

ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA AJAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN KELAS 5 DI SEKOLAH DASAR

Andi Sutomo

Magister Pendidikan Dasar, Universitas PGRI Semarang

Email: ndisutomo23@gmail.com

Abstract. *The success of implementing educational thematic is influenced by educational implementation plans that have been designed and implemented in educational activities so that teachers must be able to sort out educational media that match the characteristics of students so that they can attract the attention and motivation of students to study with enthusiasm, happiness and enthusiasm. Learning media is materials, tools, or techniques used in learning activities to achieve the success of the learning process. The method used in this research is descriptive qualitative method. The descriptive method in question is a method that tries to describe facts as they are. The aim of this method is to systematically, realistically and accurately describe the facts, characteristics and relationships of one phenomenon to another. The various studies above provide indications that research on the development of teaching media in the Civics learning process has had positive results and needs to be continuously developed. Then, however, there is something interesting in the substance of the Civics education module, especially related to Pancasila. Pancasila as the way of life of the Indonesian nation, the low motivation and success of student learning in Civics subjects must be addressed immediately. An alternative feasible solution is the development of an innovative learning environment. Learning media that dare to be developed to study abstract learning materials is the use of computer resources. Pancasila as the way of life for the Indonesian people, low motivation and student learning outcomes in the field of citizenship must be addressed immediately. An alternative solution that can be tried is to increase educational media innovation.*

Keywords: *Teaching media, Civic education.*

Abstrak. Keberhasilan penerapan tematik pendidikan dipengaruhi oleh rencana penerapan pendidikan yang sudah dirancang serta diterapkan dalam aktivitas pendidikan sehingga guru wajib dapat memilah media pendidikan yang cocok dengan ciri siswa agar dapat menarik perhatian dan motivasi siswa agar belajar dengan bersemangat, bahagia, dan semangat. Media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai keberhasilan proses pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif. Metode deskriptif yang dimaksud adalah metode yang mencoba menggambarkan fakta sebagaimana adanya. Tujuan dari metode ini adalah untuk menggambarkan secara sistematis, realistis dan akurat fakta, karakteristik dan hubungan dari satu fenomena ke fenomena lain. Berbagai studi di atas memberikan indikasi bahwa penelitian mengenai pengembangan media ajar dalam proses pembelajaran PKn memiliki hasil positif dan perlu terus dikembangkan. Kemudian, Namun demikian, ada sesuatu hal yang menarik dalam substansi modul pendidikan PKn, utamanya terpaut dengan Pancasila. Pancasila

sebagai pandangan hidup bangsa Indonesia, rendahnya motivasi dan keberhasilan belajar siswa pada mata pelajaran PKn harus segera diatasi. Alternatif solusi yang layak adalah pengembangan lingkungan belajar yang inovatif. Media pembelajaran yang berani dikembangkan untuk mempelajari materi pembelajaran abstrak adalah pemanfaatan sumber daya komputer. Pancasila sebagai pedoman hidup bangsa Indonesia, rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa dalam bidang kewarganegaraan harus segera dibenahi. Solusi alternatif yang dapat dicoba adalah dengan meningkatkan inovasi media pendidikan

Kata Kunci: Media ajar, Pendidikan kewarganegaraan

PENDAHULUAN

Kurikulum merupakan kumpulan rencana serta peraturan yang berisi tentang metode tujuan, isi, serta bahan pelajaran dan yang digunakan sebagai pedoman dalam aktivitas pendidikan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Dalam kurikulum 2013, aktivitas pendidikan memakai pendidikan tematik.. Karakteristik pembelajaran tematik yaitu dalam kegiatan pembelajaran berpusat pada siswa, sehingga guru hanya bertugas sebagai fasilitator saja yakni memfasilitasi kegiatan pembelajaran para siswa, memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan siswa, memberikan ruang sepenuhnya kepada siswa agar bisa bebas berekspresi sesuai tema pelajaran, merangsang keingintahuan para siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan guru, memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengomunikasikan pemahaman mereka. Selaku fasilitator, apabila guru menciptakan sesuatu kesalahan yang dicoba siswa hingga tugas guru cuma butuh meluruskan serta menarangkan Ciri berikutnya ialah guru membagikan pengalaman langsung kepada siswa. Ada pula yang diartikan pengalaman langsung ialah siswa memahami serta mendalami modul secara langsung sehingga siswa berhadapan pada pendidikan tertentu, tidak hanya menguasai modul pelajaran lewat uraian dari guru ataudari buku-buku pelajaran saja. Dengan demikian kegiatan pembelajaran akan lebih bermakna. Karakteristik yang lainnya yaitu menggunakan prinsip belajar dengan bermain sehingga akan menciptakan suasana yang menyenangkan bagi siswa dan tentunya akan menarik antusias siswa untuk belajar. Keberhasilan pelaksanaan pembelajaran tematik dipengaruhi oleh rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dirancang dan diterapkan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. supaya bisa menarik atensi serta motivasi siswa buat belajar dengan bersemangat

bahagia serta semangat. Sejalan dengan (Ibnu, 2013:44) karakteristik yang harus ada dalam pembelajaran tematik yaitu kegiatan pembelajaran berpusat pada siswa, memberikan pengalaman langsung pada siswa, tidak terjadi pemisahan materi pelajaran secara jelas, bersifat fleksibel, hasil pembelajaran disesuaikan dengan minat dan kebutuhan siswa, menggunakan prinsip belajar sambil bermain dengan suasana yang menyenangkan, mengembangkan komunikasi siswa, dan menekankan proses daripada hasil.

Menurut Latuheru (dalam Nunuk Suryani & Leo Agung, 2012:137) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang berguna agar dalam proses interaksi komunikasi pelatihan antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat dan efisien. Sementara itu (Sanaky, 2013:45) mendefinisikan bahwa media belajar adalah alat yang menyampaikan informasi tentang belajar dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Sudjana dan Rivai (2011:2011), Kelebihan media pembelajaran adalah dapat membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan, meningkatkan motivasi dan minat belajar sendiri, memudahkan pengajaran materi, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami siswa, membuat pembelajaran menjadi lebih fleksibel, mengaktifkan siswa agar mereka tidak cepat bosan.

Pendidikan Indonesia sedang menghadapi masalah serius karena tantangan globalisasi yang terus berkembang di semua aspek kehidupan, pendidikan. Menurut Sutrisno dan Moerdiono dalam Sutrisno (2018), dunia pendidikan harus direkonstruksi untuk mempersiapkan warga negara global yang potensial. Kewarganegaraan global merupakan salah satu bentuk pengembangan nilai-nilai fundamental kemanusiaan untuk mengembangkan hak dan kewajiban negara dalam menunaikan tugasnya. Beberapa bentuk pembangunan warga global dapat melakukan tugasnya. Salah satu bentuk pengembangan warga global dapat mendapatkan tugasnya. Salah satu bentuk pengembangan warga global dapat disampaikan pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), hal ini tentu mengingat bahwa materi Pendidikan kewarganegaraan memiliki tujuan : (1) Menampilkan karakter yang mencerminkan penghayatan, pemahaman dan pengalaman pribadi dan sosial terhadap nilai-nilai dan moralitas Pancasila, (2) memiliki komitmen konstitusional yang ditentukan oleh sikap positif dan pemahaman yang utuh terhadap Undang-Undang Dasar Negara Republik

Indonesia Tahun 1945, (3) berpikir kritis, rasional. dan kreatif, serta semangat kebangsaan dan cinta tanah air yang dijiwai oleh nilai-nilai Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, semangat persatuan dalam keberagaman dan komitmen pada negara kesatuan. Indonesia, (4) Berpartisipasi secara aktif, cerdas, dan bertanggung jawab sebagai anggota masyarakat, berbangsa, dan sebagai warga negara sesuai dengan harkat dan martabatnya sebagai makhluk ciptaan tuhan yang maha esa yang hidup bersama dalam berbagai tatanan sosial budaya (PP Nomor 32 tahun 2013) Pendidikan Kewarganegaraan merupakan peran dan tugas yang sangat penting untuk menyampaikan nilai-nilai ideologi pancasila yang memiliki inti nilai kemanusiaan dan kepribadian yang tentunya menjadi dasar dari konsep kewarganegaraan global. sasaran. Kewarganegaraan.

Pendidikan politik adalah program pendidikan di mana inti demokrasi politik diperluas dan dielaborasi dengan sumber informasi lain di bawah pengaruh positif pendidikan sekolah, masyarakat dan orang tua, untuk melatih siswa dalam perilaku dan tindakan yang kritis, analitis, demokratis. Mempersiapkan kehidupan demokrasi berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945. Berdasarkan definisi pendidikan kewarganegaraan di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan kewarganegaraan adalah program pendidikan yang menekankan aspek pengetahuan dan sikap yang berkaitan dengan fokus pada demokrasi politik. Nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945.

Ada banyak metode, strategi, dan lingkungan belajar yang dapat digunakan untuk mencapai pembelajaran dalam kewarganegaraan. Salah satunya dengan pengembangan media ajar yang sesuai dengan karakteristik atau kebutuhan mahasiswa. Berdasarkan latar belakang tersebut, perlu dikembangkan media ajar Pendidikan Kewarganegaraan untuk memenuhi kebutuhan mahasiswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan tahap awal dari penelitian media, yaitu. Tahapan fase yang akan dianalisis. Oleh karena itu, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif. Metode deskriptif mengacu pada metode yang mencoba menggambarkan fakta sebagaimana adanya (Arikunto, 2010). Tujuan dari metode ini adalah untuk menggambarkan secara sistematis, faktual dan akurat fakta-fakta, sifat-sifat dan hubungan suatu fenomena dengan fenomena lain yang dipelajari. Selain itu,

penelitian kualitatif berdasarkan modul desain penelitian yang diterbitkan oleh Ristekdikti dapat dipahami sebagai metode penelitian yang menggunakan data deskriptif berupa kata-kata yang ditulis atau diucapkan oleh orang dan aktor yang dapat diamati (Anwar, 2021). Oleh karena itu, metode penelitian deskriptif kualitatif adalah metode penelitian yang menjelaskan fakta, fenomena atau peristiwa berupa kata-kata tertulis atau lisan dari subjek yang diamati..

Penelitian ini dilaksanakan di tiga Sekolah Dasar (SD) Gugus 4 di Kecamatan Lempuing Jaya Kabupaten Ogan Komering Ilir pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Ketiga SD tersebut adalah SDN 2 Lubuk Makmur, SDN 1 Sungai Belida dan SDN 1 Lempuing Indah. Subyek penelitian ini adalah guru SD dan siswa kelas V. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, wawancara dan analisis dokumen penilaian untuk memperoleh informasi motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran kewarganegaraan, media yang digunakan dan pembelajaran sosial yang dibutuhkan nantinya. Jenis data dan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini disajikan pada Tabel 1 .

Tabel 1. Jenis data dan teknik pengumpulan data yang digunakan

Jenis data	Teknik pengambilan data
Motivasi belajar dalam pembelajaran PKn	Observasi
Kualitas media yang digunakan dalam pembelajaran PKn	Observasi
Kualitas media yg dipakai pada pembelajaran PKn	Angket
Karakteristik siswa dikelas	Wawancara
Hasil belajar siswa	Analisis dokumen penilaian

Selain itu, data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data. Teknik analisis data yang digunakan terdiri dari tiga langkah yaitu reduksi data, penyajian data dan inferensi (Miles, M.B. & Huberman, A'yun, 2021). Gambaran proses pembelajaran PKn dan kualitas media yang digunakan dalam pedagogi sosial diklasifikasikan menurut catatan pengamat dan kriteria evaluasi menurut Tabel 2.

Tabel 2 Pedoman kriteria evaluasi terkait motivasi, hasil belajar dan kualitas lingkungan belajar Pkn

Nilai	Kriteria Penilaian
90 < A 100	Amat Baik (A)
80 < B 90	Baik (B)
70 < C 80	Cukup (C)
70	Kurang (D)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya dalam kekuatan spiritual keagamaan, disiplin diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang bermanfaat bagi dirinya, masyarakat, dan bangsa. . dan negara bagian. Padahal pembelajaran adalah interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar (UU No. 20 Tahun 2003).

Adapun Pembelajaran merupakan bagian dari pendidikan itu sendiri. Untuk menjadikan peserta didik mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki beberapa keterampilan seperti yang disebutkan dalam Pasal 1 UU Nomor 20 Tahun 2013 tersebut terjadi dalam pembelajaran. Pembelajaran bisa dikatakan sebagai suatu proses belajar mengajar. Di dalam proses pembelajaran ini, terdapat media ajar yang digunakan sebagai objek kajian. Untuk memenuhi persyaratan pengembangan yang mungkin, kita tidak bisa lepas dari waktu. Di era digital saat ini, dunia pendidikan dipengaruhi oleh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada segala aspek dan semua mata pelajaran, termasuk Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Perlunya Media Ajar PKn. Dalam proses pembelajaran dan bersamaan dengan perkembangan TIK, komponen-komponen proses pembelajaran harus diperhatikan secara detail dan cermat. Nunuk Suryani & Leo Agung (2012: 39), terdapat beberapa komponen dalam proses belajar mengajar antara lain meliputi, tujuan, bahan pembelajaran, kegiatan belajar mengajar, metode, media atau alat peraga, sumber dan evaluasi. Salah satu bagian penting dalam pembelajaran adalah media pembelajaran. Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, berisi alat-alat yang digunakan guru dalam mengajar dan cara penyampaian pesan dari sumber belajar kepada penerima pesan pembelajaran (siswa). Sebagai penyaji dan penyalur pesan, media pembelajaran dalam artian dapat mewakili guru dalam menyampaikan informasi pembelajaran kepada siswa. Jika program media itu didesain dan dikembangkan secara baik, maka fungsi itu akan dapat diperankan oleh media meskipun tanpa keberadaan guru. Dewasa ini media memegang peranan penting di dalam membantu tercapainya proses belajar mengajar. Dunia saat ini dapat digambarkan sebagai dunia yang tumbuh subur di media. Kegiatan belajar mengajar kini telah berubah kearah pengurangan jumlah ceramah

dan lebih menitikberatkan pada penggunaan media (Abdul Gafur, 1986:110). Media massa berhubungan dengan teknologi dan selalu berkembang mengikuti perkembangan zaman. Di era globalisasi ini, salah satunya adalah perkembangan teknologi informasi.

Oleh sebab itu, pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan harus menyesuaikan dengan perkembangan teknologi di era digital. Salah satu kemungkinannya adalah dengan mengembangkan bahan ajar secara virtual. Secara umum, pengembangan bahan ajar modern dalam konteks pembelajaran kewarganegaraan telah banyak dikaji. Sebagai contoh, penelitian Kurniawani dan Saragih (2016) tentang pengembangan bahan ajar media interaktif mata pelajaran PKn yang menjelaskan bahwa hasil validasi multimedia interaktif lingkungan pembelajaran kewarganegaraan oleh ahli materi menunjukkan bahwa kualitas bahan ajar berpengaruh terhadap kualitas strategi pembelajaran dan kualitas sistem penyampaian pembelajaran dinilai sangat baik. Dengan demikian media pembelajaran multimedia interaktif mata pelajaran PKn yang dikembangkan dengan menggunakan program power point 2010 secara keseluruhan termasuk dalam kategori “Sangat Baik”, dan berdampak pada meningkatnya prestasi belajar siswa.

Penelitian Mahmud Rafi AlGhani (2017) tentang pengembangan media ajar pada pembelajaran PKn materi NKRI kelas V Sekolah Dasar, juga memaparkan tentang bagaimana proses pengembangan media ajar dalam pembelajaran PKn. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media yang diharapkan oleh guru dan siswa adalah multimedia yang meliputi perpaduan antara teks, gambar, animasi, suara dan menu interaktif. Pengembangan media menghasilkan media yang tepat dan efektif.

Beberapa penelitian di atas memberikan indikasi bahwa penelitian mengenai pengembangan media ajar dalam proses pembelajaran PKn memiliki hasil positif dan perlu terus dikembangkan. Kemudian, bagaimanapun, terdapat suatu hal yang menarik dalam substansi materi pembelajaran PKn, utamanya terkait dengan Pancasila. Kaelan (2002: 46) menjelaskan, Pancasila sebagai pandangan hidup bangsa Indonesia, sebagai Dasar Filsafat Negara Republik Indonesia, sebagai Ideologi Bangsa dan Negara Indonesia Seluruh kedudukan dan fungsi Pancasila itu bukanlah berdiri secara sendiri-sendiri. Bila dikelompokkan maka akan kembali pada dua kedudukan dan fungsi Pancasila yaitu sebagai Dasar Filsafat Negara dan sebagai Pandangan Hidup Bangsa Indonesia.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan pada pembelajaran PKn di Kelas V SDN Gugus 4 Kecamatan Lempuing Jaya Kabupaten Ogan Komering Ilir. Tiga sekolah dasar yaitu SDN 2 Lubuk Makmur, SDN 1 Sungai Belida dan SDN 1 Lempuing Indah memiliki permasalahan yaitu rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa. Alasannya adalah kondisi lingkungan belajar yang kurang kondusif, kurangnya infrastruktur untuk pembelajaran daring dan kurangnya dukungan orang tua. Dari sudut pandang guru, rendahnya motivasi dan keberhasilan belajar siswa disebabkan oleh sulitnya menggunakan lingkungan belajar yang sesuai untuk pembelajaran daring. Media yang sering digunakan oleh guru adalah media visual (gambar, peta dan bola dunia) dan media nyata. Guru belum terbiasa membuat inovasi media pembelajaran yang menarik. Hal ini terlihat dari hasil observasi kualitas lingkungan belajar yang digunakan oleh guru termasuk dalam kategori rendah.

Rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn harus segera diatasi. Alternatif solusi yang layak adalah pengembangan lingkungan belajar yang inovatif. Lingkungan belajar yang dikembangkan dalam pembelajaran online materi pembelajaran abstrak adalah penggunaan media berbantuan komputer. Sumber daya tersebut memungkinkan guru untuk menghubungkan dunia maya (virtual) dengan dunia nyata (real). Hal ini sesuai dengan karakteristik kognitif anak sekolah dasar pada fase tindakan konkrit. Dengan bantuan teknologi informasi, benda atau objek yang sulit dijangkau dapat ditampilkan di layar dengan animasi 3D agar terlihat nyata dan merangsang minat belajar siswa. Terutama ketika siswa dapat mengakses media di ponsel Android mereka. Kami berharap motivasi dan keberhasilan belajar siswa dapat ditingkatkan dengan alat ini. Dengan kajian analisis kebutuhan pendahuluan ini, perlu dilakukan kajian lebih lanjut tentang pengembangan lingkungan pembelajaran PKn di sekolah dasar untuk meningkatkan motivasi dan keberhasilan belajar siswa.

DAFTAR REFERENSI

- Karima, Retmaniar, and Ida Dwijayanti. "ANALISIS KEBUTUHAN AWAL PENGEMBANGAN MEDIA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPA KELAS VI SD."
- Dwipayana, Putu Agus Putra, I. Wayan Redhana, and Putu Prima Juniartina. " Analisis Kebutuhan Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Konteks Budaya Lokal Untuk Pembelajaran IPA di Sekolah Menengah." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)* 3.1 (2020):49-60.
- Windawati, Ririn, and Henny Dewi Koeswanti. " Mengembangkan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5.2 (2021):1027-1038.
- Hidayat, Heri, et al. "Peranan Teknologi Dan Media Pembelajaran Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan." *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha* 8.2 (2020): 57-65.
- Raharjo, Raharjo. "Menganalisis Kebutuhan Guru Warga Dalam Pengembangan Bahan Ajar Virtual." *Kewarganegaraan Progresif:Jurnal Pemikiran dan Penelitian Kewarganegaraan* 15.2:60-67.
- Apriliani, Medhitya Alda, et al. "Pengembangan media pembelajaran PPKn SD berbasis Powtoon untuk mengembangkan karakter tanggung jawab." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8.2 (2021): 129-145.
- Camelia, Camelia, Kurnisar Kurnisar, and Aulia Novemy SBK Lestari. "ANALISIS KEBUTUHAN BUKU AJAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN." *Untirta Civic Education Journal* 5.2 (2020)
- Rahmaibu, Farida Hasan, Farid Ahmadi, and Fitria Dwi Prasetyaningsih. "Pengembangan media pembelajaran dengan Adobe Flash untuk meningkatkan kewarganegaraan." *Jurnal Kreatif:Jurnal Pendidikan Dasar* 7.1 (2016).
- Kurniyawati, Shobiroh Ulfa, and Aninditya Sri Nugraheni. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gawai Pada Pembelajaran PPKn Kelas 3 SD/MI Di Masa Pandemi Covid-19." *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 5.2 (2021): 159-171