



Media dan Teknologi Pembelajaran PPKn dalam Memenuhi Tujuan dan Fungsi Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar

Aida Zalsabilah Idris¹, Sudarmin², Nurjannah³, Resky Andriani⁴

Mahasiswa PGMI STAI DDI MAROS^{1,2,4}

SDN 57 Bulu-bulu²

zalsabilaahaida@gmail.com¹, sudarmin11@guru.sd.belajar.id², nj68080@gmail.com³,
reskyandriani135@gmail.com⁴

Abstract

Learning is an educational activity. Educative values color the interactions that occur between teachers and educators. To advance the nation, there is no other right choice other than introducing education as a form of human endeavor to develop both physical and internal potential in accordance with the values and culture of society. In learning, media and technology are needed. Media itself comes from the Latin media which means intermediary or introduction. It is hoped that learning media and technology in PPKN will be able to help optimize and plan student activities in learning at school. Learning media is used in order to build communication and interaction between teachers and students in the teaching and learning process. Moreover, the development of education is currently very fast, especially the development of digital education in Indonesia. With this technology, we can get everything quickly, such as open materials. In the learning process, he can deliver learning material using media such as projectors, audio visuals, educational game development. This is done so that it can be conveyed by the teacher and accepted by the students. In the learning process, students can deliver learning material using media such as projectors, audio visuals, educational game development, this is done to make it easier for students to absorb or receive material presented by the teacher and make the learning process more effective. That is the importance of digital technology used in Citizenship Education learning because this education has certain goals, such as instilling the values of the Pancasila ideology.

Keyword : students, teachers, Citizenship education

Abstrak

Belajar merupakan suatu kegiatan yang mendidik. Nilai-nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dan pendidik. Untuk memajukan bangsa, tidak ada pilihan lain yang tepat selain memperkenalkan Pendidikan sebagai wujud ikhtiar manusia untuk menumbuhkembangkan potensi baik lahiriah maupun batin sesuai dengan nilai dan budaya Masyarakat. Dalam pembelajaran diperlukan media dan teknologi. Media sendiri berasal dari bahasa latin medio yang berarti perantara atau pengantar. Media pembelajaran dan teknologi di ppkn diharapkan mampu membantu memotivasi dan merancang aktifitas siswa dalam belajar disekolah. Media pembelajaran digunakan dalam rangka membangun komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Terlebih lagi perkembangan Pendidikan saat ini sangatlah cepat khususnya perkembangan Pendidikan digital di Indonesia. Teknologi tersebut kita bisa dapatkan segala sesuatu dengan cepat, seperti bahan ajar. Dalam proses pembelajarannya pengajar bisa menyampaikan materi pembelajaran menggunakan media - media seperti proyektor, audio visual, pengembangan game education. Hal itu dilakukan agar dapat disampaikan oleh guru dan diterima oleh

siswa. Dalam proses pembelajarannya pengajar bisa menyampaikan materi pembelajaran menggunakan media-media seperti proyektor, audio visual, pengembangan game education, hal itu dilakukan agar dapat mempermudah para siswa dalam menyerap atau menerima suatu materi yang disampaikan oleh guru dan proses pembelajarannya lebih efektif. Itulah pentingnya teknologi digital yang digunakan pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan karena pendidikan tersebut memiliki tujuan tertentu, seperti menanamkan nilai-nilai ideologi pancasila.

Kata Kunci : siswa, guru, Pendidikan kewarganegaraan

PENDAHULUAN

Kata media berasal dari Bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Qonita, 2019). Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Daryanto, 2012).

Media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi (AECT). Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar (Gagne) (Gagne, Ellen, 1985).

Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan dan merangsang siswa untuk belajar, seperti buku, film, kaset, dan lain-lain (Briggs). Agak berbeda dengan batasan yang diberikan NEA, media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual beserta peralatannya (Ismaya et al., 2023).

Media hendaknya dimanipulasi hingga dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Dari batasan-batasan di atas, terdapat persamaannya di antaranya bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa agar proses belajar berjalan optimal (Winarno, dkk., 2020).

Teknologi Pembelajaran tumbuh dari praktek pendidikan dan gerakan komunikasi audio visual. Teknologi Pembelajaran semula dilihat sebagai teknologi peralatan, yang berkaitan dengan penggunaan peralatan, media dan sarana untuk mencapai tujuan pendidikan atau dengan kata lain mengajar dengan alat bantu audio-visual (Maheswari & Pramudiani, 2021).

Teknologi Pembelajaran merupakan gabungan dari tiga aliran yang saling berkepentingan, yaitu media dalam pendidikan, psikologi pembelajaran dan pendekatan sistem dalam pendidikan. Teknologi di era 4.0 sudah sangat berkembang dan maju secara cepat. Dengan adanya teknologi yaitu seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan yang dijadikan sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran (Rahayu, dkk., 2022).

Teknologi ini kita bisa mendapatkan segala sesuatu dengan cepat, seperti mencari (Hidayat et al., 2020) bahan ajar untuk proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Teknologi ini bukanlah merupakan hal yang baru tetapi sudah ada sejak tahun 80-an, sehingga pada abad 21 ini disebut era digital, di era ini penggunaan teknologi sudah menjadi kebutuhan dari anak dibawah umur sampai orang dewasa. Di abad 21, atau tepatnya pada zaman sekarang teknologi semakin penting bahkan menjadi

kebutuhan bagi semua orang, bahkan dalam pembelajaran pun menggunakan teknologi ini sangat penting dan dibutuhkan, supaya menjadi pemicu motivasi peserta didik menjadi tertarik pada pembelajaran sehingga mereka memiliki keterampilan belajar dan berinovasi dari kegiatan pembelajaran tersebut (Sukiyasa, 2013).

Keterampilan belajar menggunakan teknologi digital akan sangat membantu lebih cepat untuk mendapatkan serta meningkatkan life skills pada peserta didik, dan pendidik pun dengan mudah mengembangkan bahan pembelajaran.

Menurut pendekatan ilmu pengetahuan memberikan gambaran bahwa kita sebagai peserta didik harus mampu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi digital.

Teknologi digital menjadi kebutuhan pendidikan pada sekarang ini, karena sudah diadaptasi oleh kementerian pendidikan dan kebudayaan republik indonesia (kemendikbud) untuk mengembangkan kurikulum baru dan sistem online serta mengembangkan pendidikan menuju indonesia kreatif tahun 2045 (Kemendikbudristek, 2022).

Adaptasi dilakukan untuk mencapai kesesuaian konsep dengan kapasitas peserta didik dan kompetensi pendidik dan tenaga kependidikannya.

METODE PENELITIAN

Penulis menggunakan studi pustaka atau studi literature terhadap berbagai, artikel, dan jurnal yang berkaitan dengan topik yang sedang dibahas. Tahapan penelitian dilaksanakan dengan menghimpun sumber kepustakaan, baik primer maupun sekunder. Penelitian ini melakukan klasifikasi data berdasarkan formula penelitian (Nazir, 2019).

Penulis mengumpulkan informasi dari berbagai karya tulis ilmiah dan jurnal referensi yang terdapat di bermacam situs web terkemuka seperti Google Cendikia, Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha, Jurnal basicedu, dan berbagai website terpercaya lainnya.

Tahap lanjut dilakukan pengolahan data atau pengutipan referensi untuk ditampilkan sebagai temuan penelitian, diabstraksikan untuk mendapatkan informasi yang utuh, dan diinterpretasi hingga menghasilkan pengetahuan untuk penarikan kesimpulan (Sukmawati, Sudarmin, 2023).

Penulis melakukan studi kepustakaan dalam penelitian ini dengan membaca, menyimpulkan, kemudian mengolah dan membuat data – data yang terkumpul sebagai bahan dari penelitian yang dilakukan.

HASIL PENELITIAN

Pendidikan

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, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Kemdiknas, 2003)

Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan diambil dari istilah Civic Education, dan oleh sebagian pakar diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menjadi Pendidikan Kewargaan dan Pendidikan Kewarganegaraan (Khairani et al., 2021).

Istilah Pendidikan Kewargaan diwakili oleh Azyumardi Azra dan Tim ICCE (Indonesian Center for Civic Education), sedangkan istilah Pendidikan Kewarganegaraan diwakili oleh Zamroni, Muhammad Numan Soemantri, Udin. S.

Winataputra, dan Tim CICED (Center Indonesian for Civic Education).

Rosyada, dkk (2000:7) memberikan pendapat bahwa, “Pendidikan Kewarganegaraan itu sama dengan Pendidikan Demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat untuk dapat berfikir kritis dan bertindak demokratis, melalui aktivitas menanamkan kesadaran kepada generasi baru bahwa kesadaran demokrasi adalah bentuk kehidupan Budi Juliardi, Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Pendidikan Kewarganegaraan 121 masyarakat yang paling menjamin hak-hak warga masyarakat”.

Lebih lanjut, (Rosyada, 2005) memberi pengertian mengenai Pendidikan Kewarganegaraan yaitu; “Pendidikan Kewarganegaraan adalah suatu proses yang dilakukan oleh lembaga pendidikan di mana seseorang mempelajari orientasi, sikap dan perilaku politik sehingga yang bersangkutan memiliki pengetahuan politik serta kemampuan mengambil keputusan politik secara rasional dan menguntungkan bagi dirinya juga bagi masyarakat dan bangsa”. Sementara itu (Panjaitan, dkk (2023) memberikan definisi mengenai Pendidikan Kewarganegaraan sebagai berikut: “Pendidikan Kewarganegaraan adalah Pendidikan Demokrasi yang bertujuan untuk mendidik generasi muda menjadi warga negara yang demokratis dan partisipatif melalui suatu pendidikan yang diagonal”.

Sedangkan Asyari dan Dewi, (2021) memberikan definisi tentang Pendidikan Kewarganegaraan adalah sebagai berikut: “Pendidikan Kewarganegaraan adalah Pendidikan Politik yang bertujuan untuk membantu peserta didik agar menjadi warga negara yang secara politik dewasa dan ikut serta membangun sistem politik yang demokratis”.

Dapat diambil suatu kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan Pendidikan Kewarganegaraan itu pada hakikatnya adalah program pendidikan yang memuat bahasan tentang masalah kebangsaan, kewarganegaraan dalam hubungannya dengan negara, demokrasi, Hak Asasi Manusia, dan masyarakat madani yang dalam implementasinya menerapkan prinsip-prinsip pendidikan demokratis dan humanis.

Somantri (2001) memberikan ciri-ciri mengenai PKn, yaitu: 1) PKn adalah kegiatan yang meliputi seluruh program sekolah; 2) PKn meliputi berbagai macam kegiatan mengajar yang dapat menumbuhkan hidup dan perilaku yang lebih baik dalam masyarakat demokratis; dan, 3) Dalam PKn termasuk pula hal-hal yang menyangkut pengalaman, kepentingan masyarakat, pribadi dan syarat-syarat objektif untuk hidup bernegara.

Sebagaimana lazimnya setiap pendidikan yang memiliki tujuan yang hendak di capai, demikian juga dengan PKn. Winataputra (2008) mengungkapkan tujuan PKn, antara lain sebagai berikut:

1) untuk membentuk kecakapan partisipatif yang bermutu dan bertanggungjawab dalam kehidupan politik dan masyarakat, baik ditingkat lokal, nasional, regional, dan global;

2) Menjadikan warga masyarakat yang baik dan mampu menjaga persatuan dan integritas bangsa guna mewujudkan Indonesia yang kuat, sejahtera, dan demokratis;

3) Menghasilkan mahasiswa yang berfikiran komprehensif, analitis, kritis, dan bertindak demokratis;

4) Mengembangkan kultur demokrasi, yaitu kebebasan, persamaan, kemerdekaan, toleransi, kemampuan menahan diri, kemampuan mengambil keputusan, serta kemampuan berpartisipasi dalam kegiatan politik kemasyarakatan; dan,

5) Mampu membentuk mahasiswa menjadi good and responsible citizen (warga negara yang baik dan bertanggungjawab) melalui penanaman moral dan keterampilan (social skills) sehingga kelak mereka mampu memahami dan memecahkan persoalan-persoalan aktual kewarganegaraan seperti toleransi, perbedaan pendapat, bersikap empati, menghargai pluralitas, kesadaran hukum dan tertib sosial, menjunjung tinggi HAM, mengembangkan demokratisasi dalam berbagai lapangan kehidupan, dan menghargai kearifan lokal (local wisdom).

Pada hakikatnya, pengajaran PKn berbeda dengan pengajaran pendidikan lain, karena pengajaran PKn ini sulit untuk mendapatkan ketepatan jika dibanding dengan pengajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Dalam buku terbitan Ditjen. Dikdasmen, Depdiknas (2003:4), sebagaimana lazimnya suatu bidang studi yang diajarkan di sekolah, PKn memiliki karakteristik yang mencakup 3 (tiga) dimensi, yaitu: 1) dimensi pengetahuan kewarganegaraan (knowledge), yang mencakup bidang politik, hukum dan moral; 2) dimensi keterampilan kewarganegaraan (Skills), meliputi keterampilan partisipasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara; dan 3) dimensi nilai-nilai kewarganegaraan (values), mencakup antara lain percaya diri, penguasaan atas nilai religius, norma dan moral luhur.

Karakteristik tersebut di atas dimaksudkan agar sejalan dengan ide pokok pelajaran PKn yang ingin membentuk warga negara yang ideal, yaitu warga negara yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berpengetahuan, berketerampilan, dan memiliki nilai-nilai yang sesuai dengan prinsip-prinsip Kewarganegaraan. Sikap inilah yang disebut dengan sikap yang berkarakter.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKn) di sekolah dasar dimaksudkan untuk menanamkan rasa cinta tanah air, meningkatkan semangat kebangsaan, serta membentuk kepribadian bangsa yang sesuai dengan falsafah, pandangan hidup, ideologi, dan dasar negara yaitu Pancasila (Khairani, dkk., 2021).

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang berfungsi sebagai pendidikan nilai dan moral, yaitu mata pelajaran yang mensosialisasikan dan menginternalisasikan nilai-nilai Pancasila/budaya bangsa sehingga membentuk moral anak yang sesuai dengan nilai falsafah hidupnya (Isnanto, dkk., 2020).

Sapriya (2017) dalam dunia Pendidikan dan tujuan pendidikan Kewarganegaraan ialah Partisipasi yang penuh nalar serta tanggung jawab dalam kehidupan politik dari warga negara yang taat pada nilai-nilai juga prinsip dasar demokrasi konstitusional Indonesia. Partisipasi warga negara yang efektif serta penuh tanggung jawab memerlukan penguasaan seperangkat ilmu pengetahuan, keterampilan intelektual dan keterampilan untuk berperan serta.

Menurut Lampiran Permendiknas No. 22 Tahun 2006 dikemukakan bahwa "Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945", sedangkan tujuannya, digariskan dengan tegas, " adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- (1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- (2) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta antikorupsi.
- (3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.
- (4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Pentingnya peran PKn dalam proses pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik sepanjang hayat (*long life education*), melalui pemberian keteladanan, pembangunan kemauan, dan pengembangan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran maka melalui PKn sekolah perlu dikembangkan sebagai pusat pengembangan wawasan, sikap, dan keterampilan hidup dan berkehidupan yang demokratis untuk membangun kehidupan demokrasi.

Pendidikan persekolahan seharusnya dikembangkan sebagai wahana sosial kultural untuk membangun kehidupan yang demokratis. Dengan cara itu akan memungkinkan siswa dapat belajar demokrasi dalam situasi yang demokratis dan untuk tujuan melatih diri sebagai warga negara yang demokratis dan membangun kehidupan yang lebih demokratis.

Media Berbasis Teknologi Pembelajaran PPKn

Model pembelajaran atau sumber belajar yang berhubungan dengan teknologi informasi dan menjadi perhatian

dunia pendidikan adalah model pembelajaran berbasis computer dan pembelajaran melalui media elektronik dan web based learning. Melihat kemajuan teknologi di era millennial model pembelajaran ini didasarkan atas perkembangan melalui internet dan telah memunculkan apa yang disebut eeducation atau e-learning. Kegiatan tersebut melalui media elektronik khususnya jaringan internet.

1. Pembelajaran berbasis Komputer

Pembelajaran ini menggunakan computer sebagai alat bantu. Melalui pembelajaran ini bahan ajar disajikan melalui media computer sehingga kegiatan proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan menantang bagi siswa.

Pembelajaran berbasis computer yang dituliskan oleh Hick & Hyde (dalam Joiner, 1982) yaitu "*a teaching process directly involving a computer in the presentation of instructional materials in an interactive mode to provide and control the individualized learning environment for each individual student*" Dalam definisi di atas dengan pembelajaran berbasis computer siswa akan berinteraksi dan berhadapan secara langsung dengan computer secara individual sehingga apa yang dialami oleh seorang siswa akan berbeda dengan apa yang dialami oleh siswa lain.

Salah satu ciri yang paling menarik dari pembelajaran berbasis computer terletak pada kemampuan berinteraksi secara langsung dengan siswa.

2. Pembelajaran berbasis Elektronik (E-Learning)

Penerapan e-learning sebagai bagian integral dari sistem pembelajaran telah dilakukan oleh beberapa lembaga pendidikan. Contohnya, Departemen Pendidikan

Jerman, Inggris dan Perancis telah menyusun suatu rencana induk strategis untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran e-education.

Sedangkan Italia telah membangun infrastruktur e-education dengan membangun lebih dari 15.000 sambungan internet sekolah. Konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar dapat disebut suatu e-learning. E-learning adalah sebuah proses pembelajaran yang berbasis elektronik dengan salah satu media yang digunakan adalah jaringan komputer yang memungkinkan untuk dikembangkan dalam bentuk berbasis web, sehingga kemudian dikembangkan ke jaringan komputer yang lebih luas yaitu internet.

3. Pembelajaran berbasis Web (Web Based Learning)

Web based learning sering juga disebut sebagai sistem atau proses untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar jarak jauh melalui aplikasi web dan jaringan internet (Simamora, 2003).

Manfaat dari web based learning yaitu: (a) Kelas tidak membutuhkan fisik, semuanya dapat dibangun dalam aplikasi internet (b) Melalui internet lembaga pendidikan akan dapat lebih focus pada program penyelenggaraan pendidikan atau latihan (c) Program web based learning dapat dilaksanakan dan di update secara cepat (d) Dapat diciptakan interaksi yang bersifat real time (chatting/video conference) atau non real time (e-mail, bulleting board, mailing list) (e) Dapat mengakomodasi keseluruhan proses belajar, mulai dari registrasi, penyampaian materi, diskusi, evaluasi dan juga transaksi.

4. Peran Pembelajaran berbasis Google Classroom

Pada tahap awal di tahun 2014-2016 pengembangan google classroom tidak diperuntukan untuk semua orang hanya sekolah yang berkerjasama dengan google, namun di bulan Maret 2017 google classroom dapat diakses oleh seluruh orang dengan menggunakan google pribadi.

Hal ini yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik, siswa dan wali murid dalam pembelajaran, sehingga tidak diperlukan kerjasama dengan google. Pemanfaatan secara terbuka dapat memberikan keuntungan bagi pengguna google classroom dengan baik. Google Classroom merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. Selain itu, google classroom bisa menjadi sarana distribusi tugas, submit tugas bahkan menilai tugastugas yang dikumpulkan (Herman, 2014). Dengan demikian, aplikasi ini dapat membantu memudahkan pendidik dan siswa dalam melaksanakan proses belajar dengan lebih mendalam.

Hakekat Pembelajaran PPKn

Hakikat Pendidikan Kewernegaraan di sekolah dasar adalah sebagai program pendidikan yang berdasarkan nilai-nilai Pancasila untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa yang diharapkan menjadi jati diri yang diwujudkan dalam bentuk perilaku dalam kehidupan sehari-hari.

Pelajaran yang dalam pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosial, budaya, bahasa, usia, dan suku bangsa yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas,

terampil, dan berkarakter seperti yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Dalam sejarah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan mengalami perkembangan, yang diawali dengan istilah Pendidikan Kewarganegaraan (Citizenship) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosiokultural, bahasa, usia dan suku bangsa untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Pendidikan Kewarganegaraan mengalami perkembangan sejarah yang sangat panjang, yang dimulai dari Civic Education, Pendidikan Moral Pancasila, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, sampai yang terakhir pada Kurikulum 2004 berubah namanya menjadi mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, dan sekarang kembali lagi menjadi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Tujuan Pembelajaran PPKn

Secara umum tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah mengembangkan potensi peserta didik dalam seluruh dimensi kewarganegaraan, yakni: (1) sikap kewarganegaraan termasuk keteguhan, komitmen dan tanggung jawab kewarganegaraan (civic confidence, civic commitment, and civic responsibility); (2) pengetahuan kewarganegaraan; (3) keterampilan kewarganegaraan termasuk kecakapan dan partisipasi kewarganegaraan (civic competence and civic responsibility) (Siswanto, 2020).

Secara khusus Tujuan PPKn yang berisikan keseluruhan dimensi tersebut sehingga peserta didik mampu: (a)

Menampilkan karakter yang mencerminkan penghayatan, pemahaman, dan pengamalan nilai dan moral Pancasila secara personal dan sosial. (b) Memiliki komitmen konstitusional yang ditopang oleh sikap positif dan pemahaman utuh tentang Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. (c) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif serta memiliki semangat kebangsaan serta cinta tanah air yang dijiwai oleh nilai-nilai Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, semangat Bhinneka Tunggal Ika, dan komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia. (d) Berpartisipasi secara aktif, cerdas, dan bertanggung jawab sebagai anggota masyarakat, tunas bangsa, dan warga negara sesuai dengan harkat dan martabatnya sebagai makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa yang hidup bersama dalam berbagai tatanan sosial Budaya.

Fungsi Pembelajaran PPKn

Bahwasannya tidak dapat dipungkiri bahwa pendidikan merupakan salah satu cara yang sangat penting dalam rangka membangun manusia yang seutuhnya, tanpa adanya pendidikan kenyataan membuktikan bahwa masyarakat yang tidak mengaloi proses ajar akan terbelakang dan ketinggalan dengan orang, bangsa dan Negara lain. Selain itu manusia yang tidak mengalami proses ajal' tidak akan berkembang dan mengembangkan potensi yang dimilikinya (Rachmawati, dkk., 2022).

Hal ini berlaku di Negara-negara berkembang maupun di Negara-negara maju. Namun walaupun demikian penguasaan ilmu pengetahuahn harus dibarengi dengan pembentukan kepribadiannya yang terkonsep dengan sendirinya melalui proses ajar yang telah

dialaminya, namun kenyatannya terkadang manusia memiliki ilmu pengetahuan tetapi moral maupun akhlak dan tingkah lakunya tidak mencerminkan bahwa dia berpendidikan (Salmia & Yusri, 2021).

Terkadang manusia bangga dengan ilmu yang dimilikinya mengkaji berdasarkan fakta-fakta dan pengalaman pribadi sebagai seorang pendidik (guru) dengan beberapa cara, diantaranya mengkaji dari sikap kesehari-harian anak berdasarkan dari pengalaman pribadi penulis sebagai guru mata pelajaran PKn. Kepribadian adalah pola keseluruhan tingkah laku seseorang yang nampak dalam bentuk tingkah laku, meliputi: pola pikir, cara mengemukakan pendapat, dan bentuk-bentuk aktivitas lainnya (Magdalena, dkk., 2020).

Peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu. Sebagaimana di muka telah dikemukakan bahwa dalam membentuk pribadi anak didik khususnya diperlukan beberapa tahapan-tahapan yang harus dilalui, diantaranya: (1) Pembentukan Kepribadian melalui Pembiasaan. (2) Pembentukan Kepribadian Melalui Minat dan Motivasi. (3) Pembentukan Kepribadian Melalui Kerohanian (Salmia, Sudarmin, 2022).

KESIMPULAN

Di era millennial para pendidik dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang yang dapat menunjang terwujudnya pembelajaran yang lebih inovatif. Dalam melaksanakan tugasnya, pendidik diharapkan dapat menggunakan alat atau bahan pendukung proses

pembelajaran, dari alat yang sederhana sampai alat yang canggih (sesuai dengan perkembangan dan tuntutan jaman). Bahkan mungkin lebih dari itu, pendidik diharapkan mampu mengembangkan keterampilan membuat media pembelajarannya sendiri.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan proses pembelajaran. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian tenaga pendidik dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu tenaga pendidik perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses proses pembelajaran. Sesuai dengan klasifikasinya, maka setiap media pembelajaran mempunyai karakteristik sendiri-sendiri (Seran, 2024).

Karakteristik tersebut dapat dilihat menurut kemampuan media pembelajaran untuk membangkitkan rangsangan indera penglihatan, pendengaran, perabaan, pengecap, maupun pembauan/penciuman. Dari karakteristik ini, untuk memilih suatu media pembelajaran yang akan digunakan oleh seorang pendidik pada saat melakukan proses belajar mengajar, dapat disesuaikan dengan suatu situasi tertentu (S. Muhajir, 2021).

Media pembelajaran banyak jenis dan macamnya. Dari yang paling sederhana dan murah hingga yang canggih dan mahal. Ada yang dapat dibuat oleh pendidik sendiri dan ada yang diproduksi pabrik. Ada yang sudah tersedia di lingkungan untuk langsung dimanfaatkan dan ada yang sengaja dirancang. Nilai adalah suatu ide atau konsep tentang apa yang seseorang pikirkan merupakan hal

yang penting dalam hidupnya. Nilai dapat berada di dua kawasan: kognitif dan afektif (Komalasari, dkk., 2021).

Nilai adalah ide, bisa dikatakan konsep dan bisa dikatakan abstraksi (Laksono & Manik, 2023). Nilai merupakan hal yang terkandung dalam hati nurani manusia yang lebih memberi dasar dan prinsip akhlak yang merupakan standar dari keindahan dan efisiensi atau keutuhan kata hati (potensi). Langkah-langkah awal dari “nilai” adalah seperti halnya ide manusia yang merupakan potensi pokok human being (Muhajir & Sudarmi, 2023).

Nilai tidaklah tampak dalam dunia pengalaman. Dia nyata dalam jiwa manusia. Dalam ungkapan lain ditegaskan oleh Sidney B. Simon (1986) bahwa sesungguhnya yang dimaksud dengan nilai adalah jawaban yang jujur tapi benar dari pertanyaan “what you are really, really, really, want.” Studi tentang nilai termasuk dalam ruang lingkup estetika dan etika. Estetika cenderung kepada studi dan justifikasi yang menyangkut tentang manusia memikirkan keindahan, atau apa yang mereka senangi. Misalnya mempersoalkan atau menceritakan si rambut panjang, pria pemakai anting-anting, nyanyian-nyanyian bising dan bentuk-bentuk seni lain.

Sedangkan etika cenderung kepada studi dan justifikasi tentang aturan atau bagaimana manusia berperilaku. Ungkapan etika sering timbul dari pertanyaan-pertanyaan yang mempertentangkan antara benar salah, baik-buruk. Pada dasarnya studi tentang etika merupakan pelajaran tentang moral yang secara langsung merupakan pemahaman tentang apa itu benar dan salah.

Bangsa Indonesia sejak awal mendirikan negara, berkonsensus untuk memegang dan menganut Pancasila sebagai sumber inspirasi, nilai dan moral bangsa. Konsensus bahwa Pancasila sebagai anutan untuk pengembangan nilai dan moral bangsa ini secara ilmiah filosofis merupakan pemufakatan yang normatif.

Secara epistemologikal bangsa Indonesia punya keyakinan bahwa nilai dan moral yang terpancar dari asas Pancasila ini sebagai suatu hasil sublimasi dan kriticalisasi dari sistem nilai budaya bangsa dan agama yang kesemuanya bergerak vertikal dan horizontal serta dinamis dalam kehidupan masyarakat.

Selanjutnya untuk mensinkronkan dasar filosofia-ideologi menjadi wujud jati diri bangsa yang nyata dan konsekuen secara aksiologikal bangsa dan negara Indonesia berkehendak untuk mengerti, menghayati, membudayakan dan melaksanakan Pancasila. Upaya ini dikembangkan melalui jalur keluarga, masyarakat dan sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Asyari, D., & Dewi, D. A. (2021). Peran Pendidikan Kewarganegaraan bagi Generasi Milenial dalam Menanamkan Jiwa Nasionalisme Di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(2), 30–41. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i2.1628>
- Daryanto, dan M. R. (2012). *Model Pembelajaran Inovatif*. Gava Media.
- Gagne, Ellen, D. (1985). *The Cognitive Psychology of School Learning*. Little, Brown and Company.
- Hidayat, H., Mulyani, H., Nurhasanah, S. D., Khairunnisa, W., & Sholihah, Z.

- (2020). Peranan Teknologi Dan Media Pembelajaran Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 8(2), 57–65.
- Ismaya, I., Aditya, E., & Arsyad, M. (2023). *Example Non-Example Model Assisted by Panca in Improving Understanding of Concepts in Class III at Public Elementary School 03 Terban*. 2(5), 28–31.
- Isnanto, I., Ilham, A., & Lakita, N. (2020). Pengendalian Tingkah Laku Siswa Melalui Pendekatan Manajemen Kelas. *Jambura Journal of Educational Management*, 1(c), 27–40.
<https://doi.org/10.37411/jjem.v1i1.108>
- Kemdiknas. (2003). *Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003*. Kementerian Pendidikan Nasional.
- Kemendikbudristek. (2022). *Kurikulum Merdeka*. Pusat Kurikulum dan Pembelajaran.
- Khairani, I. A., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Pendidikan Pancasila sebagai Pembentuk Karakter Disiplin Siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2020), 7497–7500.
<https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/2187%0Ahttps://www.jptam.org/index.php/jptam/article/download/2187/1914>
- Komalasari, K., Fitriyani, S., & Anggraini, D. N. (2021). Living values-based digital learning resources in civic education. *New Educational Review*, 63, 85–96.
<https://doi.org/10.15804/ner.2021.63.1.07>
- Laksono, B. K. D., & Manik, Y. M. (2023). Pendidikan Karakter Moral dan Toleransi Siswa. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(01), 162–166.
<https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i01.2388>
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar negeri bojong 3 pinang. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(3), 418–430.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Maheswari, G., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Animaker terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2523–2530.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.872>
- Muhajir, M., & Sudarmi, S. (2023). The Role of Parents in the Development of Akhlakul Karimah Elementary School Students in the Covid-19 Period. *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 7(1), 42–49.
<https://doi.org/10.55215/pedagonal.v7i1.4337>
- Muhajir, S. (2021). Peran Pendidik dalam Menanamkan Nilai-Nilai Kejujuran melalui Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn) pada Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, Volume 04, 259–262.
- Nazir, M. (2019). *Metode Penelitian*. Penerbit Ghalia Indonesia.
- Panjaitan, N., Ananda, R., & Delzy Perkasa, R. (2023). Pengaruh Literasi

- Digital Pada Pembelajaran IPS Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas VIII Di SMP Muhammadiyah 22 Kisaran. *Mimbar Kampus: Jurnal Pendidikan Dan Agama Islam*, 23(1), 74–89.
<https://doi.org/10.47467/mk.v23i1.3423>
- Qonita, A. (2019). *Kamus Bahasa Indonesia*. PT Indahjaya Adipratama.
- Rachmawati, N., Marini, A., Nafiah, M., & Nurasih, I. (2022). Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dalam Impelementasi Kurikulum Prototipe di Sekolah Penggerak Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3613–3625.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2714>
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104.
- Rosyada, D. (2005). *Demokrasi, Hak Asasi Manusia, Masyarakat Madani*. Prenada Media.
- Salmia, Sudarmin, A. M. Y. (2022). The Efforts of Islamic Religious Teachers in Improvin the Ability to Read the Al-Qur'an Writing in Class IV Students Inprimary School. *International Journal of Social Science*, Vol.1 No.5.
- Salmia, & Yusri, A. M. (2021). Peran Guru dalam Pembelajaran Abad 21 di Masa Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Primary Education*, 5(1), 82–92.
- Sapriya. (2017). *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajarn*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Seran, A. (2024). 'Pancasila' as a moral foundation in seeking a resolution of social conflicts to maintain mental health. In *Journal of Public Health (United Kingdom)* (Vol. 46, Issue 1).
<https://doi.org/10.1093/pubmed/fdad135>
- Siswanto, D. (2020). Pengembangan Modul Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan (PPKn) Untuk Siswa SMK. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 10(2), 198.
<https://doi.org/10.33087/dikdaya.v10i2.176>
- Somantri. (2001). *Menggagas Pembaharuan Pendidikan*. PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Sukiyasa. (2013). Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, VOL.3 NO., 129.
- Sukmawati, Sudarmin, S. (2023). Development of Quality Instrument and Data Collection. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 119–124.
- Winarno, W. W., Rusnaini, R., Muchtarom, M., Yuliandri, E., Rasyid, M. Al, & Suryaningsih, A. (2020). Analisis Kesulitan Guru PPKn dalam Mengembangkan Materi Pembelajaran Bhinneka Tunggal Ika. *Journal of Moral and Civic Education*, 4(2), 97–112.
<https://doi.org/10.24036/8851412422020510>
- Winataputra. (2008). *Materi dan Pembelajaran PKN SD* (Universitas Terbuka (ed.)).