

**PEMANFAATAN MEDIA *ICT* PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA  
DAN KEWARGANEGARAAN UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI  
KEWARGANEGARAAN DI SMA 2 MRANGGEN**

Rahmat Sudrajat, S.Pd., M.Pd

Rahmatsudrajat2013@gmail.com

**ABSTRAK**

Tujuan jangka panjang yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah Adanya peningkatan Pemanfaatan media pembelajaran berbasis *ICT* oleh guru dalam pengajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SMA Negeri 2 Mranggen. Masalah yang dihadapi saat ini diantaranya adalah kemampuan guru dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK, ketersediaan media pembelajaran berbasis *ICT*, dan dampak pemanfaatan media pembelajaran berbasis *ICT* serta penerapan pemanfaatan media dalam pembelajaran. Kemudian akan dicari hambatan-hambatan yang dihadapi dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis *ICT* yang dilihat dari unsur: murid, guru, dan fasilitas. Metode Pengumpulan Data dengan menggunakan: Tes, metode dokumentasi, observasi, dan wawancara. Sedangkan metodenya menggunakan *mix Methods*. Hasil penelitian menunjukkan pemanfaatan media *ICT* pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dapat meningkatkan kompetensi kewarganegaraan di SMA 2 Mranggen.

Kata kunci: Media *ICT*, pembelajaran PPKn, kompetensi kewarganegaraan.

## A. LATAR BELAKANG

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi sangat pesat. Hal itu dikarenakan teknologi informasi menjadi ruang berkembang pesatnya peradaban dunia, begitu pula dengan dunia pendidikan yang mengalami kemajuan yang cukup pesat. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Terbukti dengan pemanfaatan teknologi informasi sebagai salah satu media pembelajaran di sekolah.

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. Pembelajaran dengan menggunakan media akan membangkitkan motivasi belajar yang lebih baik daripada tanpa bantuan media.

Guru sebagai fasilitator dimaksudkan seorang guru harus mampu menjadi orang yang memfasilitasi atau melayani keperluan peserta didik di dalam kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sebagaimana yang disampaikan oleh Martinis Yamin (2007: 10), bahwa guru sebagai fasilitator memiliki peran memfasilitasi siswa-siswa untuk belajar secara maksimal dengan menggunakan berbagai strategi, metode, media, dan sumber belajar.

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: 40).

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.

## **B. TINJAUAN PUSTAKA**

Media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi sebagai perantara atau penyampai isi berupa informasi pengetahuan berupa visual dan verbal untuk keperluan pembelajaran. Melalui media pembelajaran hal yang bersifat abstrak bisa lebih menjadi konkret. Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, serta akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran. *Information and Communication Technology* diperlukan dalam proses pembelajaran adalah untuk memenuhi kebutuhan belajar serta meningkatkan kreativitas dan efisiensi dalam belajar.

Pada proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting, karena dalam kegiatan

tersebut ketidakjelasan bahan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai sarana. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu, bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan kehadiran media. Dengan demikian, siswa lebih mudah mencerna bahan daripada tanpa bantuan media.

Penyampaian informasi yang hanya melalui bahasa verbal selain dapat menimbulkan verbalisme dan kesalahan persepsi, juga gairah siswa untuk menangkap pesan akan semakin kurang, karena siswa kurang diajak berpikir dan menghayati pesan yang disampaikan, padahal untuk memahami sesuatu perlu keterlibatan siswa baik fisik maupun psikis.

### **Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah mata pelajaran yang dirancang untuk membekali peserta didik dengan keimanan dan akhlak mulia sebagaimana diarahkan oleh falsafah hidup bangsa Indonesia yaitu Pancasila. Melalui pembelajaran PPKn, peserta didik dipersiapkan untuk dapat berperan sebagai warganegara yang efektif dan bertanggung jawab. Pembahasannya

secara utuh mencakup Pancasila, Undang Undang Dasar 1945, Negara Kesatuan Republik Indonesia, dan Bhinneka Tunggal Ika yang diterjemahkan dalam tata cara kehidupan berbangsa, bernegara, dan bermasyarakat dengan tidak mengesampingkan nilai-nilai universal kemanusiaan dalam implementasinya. (Buku Guru untuk Mapel PPKn SMA kelas X)

Berdasarkan Muatan di atas maka ruang lingkup dalam Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di sekolah (SMA dan SMK) meliputi:

1. Pancasila, sebagai dasar negara, pandangan hidup, dan ideologi nasional Indonesia serta etika dalam pergaulan Internasional.
2. Undang Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 sebagai hukum dasar yang menjadi landasan konstitusional kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara
3. Bhinneka Tunggal Ika, sebagai wujud komitmen keberagaman kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara yang utuh dan kohesif secara nasional dan harmonis dalam pergaulan antarbangsa

4. Negara Kesatuan Republik Indonesia, sebagai bentuk final Negara Republik Indonesia yang melindungi segenap bangsa dan tanah tumpah darah Indonesia

### **Media Pembelajaran Berbasis**

#### ***Information and Communication***

#### ***Technology***

Media merupakan alat yang harus ada apabila kita ingin memudahkan sesuatu dalam pekerjaan. Media merupakan alat bantu yang dapat memudahkan pekerjaan. Setiap orang pasti ingin pekerjaan yang dibuatnya dapat diselesaikan dengan baik dan dengan hasil yang memuaskan.

Media yang difungsikan sebagai sumber belajar bila dilihat dari pengertian harfiahnya juga terdapat manusia di dalamnya, benda, ataupun segala sesuatu yang memungkinkan untuk anak didik memperoleh informasi dan pengetahuan yang berguna bagi anak didik dalam pembelajaran, dan bagaimana dengan adanya media berbasis *Information and Communication Technology* tersebut, khususnya menggunakan presentasi *power point* dimana anak didik mempunyai keinginan untuk maju, dan juga mempunyai kreatifitas yang tinggi

dan memuaskan dalam perkembangan mereka di kehidupan kelak.

Banyak ahli yang memberikan batasan tentang media pembelajaran. Gagne dalam Santosa (2007) mengartikan media sebagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang mereka belajar. Miarso dalam Santosa (2007) mengemukakan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri.

Berdasarkan pengertian media pembelajaran di atas, diperoleh pengertian bahwa media pembelajaran yaitu segala sesuatu sarana dan prasarana (alat/benda) yang digunakan untuk menunjang atau mempermudah penyampaian mata pelajaran dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan belajar itu sendiri.

Media pembelajaran sifatnya lebih mengkhusus, maksudnya media pendidikan yang secara khusus digunakan untuk mencapai tujuan belajar tertentu yang telah dirumuskan secara khusus.

Media pembelajaran tidak terpisahkan dari proses belajar

mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Siswa dalam mengikuti pembelajaran akan tertarik bila semua indera yang dimiliki dapat dimanfaatkan dengan lebih baik, oleh karena pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru dan membangkitkan motivasi serta rangsangan kegiatan belajar bahkan membawa pengaruh terhadap psikologis siswa.

Dalam proses belajar mengajar media memiliki fungsi yang sangat penting, dimana dengan menggunakan media pembelajaran guru diberi kemudahan dalam penyampaian materi dan siswa mudah dalam memahami materi yang disampaikan. Rahadi (2003: 18-19) berpendapat bahwa media pembelajaran memiliki beberapa nilai praktis diantaranya:

1. Media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan pengalaman siswa
2. Media pembelajaran dapat membangkitkan semangat belajar yang baru dan membangkitkan motivasi serta merangsang kegiatan siswa dalam belajar

3. Media pembelajaran dapat mempengaruhi abstraksi
4. Media pembelajaran dapat memperkenalkan, memperbaiki, meningkatkan, dan memperjelas pengertian konsep dan fakta
5. Media dapat membantu mengatasi keterbatasan indera manusia
6. Media dapat mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu
7. Media dapat menyajikan obyek pelajaran berupa benda atau peristiwa langka dan berbahaya ke dalam kelas.

Di dalam kegiatan belajar mengajar digunakan media pembelajaran atau sarana teknologi pembelajaran. Hal ini berdasarkan pandangan behaviourisme yaitu bahwa proses pembelajaran terjadi sebagai hasil pengajaran yang disampaikan oleh guru melalui atau dengan bantuan media. Namun dalam pandangan konstruktivisme, media digunakan sebagai sesuatu yang memberikan kemungkinan siswa secara aktif mengkonstruksi pengetahuan.

Melalui penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat mempertinggi kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Dalam penelitian yang telah diuji menyebutkan bahwa siswa di dalam mengikuti pembelajaran akan tertarik bila semua indera yang dimiliki dapat dimanfaatkan lebih baik. Oleh karena pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru dan membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh terhadap psikologis siswa.

### ***Information and Communication***

#### ***Technology (ICT)***

*Information and Communication Technology* apabila diterjemahkan ke bahasa Indonesia berarti Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan segala aspek yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan dan transfer atau pemindahan informasi antara media menggunakan teknologi tersebut (Kadir dan Triwahyuni, 2008: 2).

*Information and Communication Technology* didefinisikan sebagai sekumpulan perangkat dan sumber daya teknologi yang digunakan untuk berkomunikasi, penciptaan, penyebaran, penyimpanan dan pengelolaan informasi. Teknologi ini termasuk komputer, internet, teknologi penyiaran dan telepon (Ariani, 2010: 171).

Dari pengertian di atas yang dimaksud teknologi informasi di dalam penelitian ini adalah teknologi yang menggabungkan antara komputer dengan jalur komunikasi berkecepatan tinggi yang membawa data, suara, dan video atau seperangkat peralatan modern yang dapat menyajikan informasi (terlebih yang berkaitan dengan pelajaran) yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar.

Penggunaan komputer dan internet dalam pendidikan pada masa kini memiliki nilai tambah yang baik. Teknologi informasi dan komunikasi dipelajari sebagai subyek pembelajaran yang harus dikuasai siswa serta dijadikan sebagai perangkat bantu peningkatan efisiensi dan efektifitas belajar (*E-learning*).

Pemanfaatan teknologi informasi tersebut mencakup 3 aktivitas yang berkaitan, yaitu:

- a. pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, dimana guru dan siswa bersama-sama menggunakan TIK sebagai sumber belajar, alat bantu dan prasarana komunikasi pembelajaran;
- b. pengolahan data, pengolahan informasi, sistem manajemen, dan proses kerja sekolah secara elektronik
- c. pemanfaatan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi agar pelayanan pendidikan dapat diakses secara mudah dan murah oleh masyarakat di seluruh wilayah negara.

Di era globalisasi ini penggunaan teknologi informasi dan komunikasi sangat penting bagi majunya dunia pendidikan. Saat ini tidak hanya sebagai media alternatif untuk melaksanakan proses belajar mengajar, tetapi sudah harus diposisikan sebagai alat dalam persaingan dunia pendidikan yang semakin pesat perkembangannya. Semakin berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi serta desakan kompetisi global pendidikan

melalui media teknologi informasi dan komunikasi harus dimanfaatkan untuk dunia pendidikan karena bisa menembus dinding penyekat, jangkauannya lebih luas dan tidak mengenal waktu.

Teknologi informasi tidak harus berupa peralatan seperti televisi, ponsel, *player*, oven dan lain-lain. Hal terpenting adalah teknologi informasi dan komunikasi itu melibatkan komputer dan telekomunikasi.

Peranan teknologi informasi pada saat ini penggunaannya tidak hanya terpaku pada organisasi ataupun administrasi saja, melainkan sudah masuk pada kepentingan perorangan. Teknologi informasi telah menjangkau ke segala bidang termasuk di dalamnya adalah bidang pendidikan.

Teknologi informasi dalam dunia pendidikan dapat implementasikan ke dalam media pembelajaran. Teknologi informasi harus dimanfaatkan karena menghapus dinding penyekat sehingga jangkauannya lebih luas dan tidak mengenal ruang dan waktu.

Jenis-jenis media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi, antara lain:

- a. Komputer
- b. Video Compact Disk (VCD) Pembelajaran
- c. Televisi
- d. Radio
- e. Internet

### **Kompetensi Kewarganegaraan**

Kompetensi kewarganegaraan adalah kemampuan yang harus dikuasai seorang peserta didik yang meliputi pengetahuan, nilai dan sikap, serta keterampilan siswa yang mendukungnya menjadi warga negara yang partisipatif dan bertanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Sebagaimana ditegaskan dalam Permen- diknas No. 22 tahun 2006, kompetensi adalah kemampuan bersikap, berpikir, dan bertindak secara konsisten sebagai perwujudan dari pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik. Branson (1999:8-9) menegaskan tujuan *civic education* adalah partisipasi yang bermutu dan bertanggungjawab dalam kehidupan politik dan masyarakat baik di tingkat lokal dan nasional. Partisipasi semacam itu memerlukan kompetensi kewarganegaraan sebagai berikut: (1) penguasaan terhadap penge- tahuan dan pemahaman tertentu; (2) pengembangan kemampuan intelektual dan

partisipatoris; (3) pengembangan karakter atau sikap mental tertentu; dan (4) komitmen yang benar terhadap nilai dan prinsip fundamental demokrasi konstitusional. *The National Standards for Civics and Government (Center for Civic Education, 1994)* merumuskan komponen-komponen utama *civic competences* yang merupakan tujuan *civic education* meliputi pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*), kecakapan kewarganegaraan (*civic skills*), dan watak kewarganegaraan (*civic disposition*).

Pengetahuan Kewarganegaraan (*civic knowledge*) merupakan materi substansi yang harus diketahui oleh warga negara. Pada prinsipnya pengetahuan yang harus diketahui oleh warga negara berkaitan dengan hak dan kewajiban sebagai warga negara. Pengetahuan ini bersifat mendasar tentang struktur dan sistem politik, pemerintah dan sistem sosial yang ideal sebagaimana terdokumentasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara serta nilai-nilai universal dalam masyarakat demokratis serta cara-cara kerjasama untuk mewujudkan kemajuan bersama dan hidup berdampingan secara damai dalam masyarakat global.

Keterampilan Kewarganegaraan (*Civic Skills*) merupakan keterampilan

yang dikembangkan dari pengetahuan kewarganegaraan, agar pengetahuan yang diperoleh menjadi sesuatu yang bermakna, karena dapat dimanfaatkan dalam menghadapi masalah-masalah kehidupan berbangsa dan bernegara. *Civic Skills* mencakup *intellectual skills* (keterampilan intelektual) dan *participation skills* (keterampilan partisipasi). Keterampilan intelektual yang terpenting bagi terbentuknya warga negara yang berwawasan luas, efektif, dan bertanggung jawab antara lain adalah keterampilan berpikir kritis. *The National Standards for Civics and Government dan The Civics Framework for 2006 National Assessment of Educational Progress (NAEP)* menegaskan bahwa keterampilan berpikir kritis meliputi keterampilan mengidentifikasi, menggambarkan/mendeskrripsikan, menjelaskan, menganalisis, mengevaluasi, menentukan dan mempertahankan pendapat yang berkenaan dengan masalah-masalah publik. Sedangkan keterampilan partisipasi meliputi keterampilan berinteraksi, memantau, dan mempengaruhi.

Quigley, Buchanan dkk (1991, dalam Komalasari, 2011:50-51) merumuskan *civic disposition* adalah

sikap dan kebiasaan berpikir warga negara yang menopang berkembangnya fungsi sosial yang sehat dan jaminan kepen-tingan umum dari sistem demokrasi. Secara konseptual *civic disposition* meliputi sejumlah karakteristik kepribadian, yakni: “*Civility (respect and civil dis- course), individual responsibility, self discipline, civic mindedness, open mindedness (openness, scepticism, recog- nition of ambiguity), compromise (conflict of principles, compassion, generosity, and loyalty to the nation and its principles*” (Quigley, Buchanan dan Bahmueller, 1991 dalam (Komalasari,2011: 50-51). Artinya kesopanan yang mencakup penghormatan dan interaksi manusiawi, tanggungjawab individual, disiplin diri, kepedulian terhadap masyarakat, keterbukaan pikiran yang mencakup keterbukaan, skeptisisme, penge- nalan terhadap kemenduaan, sikap kompromi yang mencakup prinsip-prinsip konflik dan batas-batas kompromi, toleransi pada keragaman, kesabaran dan keajekan, keharuan, kemurahan hati, dan kesetiaan terhadap bangsa dan segala prinsipnya.

Branson (1992:23) menegaskan bahwa *civic disposition* mengisyaratkan pada karakter publik maupun privat

yang penting bagi pemeliharaan dan pengembangan demokrasi konstitusional. Watak-watak kewarganegaraan sebagaimana kecakapan kewarganegaraan, berkembang secara perlahan sebagai akibat dari apa yang telah dipelajari dan dialami oleh seseorang di rumah, sekolah, komunitas, dan organisasi-organisasi *civil society*. Karakter privat seperti tanggung jawab moral, disiplin diri dan penghargaan terhadap harkat dan martabat manusia dari setiap individu adalah wajib. Karakter publik juga tidak kalah penting. Kepedulian sebagai warga negara, keso- panan, mengindahkan aturan main (*rule of law*), berpikir kritis, dan kemauan untuk mendengar, bernegosiasi dan berkompromi merupakan karakter yang sangat diperlukan agar demokrasi berjalan dengan sukses.

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis *ICT* dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar. Memanfaatkan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran. Selain itu juga dapat meningkatkan pemahaman,

menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

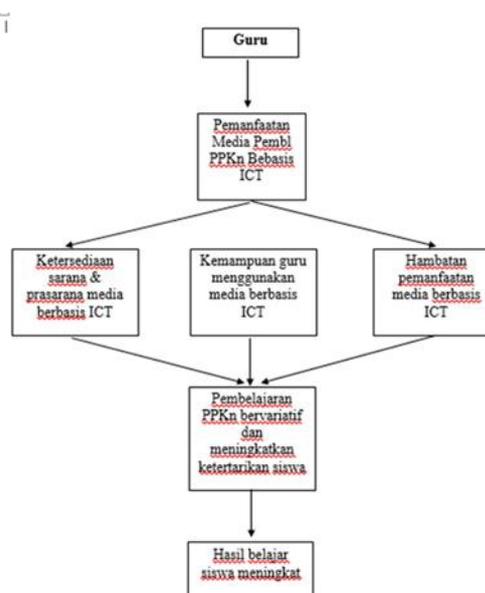
Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan pada dasarnya adalah menjadikan warga negara yang cerdas dan baik serta mampu mendukung keberlangsungan bangsa dan negara. Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan lebih fungsional bagi para siswa dengan menghadapkan mereka kepada lingkungan atau kehidupan sehari-hari (sosial, ekonomi, politik, dan sebagainya) baik yang berskala lokal maupun internasional.

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis *ICT* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai alat bantu yang mempermudah bagi guru untuk menyampaikan materi dengan dukungan media teknologi informasi dan komunikasi yang sedang berkembang pesat seperti komputer dengan jaringan internet, komputer dan LCD proyektor. Dengan pemanfaatan media, pembelajaran PKn menjadi lebih menyenangkan dan lebih bervariasi serta meningkatkan ketertarikan siswa untuk memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Guru dapat membuat sendiri media yang akan digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar.

Media yang dipergunakan sebagai alat bantu dapat menjadi pendorong bagi siswa dan mempermudah untuk memahami materi yang disajikan oleh guru.

### C. KERANGKA BERPIKIR

Kerangka berpikir merupakan dimensi kajian utama, faktor-faktor kunci, variabel-variabel dan hubungan antara dimensi-dimensi yang disusun dalam bentuk narasi/grafis. Skema kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Kerangka berpikir di atas dijelaskan bahwa guru dalam kegiatan pembelajaran memanfaatkan media pembelajaran berbasis TIK sehingga akan berpengaruh pada aktivitas belajar siswa. Penulis dalam hal ini ingin mengetahui bagaimana pemanfaatan

media pembelajaran berbasis *Information and Communication Technology* di SMA 2 Mranggen, dan ketersediaan sarana dan prasarana media berbasis *Information and Communication Technology* serta hambatan-hambatan guru PPKn dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Information and Communication Technology* yang ingin diungkapkan penulis dalam penelitian ini.

#### D. METODE PENELITIAN

Penelitian ini berupaya untuk mengujicobakan Pemanfaatan Media *ICT* Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk Meningkatkan Kompetensi Kewarganegaraan. Untuk mencapai tujuan tersebut, metode kuantitatif tepatnya metode kuasi eksperimen digunakan dalam penelitian ini sebagai metode penelitian utama dengan desain eksperimen *nonequivalent control group desain* atau *matching pretest-posttest control group design*. Sedangkan metode penelitian kualitatif digunakan sebagai metode pendukung untuk memahami bagaimana proses dan intervensi eksperimen bekerja.

Metode penelitian yang digunakan di dalam penelitian ini

adalah metode penelitian kombinasi atau *mixed methods*. Menurut Creswell (2008: 552) “*A mixed methods research design is a procedure for collecting, analyzing, and ‘mixing’ both quantitative and qualitative reseach and methods in a single study to understand research problems.*” Lebih jauh Creswell (2008: 552) menyampaikan bahwa asumsi dasar dari penggunaan metode kuantitatif dan kualitatif dalam satu kesatuan memberikan pemahaman yang lebih baik akan masalah penelitian dibandingkan hanya dengan menggunakan satu metode saja. Ada beberapa alasan kenapa metode penelitian kombinasi digunakan. Secara umum metode kombinasi digunakan karena penelitian ini memiliki dua jenis data yaitu data kualitatif dan kuantitatif dan dengan adanya dua jenis data tersebut membuat pemahaman akan masalah penelitian jadi lebih baik. Penelitian ini menggunakan metode kombinasi yang di dalam prakteknya studi eksperimen (kuantitatif) digunakan untuk mendapatkan data atau informasi hasil dari eksperimen, sedangkan metode kualitatif digunakan untuk memahami bagaimana proses eksperimen terjadi.

peneliti memilih desain

*embedded* metode campuran dengan *embedded experimental model* sebagai desain utama dari penelitian ini. Dengan menggunakan *embedded experimental model* maka di dalam penelitian ini studi eksperimen (kuantitatif) digunakan untuk mendapatkan data atau informasi hasil dari eksperimen Pemanfaatan Media *ICT* Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk Meningkatkan Kompetensi Kewarganegaraan atau menjawab pertanyaan tentang keefektifan Pemanfaatan Media *ICT* Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk Meningkatkan Kompetensi Kewarganegaraan. Sedangkan metode kualitatif digunakan untuk memahami bagaimana proses dan intervensi eksperimen bekerja atau proses Pemanfaatan Media *ICT* Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk Meningkatkan Kompetensi Kewarganegaraan. Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nonequivalent control group desain* atau *matching pretest-posttest control group design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada desain ini, kedua kelompok diberikan pretes/tes awal, perlakuan yang berbeda antara

kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dan postes/tes akhir.

Berikut adalah rancangan desain eksperimen *nonequivalent control group design* (Sugiyono: 2011) atau *matching pretest-posttest control group design* (Sukmadinata: 2008) yang digunakan dalam penelitian ini:

Subjek penelitian di SMA Negeri 2 Mranggen adalah seluruh siswa kelas X jurusan IPA di semester satu tahun akademik 2018/2019 dan guru mata pelajaran PPKn. Jumlah seluruh siswa kelas IPA tahun akademik 2018/2019 seluruhnya berjumlah 190 orang yang terbagi dalam lima kelas yakni kelas X IPA 1, X IA 2, X IPA 3, X IPA 4, dan X IPA 5. Untuk mengambil sampel dilakukan secara acak dengan cara diundi.

Pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen diberikan pretes untuk mengetahui tidak terdapat perbedaan kompetensi Kewarganegaraan yang signifikan antara kelompok kontrol dan eksperimen. guru yang dipilih untuk menjadi subjek penelitian adalah guru yang berpendidikan S2 dan berpengalaman 17 tahun sehingga diasumsikan memiliki pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan mengajar yang baik.

## E. TEMUAN PENELITIAN

Hasil pretest Keterampilan kewarganegaraan subjek penelitian, yang meliputi pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*), kecakapan kewarganegaraan (*civic skills*), dan watak kewarganegaraan (*civic disposition*).

Hasil pre-test/tes awal dalam bentuk lisan untuk mengetahui keterampilan kewarganegaraan subjek penelitian. Perhitungan nilai rata-rata keterampilan kewarganegaraan siswa SMA 2 Mranggen adalah sebagai

berikut.

$$R = \frac{\text{Nilai}}{\text{Jumlah Siswa}}$$

$$= \frac{2286}{31}$$

$$= 73,7$$

Dari data pada tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata keterampilan kewarganegaraan siswa di kelas X SMA 2 Meranggen tanpa menggunakan media ICT adalah 73,7. Angka tersebut kemudian diklasifikasikan dengan code huruf untuk melihat tingkat keterampilan kewarganegaraan siswa:

Tabel 1. Klasifikasi Keterampilan Kewarganegaraan Siswa

Nilai Siswa	Klasifikasi	Tingkat Prestasi
80-100	A	Sangat Baik
66-79	B	Baik
56-65	C	Cukup
40-55	D	Kurang
30-39	E	Sangat Kurang

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata siswa berada pada angka 73,7 yang masuk dalam kategori baik. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan kewarganegaraan siswa walau tanpa menggunakan media ICT sudah masuk dalam kategori baik.

Setelah menganalisis nilai siswa, peneliti membagi hasil pretes

menjadi beberapa kelompok nilai untuk melihat berbagai tingkat kemampuan kewarganegaraan siswa tanpa menggunakan media ICT. Setiap tingkat disajikan dalam kode huruf A, B, C, D dan E, masing-masing klasifikasi nilai siswa dihitung persentasenya dalam rumus berikut:

$$P = \frac{L}{N} \times n100 \%$$

P = Persentase siswa

L = Jumlah setiap kelas

N = Jumlah siswa

1. Persentase dari kelas nilai A

$$P = \frac{L}{N} \times n100 \%$$

$$= \frac{2}{31} \times 100 \%$$

$$= 6,45\%$$

3. Persentase dari kelas nilai C

$$P = \frac{L}{N} \times n100 \%$$

$$= \frac{0}{31} \times 100 \%$$

$$= 0\%$$

2. Persentase dari kelas nilai B

$$P = \frac{L}{N} \times n100 \%$$

$$= \frac{29}{31} \times 100 \%$$

$$= 93,54\%$$

4. Persentase dari kelas nilai D

$$P = \frac{L}{N} \times n100 \%$$

$$= \frac{0}{31} \times 100 \%$$

$$= 0\%$$

Tabel berikut menyajikan lebih lanjut informasi tentang persentase kelas nilai kemampuan kewarganegaraan siswa

tanpa menggunakan media ICT; pada siswa kelas X SMA 2 Mranggen.

Tabel 2. Persentase Kelas Nilai Kemampuan Kewarganegaraan Siswa tanpa Menggunakan Media ICT

Nilai Siswa	Kelas Nilai	Tingkat Prestasi	Jumlah siswa	persentase
80-100	A	Sangat Baik	2	6,45%
66-79	B	Baik	29	93,54%
56-65	C	Cukup	0	0%
40 - 55	D	Kurang	0	0%
30-39	E	Sangat Kurang	0	0%

Persentase tingkat prestasi di atas menunjukkan bahwa nilai B (Baik) memiliki persentase tertinggi 93,54%.

Ada 17 Siswa mendapat nilai 66-79. Sedangkan nilai "A" (Sangat Baik) Adalah adalah 6,45%.

Dari data di atas, penulis menyimpulkan bahwa kemampuan kewarganegaraan siswa tanpa menggunakan media ICT sudah cukup baik, tetapi kemampuan kewarganegaraan siswa masih dapat ditingkatkan dengan menggunakan media ICT.

Perbedaan yang signifikan dari kemampuan kewarganegaraan siswa antara siswa yang diajar menggunakan media ICT dan siswa yang diajar tanpa menggunakan media ICT.

Untuk mengetahui apakah atau tidak ada perbedaan yang signifikan dari kompetensi kewarganegaraan siswa antara mereka yang diajar menggunakan media ICT dan mereka yang diajar tanpa menggunakan media ICT, penulis menggunakan rumus t-test dalam penelitian ini. Rumusnya adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}$$

Deskripsi:

Md : Mean dari perbedaan pre test dan posttest

xd : Deviasi dari setiap subyek (D-Md)

$\sum x^2 d$  : Jumlah kuadrat deviasi

N : Subyek dalam sampel

db : ditentukan oleh N-1

Interpretasi lebih lanjut dari nilai t-test dalam hubungannya dengan pengujian hipotesis, tingkat t-hitung dalam perbandingan dengan t-tabel. Jika hasil  $t_o \geq t_{tabel}$  maka ada pengaruh / peningkatan kemampuan kewarganegaraan siswa.

Setelah uji perhitungan t-test diketahui, kemudian mencari perbedaan dalam uji mean (t) sebagai berikut:

catatan:

Md : 4,58

$\sum x^2 d$  : 161,35

N : 31

$$\begin{aligned} t &= \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}} \\ t &= \frac{4,58}{\sqrt{\frac{161,35}{31(31-1)}}} \\ &= \frac{4,58}{\sqrt{\frac{161,35}{930}}} \\ &= \frac{4,58}{\sqrt{0,174}} \\ &= \frac{4,58}{0,417} \\ &= 10,983 \end{aligned}$$

Setelah mendapatkan t-hasil, hal ini kemudian dikonsultasikan dengan nilai kritis dengan tabel untuk memeriksa apakah ada perbedaan signifikan atau tidak. Sebelum

percobaan dilakukan, tingkat signifikansi yang digunakan dalam percobaan telah dibagi pertama. Untuk percobaan ini, penulis menggunakan tingkat alpha 5% (0,05) hal ini penting karena biasanya yang digunakan dalam penelitian pendidikan.

Dari hasil perhitungan di atas diperoleh  $t$  hitung sebesar  $= 10.983$  kemudian dikonsultasikan dengan  $t$  tabel pada tingkat signifikansi  $db 0,05 N-1 = 31-1 = 30$  adalah sama dengan  $2,042$ , maka  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel. Dengan demikian koefisien  $t$  dari  $10.983$  signifikan pada  $0,05$  signifikan.

Dari hasil di atas, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan signifikan secara statistik. Oleh karena itu, sesuai dengan perhitungan yang ada perbedaan yang signifikan antara kompetensi kewarganegaraan siswa dengan menggunakan media ICT dan tanpa menggunakan media ICT. Pendidikan kewarganegaraan dengan media ICT lebih efektif daripada tanpa menggunakan media ICT. Hal ini dapat dilihat dengan hasil tes di mana skor siswa yang diajar menggunakan media ICT lebih tinggi daripada yang diajar tanpa menggunakan media ICT.

## Hasil Wawancara

1. Upaya Guru PKn Dalam Pembelajaran PPKn Menggunakan Media ICT Di SMA Negeri 2 Mranggen.
  - a. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada tanggal 16 Oktober 2018 dari hasil wawancara (*interview*) dengan Guru Pendidikan Kewarganegaraan kelas X, terkait dengan upaya guru PKn dalam pembelajaran PPKn menggunakan media ICT di SMA Negeri 2 Mranggen, pertanyaan pertama bagaimana antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran PPKn menggunakan media ICT, bahwa Antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media ICT sangat tinggi, karena siswa merasa pembelajaran dengan metode ini adalah hal yang baru dan belum pernah ditemui, serta siswa lebih mudah memperoleh informasi untuk menambah pengetahuan mereka lewat sharing dan statement yang ada di media ICT pada khususnya, dan informasi dari internet pada umumnya.

- b. Dalam hal tentang bagaimana upaya guru untuk meningkatkan PPKn menggunakan Media ICT, bahwa upaya yang dilakukan oleh guru PPKn dalam pembelajaran PPKn menggunakan media ICT di SMA N 2 Mranggen adalah :
- 1) Guru menyiapkan RPP yang sesuai dengan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menggunakan media ICT.
  - 2) Guru menugaskan kepada siswa membawa laptop masing-masing pada hari pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menggunakan media ICT.
  - 3) Guru menyiapkan ruangan kelas yang dapat terkoneksi hotspot dengan baik.
  - 4) Guru menyiapkan LCD, Proyektor, dan laptop, serta mengkondisikan ruangan kelas yang akan dipergunakan untuk Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menggunakan media ICT.
2. Hambatan dan upaya guru untuk menanggulangi hambatan tersebut dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menggunakan media ICT.
- a. Terkait dengan hambatan dalam pembelajaran PPKn menggunakan media ICT di SMA Negeri 2 Mranggen maka peneliti mengajukan pertanyaan kepada bapak Slamet Nuridin, S.Pd., pertanyaan pertama, hambatan apa saja yang bapak alami dalam pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menggunakan media ICT dan upaya apa yang bapak lakukan untuk mengatasi hambatan siswa dalam mengikuti Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menggunakan media ICT ini adalah kurangnya sarana dan prasarana yang memadai untuk fasilitas hotspot, juga kurangnya pengetahuan beberapa siswa tentang media ICT, yang dipengaruhi juga karena latar belakang ekonomi keluarga dan lingkungan

pergaulan siswa tersebut masing-masing diluar sekolah. Usaha yang dilakukan bapak Slamet Nuridin,S.Pd. sebagai guru PKn sudah sangat baik untuk pembelajaran ini, namun untuk masalah sinyal hotspot yang kadang mati atau lambat ketika digunakan siswa untuk mengakses internet, hal ini tidak bisa diselesaikan oleh bapak Slamet Nuridin seorang saja, namun perlu dukungan dari pihak sekolah dan pemerintah daerah untuk meningkatkan fasilitas hotspot/internet untuk siswa sekolah.

- b. Dalam hal tentang sarana dan prasarana yang dimiliki siswa kendala apa yang dialami siswa untuk mengikuti Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan siswa menggunakan Media ICT, bahwa belum semua siswa di SMA N 2 Mranggen memiliki laptop, namun lebih dari 30% siswa sudah memiliki laptop, dan berdasarkan hasil pengamatan peneliti saat melakukan penelitian, peneliti dapat menyimpulkan bahwa kendala sarana dan prasarana

yang dimiliki siswa untuk browsing internet sudah bisa teratasi, atau apabila ada siswa yang tidak memiliki laptop, siswa tersebut bisa bergabung dengan siswa yang sudah memiliki sarana laptop, dan bisa juga siswa yang tidak memiliki laptop memanfaatkan media lain seperti telepon genggam yang bisa terkoneksi internet dengan baik (*Smart Phone*).

## F. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab IV dapat disimpulkan bahwa :

1. Upaya guru PKn dalam pembelajaran PPKn telah dilaksanakan dengan baik yaitu mulai dari Guru menyiapkan RPP yang sesuai dengan pembelajaran PPKn menggunakan media ICT, Guru menugaskan kepada siswa membawa laptop masing-masing pada hari pelaksanaan pembelajaran PPKn menggunakan media ICT, Guru menyiapkan ruangan kelas yang dapat terkoneksi *hotspot* dengan baik, Guru menyiapkan LCD, Proyektor, dan laptop, serta mengkondisikan ruangan kelas

- yang akan dipergunakan untuk pembelajaran PPKn menggunakan media ICT.
2. Hambatan saat pelaksanaan pembelajaran PPKn menggunakan media ICT adalah kurangnya sarana dan prasarana yang dimiliki siswa untuk mengikuti pembelajaran tersebut, seperti laptop atau media lain yang dapat dipergunakan untuk berinternet secara maksimal, kurang maksimalnya fasilitas *hotspot* yang disediakan sekolah, seperti *hotspot* yang terlalu lambat koneksinya atau terkadang mati saat listrik di sekolahan padam, masih ada siswa yang belum memahami tentang kompetensi kewarganegaraan.
  3. Upaya guru PPKn dalam menanggulangi hambatan atau kendala yang dihadapi siswa dalam melaksanakan pembelajaran PPKn menggunakan media ICT adalah Guru menempatkan siswa yang belum memiliki laptop dengan siswa yang sudah memiliki sarana tersebut, Guru menempatkan siswa di kelas yang paling baik penerimaan *signal hotspotnya*, Guru membina siswa dan menjelaskan kepada siswa tentang kompetensi kewarganegaraan melalui media LCD dan proyektor.
  4. Hasil dari pembelajaran PPKn melalui PPKn menunjukkan hasil yang sangat baik, berdasarkan postingan siswa pada PPKn yang dipergunakan sebagai media dalam pembelajaran ini, penulis memperoleh data bahwa ada perbedaan signifikan secara statistik dari kompetensi kewarganegaraan siswa. Oleh karena itu, sesuai dengan perhitungan yang ada perbedaan yang signifikan antara kompetensi kewarganegaraan siswa dengan menggunakan media ICT dan tanpa menggunakan media ICT. Pendidikan kewarganegaraan dengan media ICT lebih efektif daripada tanpa menggunakan media ICT. Hal ini dapat dilihat dengan hasil tes di mana skor siswa yang diajar menggunakan media ICT lebih tinggi daripada yang diajar tanpa menggunakan media ICT.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Ariani Niken & Haryanto Dany. 2010. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif dan Perspektif*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Branson, M. S. (1999). *Belajar "Civic Education" dari Amerika (Terjemahan Syarifudin dkk)*. Yogyakarta: LKIS.
- Kadir, Abdul dan Terra Ch. Triwahyuni. 2008. *Pengenalan Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Creswell, J. 2008. *Educational Research. Planing, Conducting, Ana Evaluating Qualitative and Quantitative Approaches*. Londong. Sage Piblications.
- Komalasari, K. 2011. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT. Refika Aditama
- Mulyasa, E. 2006. *Kurikulum yang Disempurnakan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Permendiknas No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi. Jakarta : Depdiknas.
- Rahadi, Aristo. 2003. *Media Pembelajaran*. Depdiknas Dirjend Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Tenaga Kependidikan.
- Rohani, Ahmad dan Ahmadi, Abu. 1995. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Santosa, Kukuh. 2007. Jenis, Karakteristik dan Media Pembelajaran. Makalah disajikan dalam workshop pembuatan media pembelajaran, Unnes, 23 Mei.
- Saputra, Surya Saputra. 2014 *Buku Guru untuk Mapel PPKn SMA kelas X*. Jakarta: Dinas Pendidikan dan Kebudayaan
- Sugiono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kulaitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata, N. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Martinis Yamin, 2007. *Kiat Membelajarkan Siswa*. Jakarta. Gaung Persada Press dan Center for Learning Innovation (CLI)