negeri 2 Delitua. Guru PPKn mengatakan jika memang penggunaan media pembelajaran berbasis ICT hanya terkadang digunakan, dikarenakan beberapa faktor, salah satu faktor utamanya adalah adanya pengujian media pembelajaran berbasis project kebangsaan pada mata pelajaran PPKn di sekolah tersebut terkhusus pada kelas 7 (Tujuh), sehingga pada saat ini belum dapat menggunakan media pembelajaran berbasis ICT dengan intens, dan juga guru ingin mencoba mengkreasikan atau menggunakan media pembelajaran lainnya. Sehingga siswa tidak merasa bosan dengan penggunaan media pembelajaran itu-itu aja. Kemudian guru PPKn menanggapi terkait pembatasan penggunaan *Wifi* sekolah. Kepala sekolah dan pihak sekolah takut apabila *Wifi* sekolah diketahui oleh seluruh siswa, takutnya siswa menyalahgunakan kesempatan tersebut, sehingga dapat mengganggu aktivitas belajar mengajar di sekolah SMP Negeri 2 Delitua.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dalam desain pembelajaran berbasis ICT pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaran (PPKn) di SMP Negeri 2 Delitua banyak memanfaatkan berbagai media pembelajaran seperti *Powerpoint*, Video Animasi, Video Film, *Software Quiz* berupa *Quizizz*, *Kahoot*, dan *Google Form*. Guru PPKn mengatakan jika dengan media pembelajaran ini dapat memberikan kemudahan bagi guru PPKn menyampaikan materi ajar dan dapat membangun sebuah pembelajaran yang lebih menarik, Inovatif, dan kreatif. Dengan penggunaan media pembelajaran berbasis ICT siswa merasa tertarik untuk terus belajar pelajaran PPKn dan siswa karena Guru PPKn menyampaikan materi dengan menarik dan mengasyikkan. Kepala sekolah dan pihak sekolah mendukung penuh dengan memberikan kebebasan kepada guru

mata pelajaran untuk mengembangkan proses pembelajaran dan bentuk dukungan dari sekolah adalah dengan memfasilitasi berbagai keperluan pendukung bagi guru. Dalam penerapan pembelajaran baik berupa metode dan media pembelajaran Guru pasti mendapatkan sebuah keuntungan dan kesulitan. Karena sejatinya tidak mudah untuk merancang suatu pembelajaran.

Simpulan

Pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaran (PPKn) di SMP Negeri 2 Delitua banyak memanfaatkan berbagai media pembelajaran seperti *Powerpoint*, Video Animasi, Video Film, *Software Quiz* berupa *Quizizz*, *Kahoot*, dan *Google Form* dalam wujud penerapan desain pembelajaran berbasis ICT. Penggunaan media pembelajaran ini dapat memberikan kemudahan bagi guru PPKn menyampaikan materi ajar dan dapat membangun sebuah pembelajaran yang lebih menarik, Inovatif, dan kreatif. Dalam penerapan pembelajaran baik berupa metode dan media pembelajaran Guru pasti mendapatkan sebuah keuntungan dan kesulitan. Karena sejatinya tidak mudah untuk merancang suatu pembelajaran Kepala sekolah dan pihak sekolah mendukung penuh dengan memberikan kebebasan kepada guru mata pelajaran untuk mengembangkan proses pembelajaran dan bentuk dukungan dari sekolah adalah dengan memfasilitasi berbagai keperluan pendukung bagi guru. Dengan penggunaan media pembelajaran berbasis ICT siswa merasa tertarik untuk terus belajar pelajaran PPKn dan siswa karena Guru PPKn menyampaikan materi dengan menarik dan mengasikkan.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada kepala sekolah SMP Negeri 2 Delitua yang sudah memberikan peneliti izin untuk melakukan penelitian. Selanjutnya kepada Bapak/Ibu Guru PPKn SMP Negeri 2 yang sudah meluangkan waktu untuk dapat peneliti lakukan wawancara. Kemudian kepada siswa-siswi yang menjadi informan dalam penelitian ini. Selanjutnya kepada dosen pengampu yang telah membimbing dan mengarahkan peneliti. Dan terakhir kepada berbagai pihak yang telah mendukung baik materi atau non materi dalam penyelesaian penelitian ini.

Referensi

- Alfansyur, A., & Mariyani, M. (2019). Pemanfaatan Media Berbasis Ict “Kahoot” Dalam Pembelajaran Ppkn Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan Pkn*, 6(2), 208–216. <https://doi.org/10.36706/jbti.v6i2.10118>
- Handitya, B. (2021). Membangun Karakter Pancasila Dalam Menghadapi Era Society 5.0. *Jurnal Pancasila*, 2(2), 45–58.
- Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group* (Nomor Mei).
- Hidayat, R., Ag, S., & Pd, M. (N.D.). *Buku Ilmu Pendidikan Rahmat Hidayat & Abdillah*.
- Japar, M., Fadhillah, D. N., & H.P, G. L. (2018). *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Jakatmedia@gmail.com.
- Jati, D. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Ppkn Melalui Pembelajaran Online Berbasis Quizizz. *Jmp Online*, 4(5), 231–240.
- Junindra, A., Fitri, H., Putri, A. R., Nasti, B., & Erita, Y. (2021). Mendesain Pembelajaran Ips Dan Pkn Berbasis Literasi Ict (Information And Communication Technology) Pada Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6264–6270. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1827>
- Kirani, A. P., & Najicha, F. U. (2022). Pentingnya Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pedoman Dalam Menghadapi Era Society 5 . 0. 8(2), 767–773.

- <https://doi.org/10.31949/Educatio.V8i2.2391>
- Kurniati, T., & Wiyani, N. A. (2022). Pembelajaran Berbasis Information And Communication Technology Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 182. <https://doi.org/10.23887/Jipp.V6i1.41411>
- Mashuri, D. K., & Budiyo. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang Untuk Sd Kelas V. *Jpgsd*, 8(5), 893–903.
- Nastiti, F., & Abdu, A. (2020). Kajian: Kesiapan Pendidikan Indonesia Menghadapi Era Society 5.0. *Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 61–66. <https://doi.org/10.17977/Um039v5i12020p061>
- Nurdin, I., & Hartati, S. (2019). *Metodologi Penelitian Sosial*.
- Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. (2016). Inovasi Model. In *Nizmania Learning Center*.
- Nuswanto, D., & Wicaksono, V. (2019). *Pengembangan Media Video Animasi Powtoon Pengembangan Media Video Animasi Powtoon “ Hakan ” Pada Mata Pelajaran Ppkn Materi Hak Dan Kewajiban Siswa Kelas Iv Sdn Lidah Kulon Iv Surabaya*. 7(4), 3161–3170.
- Panuluh, G., & Zaman, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Visual Pada Google Form Terhadap Hasil Belajar Ppkn Siswa Kelas Vii Smpn 1 Sukodono. *Pacific: Jurnal Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 1(1), 21–30. <https://doi.org/10.36456/P.V1i1.4253>
- Sari, D. A. R. P., Tegeh, I. M., & Pudjawan, K. (2020). Model Pembelajaran Value Clarification Technique Berbantuan Media Microsoft Powerpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 183. <https://doi.org/10.23887/Jeu.V8i2.29071>
- Setiyowati, R., Violeta, S., Ferdianti, W., & ... (2021). Digitalisasi Media Pembelajaran Ppkn Melalui Pembelajaran Berbasis Multimedia Di Era Revolusi Industri 4.0. *Seminar ...*, 32–43. <http://ejournal.fkip.unsri.ac.id/index.php/semnaspips/article/view/236%0ahttp://ejournal.fkip.unsri.ac.id/index.php/semnaspips/article/download/236/143>
- Susiani, K., Amyana, I., & Suastra, I. W. (2022). *Studi Perbandingan Untuk Meningkatkan Kualitas*. 8(1).
- Yusuf, N., & Zuriah, N. (2021). Analisis Media Nonton Film Berbasis Ict Untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa Dalam Pembelajaran Ppkn. *De Cive: Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 1(1), 19–27