

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI SEBAGAI SARANA PEMBERIAN STIMULASI TERHADAP SISWA MTS ZIA SALSABIAL

Jacklyn Alona Br Bangun¹, Triya Anggraini², Bartolomeus Marulitua Simanjorang³, Rama Rizky Septianda Saragih⁴, Muhammad Habib Husin⁵, Desriani Ronay Fiona Purba⁶

Universitas Negeri Medan

e-mail: jacklynalona24@gmail.com¹, triyaanggraini841@gmail.com², bartolomeussimanjorang5@gmail.com³, ramarizky2004@gmail.com⁴, muhhammadhabibhusin188@gmail.com⁵, desrianironayfiona@gmail.com⁶

Abstrak – Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) mempunyai peranan penting dalam membentuk karakter peserta didik dan pemahaman tentang kewarganegaraan, hak dan tanggung jawab sebagai anggota masyarakat dan bangsa. Di era informasi dan teknologi saat ini, PKN harus menghadapi tantangan baru dalam menyediakan materi pendidikan dan memotivasi siswa untuk belajar. Sebagai lembaga sekolah menengah atas, MTs Zia Salsabila bertanggung jawab menyelenggarakan pendidikan PKN yang berkualitas. Oleh karena itu, tujuan penelitian kami adalah untuk memastikan efektivitas penerapan media pembelajaran PKN di MTs Zia Salsabila. Penelitian kami menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode observasi dan wawancara. Pendekatan kualitatif cocok untuk memahami pengalaman, pandangan, dan interaksi siswa dan guru mengenai penggunaan media pembelajaran PKN. Berdasarkan temuan penelitian ditemukan bahwa guru di MTs Zia Salsabila Medan tidak menggunakan media pembelajaran multimedia pada laptop yang menampilkan Infocus. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan kepala sekolah, guru, dan siswa, media pembelajaran yang digunakan seperti laptop, Infocus, dan berbagai media berbasis teknologi sangat sedikit dan terbatas.

Kata Kunci: Pendidikan Kewarganegaraan, Media Pembelajaran, Pendidikan

Abstract – Citizenship Education (PKN) has an important role in shaping students' character and understanding of citizenship, rights, and responsibilities as members of society and the nation. In the current era of information and technology, PKN must face new challenges in providing educational materials and motivating students to learn. As a high school institution, MTs Zia Salsabila is responsible for providing quality PKN education. Therefore, our research aims to ensure the effectiveness of implementing PKN learning media at MTs Zia Salsabila. Our research uses a qualitative approach using observation and interview methods. A qualitative approach is suitable for understanding the experiences, views, and interactions of students and teachers regarding the use of PKN learning media. Based on research findings, it was found that teachers at MTs Zia Salsabila Medan did not use multimedia learning media on laptops that displayed Infocus. Based on the results of observations and interviews with school principals, teachers, and students, the learning media used such as laptops, Infocus and various technology-based media are very few and limited.

Keywords: Citizenship Education, Instructional Media, educational

PENDAHULUAN

Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) memegang peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan pemahaman siswa tentang kewarganegaraan, hak, dan kewajiban mereka sebagai anggota masyarakat dan negara. Di era informasi dan teknologi saat ini, PKN harus dihadapkan pada tantangan baru dalam menyampaikan materi dan memotivasi siswa untuk belajar dengan lebih baik. Media pembelajaran yang efektif dalam PKN dapat memberikan stimulus positif terhadap pemahaman siswa tentang nilai-nilai kewarganegaraan dan konsep-konsep demokrasi.

MTs Zia Salsabila, sebagai salah satu institusi pendidikan menengah pertama, memiliki tanggung jawab untuk menyediakan pendidikan PKN yang bermutu tinggi. Dalam upaya untuk mencapai tujuan tersebut, penerapan media pembelajaran dalam

mengajar PKN telah menjadi alternatif yang semakin relevan. Penggunaan media pembelajaran, seperti video, presentasi multimedia, dan sumber daya digital, dapat meningkatkan cara siswa memahami dan merespons materi PKN.

Namun, untuk memastikan efektivitas penerapan media pembelajaran dalam PKN di MTs Zia Salsabila, perlu dilakukan penelitian yang fokus pada sejauh mana media pembelajaran dapat memberikan stimulasi positif terhadap siswa dalam pembelajaran PKN. Stimulasi dalam konteks ini bukan hanya merujuk pada respons fisik, tetapi juga respons kognitif dan emosional siswa terhadap materi PKN. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak penerapan media pembelajaran PKN sebagai sarana pemberian stimulasi terhadap siswa di MTs Zia Salsabila. Evaluasi ini melibatkan pemahaman siswa tentang nilai-nilai kewarganegaraan, partisipasi dalam kehidupan berdemokrasi, dan pengembangan keterampilan kritis dalam pemecahan masalah sosial.

Penting untuk mencatat bahwa hasil penelitian ini tidak hanya akan bermanfaat bagi MTs Zia Salsabila, tetapi juga dapat memberikan panduan bagi sekolah lain yang ingin memperbaiki pendekatan pembelajaran PKN mereka. Selain itu, penelitian ini akan mendukung perkembangan pendidikan yang lebih modern dan adaptif, yang sejalan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.

Dengan demikian, penelitian ini mendesak untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan kunci tentang efektivitas penerapan media pembelajaran PKN dalam memberikan stimulus positif terhadap siswa di MTs Zia Salsabila dan memahami dampaknya pada pengajaran PKN yang lebih efektif dan interaktif..

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian

Metode penelitian adalah pendekatan umum yang digunakan untuk mengumpulkan data dan menjawab pertanyaan penelitian. Dalam penelitian kami, menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode observasi dan wawancara. Pendekatan kualitatif cocok untuk memahami pengalaman, pandangan, dan interaksi siswa dan guru terhadap penerapan media pembelajaran PKN.

Teknik Pengumpulan Data

Wawancara: Dalam teknik wawancara, kami melakukan percakapan langsung dengan subjek penelitian, yaitu guru PKN di MTs Zia Salsabila. Wawancara digunakan untuk memahami pandangan, pengalaman, dan perspektif guru terkait dengan penerapan media pembelajaran PKN. Kami akan merumuskan pertanyaan yang relevan dan mendalam untuk mendapatkan wawasan dari guru-guru ini.

Observasi: Dalam teknik observasi, kami menghadiri sesi pembelajaran yang melibatkan penerapan media pembelajaran PKN di kelas MTs Zia Salsabila. Kami mengamati proses pembelajaran secara langsung, termasuk interaksi guru-siswa, cara guru menggunakan media pembelajaran, dan respons siswa terhadap media tersebut. Kemudian kami mencatat temuan dari observasi ini.

Teknik Analisis Data

Analisis data adalah langkah berikutnya setelah pengumpulan data. Dalam konteks penelitian kami menggunakan teknik analisis data wawancara dan observasi dapat mencakup yaitu Analisis Deskriptif dimana saat menganalisis data observasi, kami menggunakan deskripsi naratif untuk menjelaskan apa yang kami amati, seperti cara guru mengintegrasikan media pembelajaran dan bagaimana siswa meresponsnya.

Kisi- Kisi Instrumen

Dalam penelitian ini kami menggunakan kisi-kisi instrumen penelitian berupa beberapa pertanyaan yang kami ajukan kepada guru dan siswa di MTs Zia Salsabila.

Kuesioner kepada Guru

1. Seberapa sering Anda menggunakan media pembelajaran digital dalam proses belajar mengajar?
2. Apakah Anda merasa media pembelajaran digital membantu meningkatkan kualitas pembelajaran?
3. Apakah Anda merasa media pembelajaran digital membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran?
4. Apakah Anda merasa media pembelajaran digital membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan?
5. Apakah Anda merasa media pembelajaran digital membantu meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran?

Kuesioner Kepada Murid

1. Apakah media pembelajaran yang digunakan memudahkan Anda dalam memahami materi pelajaran?
2. Apakah media pembelajaran yang digunakan menarik dan memotivasi Anda untuk belajar?
3. Apakah media pembelajaran yang digunakan membantu Anda dalam mengingat kembali materi pelajaran?
4. Apakah media pembelajaran yang digunakan mudah diakses dan digunakan?
5. Apakah media pembelajaran yang digunakan membantu Anda dalam mempersiapkan diri untuk ujian?

Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi Penelitian

Pasar. XII, J. Pendidikan. Gg. Sayang No. Desa Bandon Setia, Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang (MTS Zia Salsabila)

Waktu Penelitian

Kami melakukan riset pada tanggal 18 Oktober 2023 di hari Rabu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Dalam mendapatkan data hasil penelitian yang kami lakukan sebagai peneliti, kami mendapatkan hasil penelitian tersebut dari data hasil Wawancara menggunakan Teks Wawancara secara langsung dan mengutip informasi dari para ahli untuk menambah wawasan dan melengkapi hasil penelitian. Dengan hasil Teks wawancara dan kutipan dari article Jurnal yang masih bersangkutan dengan materi yang berkaitan dengan tema penelitian, kami dapat menghasilkan hasil penelitian.

Dari hasil penelitian tersebut kami mendapatkan hasil bahwasanya guru disekolah MTs Zia Salsabila Medan belum menggunakan media belajar multimedia dengan menggunakan laptop yang ditayangkan menggunakan infocus. Dari hasil observasi dan wawancara kepada kepala sekolah, guru, dan siswa media pembelajaran yang digunakan seperti laptop, infocus dan berbagai media yang berbasis teknologi sangat minim dan terbatas.

Pembahasan

Hasil penelitian ini disajikan berdasarkan analisis data dari berbagai sumber, termasuk observasi, wawancara, dan kuesioner. Data tersebut mencakup respons siswa

terhadap penerapan media pembelajaran PKN dan pengalaman guru dalam menggunakan media tersebut. Dalam analisis data, kami mengidentifikasi sejumlah faktor kunci yang mencerminkan bagaimana penerapan media pembelajaran PKN berbasis teknologi di MTs Zia Salsabila memengaruhi respons siswa dan pengalaman guru dalam pembelajaran PKN.

1. Pengaruh Positif terhadap Respons Siswa

Hasil dari kuesioner menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merespons positif terhadap penerapan media pembelajaran PKN. Mereka melaporkan peningkatan minat belajar dan keterlibatan yang lebih tinggi dalam materi PKN. Ini menunjukkan bahwa media tersebut dapat menjadi sarana yang efektif dalam memberikan stimulasi positif terhadap siswa.

2. Pengalaman Guru dalam Menggunakan Media

Melalui wawancara dengan guru PKN, kami memahami bahwa guru merasa perlu untuk meningkatkan keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran PKN. Namun, mereka juga mengakui bahwa media ini telah memungkinkan mereka untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa.

Hubungan yang jelas terlihat antara penerapan media pembelajaran PKN dan respons siswa. Media pembelajaran berbasis teknologi memberikan siswa pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Hal ini merangsang minat belajar mereka dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi PKN. Selain itu, peran guru dalam mengintegrasikan media ini dengan baik dalam kurikulum sangat penting. Guru yang mampu mengembangkan rencana pembelajarannya sesuai dengan media ini cenderung menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih efektif.

Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran PKN berbasis teknologi dapat meningkatkan stimulasi positif terhadap siswa di MTs Zia Salsabila, terutama dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Dalam konteks ini, integrasi yang baik antara teknologi, kurikulum, dan peran guru memainkan peran kunci dalam mencapai hasil yang sukses.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, kami dapat menyimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) berbasis teknologi di MTs Zia Salsabila memiliki dampak positif terhadap respons siswa dan pembelajaran mereka. Terdapat bukti kuat yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran PKN dapat meningkatkan minat belajar siswa, keterlibatan mereka dalam materi PKN, dan pemahaman mereka terhadap isu-isu kewarganegaraan.

Siswa-siswa merespons positif terhadap penggunaan media pembelajaran ini, dan banyak dari mereka melaporkan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Guru-guru juga mengakui manfaat dari penggunaan media ini dalam meningkatkan pengalaman pembelajaran siswa.

Namun, penting untuk mencatat bahwa pengalaman guru dalam menggunakan media pembelajaran PKN masih memerlukan pengembangan lebih lanjut. Sebagian besar guru merasa perlu untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam mengintegrasikan media ini ke dalam kurikulum dan pembelajaran sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Firmadani, F. (n.d.). MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0.
- Nurdyansyah, M. P. dkk. (2013). Buku Model Pembelajaran Inovatif.
- Nurdyansyah, O., Pd, S., & Pd, M. (2019). MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF Diterbitkan oleh 11.
- Nurfadillah, S., Rofiqoh Azhar, C., Aini, D. N., Apriansyah, F., Setiani, R., & Tangerang, U. M. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SD NEGERI PINANG 1. In BINTANG : Jurnal Pendidikan dan Sains (Vol. 3, Issue 1). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Prianggita, V. A., & Meliyawati, M. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Era Pandemi Covid-19. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 147. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.147-154.2022>
- Syifa F. Mukrimaa. (2014). 53 Metode Belajar Pembelajaran.
- Tampubolon, P., Thesalonika, 2nathasya, & Rustini, T. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Pembelajaran Daring.