



Identifikasi Media Pembelajaran PPKn untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

Naufal Akbar Gifary¹

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia

Article Info

Article history:

Received Mar 24, 2022

Revised Apr 30, 2022

Accepted Mei 9, 2022

Kata Kunci:

Media Pembelajaran
Berpikir Kritis
Pembelajaran
PPKn

ABSTRAK

Tujuan penelitian: Tujuan penelitian ini yaitu untuk menganalisis mengenai media pembelajaran PPKn untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran.

Metodologi: Jenis penelitian ini yaitu penelitian kualitatif. Informan dalam penelitian ini yaitu guru mata pelajaran PPKn dan siswa di SMA NEGERI 2 Boyolali. Teknik pengambilan sampel ini menggunakan teknik purposive sampling. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen lembar wawancara. Teknik analisis data yang digunakan yaitu menggunakan metode Miles dan Huberman.

Temuan utama: Hasil dari penelitian ini yaitu sebelum menggunakan media pembelajaran yang harus dilakukan adalah menganalisis karakter pembelajar yang digunakan sebagai target sasaran.

Keterbaruan/Keaslian penelitian: Ini dimaksudkan supaya media pembelajaran dapat digunakan oleh suatu lingkungan belajar dengan kemudahannya dalam membantu proses pembelajaran, sehingga mampu digunakan secara continue.

This is an open access article under the [CC BY-NC](#) license



Corresponding Author:

Naufal Akbar Gifary

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia

Email: naufalagif@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran berbasis pemanfaatan teknologi masih sulit digunakan di beberapa daerah terutama yang sulit terjangkau oleh sinyal[1]. Selanjutnya keterbatasan dalam penyampaian materi secara daring membuat belum selesainya materi yang diberikan, sehingga harus menggantinya dengan tugas-tugas[2]–[4]. Ketidaksiapan dari stakeholder sekolah ini yang menjadi faktor penghambat utama dalam melaksanakan pembelajaran daring yang efektif. Oleh sebab itu, pengembangan pendidikan berbasis pada kemajuan teknologi harus memenuhi berbagai persyaratan. Syarat utama untuk mengintegrasikan teknologi untuk pendidikan adalah berkaitan dengan kesiadaan untuk beradaptasi dengan perubahan[5], [6]. Selain itu, syarat lain yang harus terpenuhi adalah ketersediaan sumber daya manusia yang paham akan teknologi, sarana dan prasarana yang dimiliki, biaya, serta lingkungan yang mendukung untuk menunjang pembelajaran berbasis teknologi[7].

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah salah satu mata pelajaran wajib yang ada dalam kurikulum, sebagaimana yang tertuang dalam Pasal 37 Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan Kewarganegaraan mengemban misi pengembangan semangat kebangsaan, cinta tanah air, menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab[8]. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah mata pelajaran yang mengedepankan pada tiga komponen utama yaitu civic knowledge, civic skill, dan civic disposition[8]. Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang didominasi oleh pembelajaran secara teoritik dan moral, sehingga metode secara konvensional

masih menjadi yang paling dominan diterapkan oleh guru[9], [10]. Dalam pembelajaran PPKn, pembelajaran secara daring harus menunjang ketiga komponen utama dalam PPKn tersebut sebagai syarat dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan tujuan dan metode yang sering digunakan tersebut, guru harus mampu menyesuaikan dengan pembelajaran berbasis teknologi, terutama pembelajaran secara daring[1], [11]. Pembelajaran PPKn dengan media berbasis teknologi ini sejalan dengan bidang keilmuan PPKn yang cenderung dinamis, dan mengikuti isu perkembangan nasional maupun global. Media pembelajaran PPKn semakin banyak dikembangkan seiring berjalannya transformasi pendidikan kearah yang lebih memanfaatkan teknologi[12]. Untuk menunjang tersampainya penguasaan terhadap berbagai platform teknologi tersebut, dibutuhkan sebuah media pembelajaran sebagai alat untuk menyalurkan pembelajaran.

Ada berbagai media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai menunjang tersampainya pesan dalam pembelajaran. Media adalah salah satu komponen pembelajaran yang penting dalam menentukan berhasil tidaknya suatu pembelajaran. Pembelajaran secara daring adalah sistem pembelajaran yang dilakukan dengan perantara alat pedagogi merupakan hasil teknologi yang mampu memfasilitasi pembentukan proses belajar mengajar dengan mudah, fleksibel dan inovatif. Media pembelajaran terdiri dari empat klasifikasi, (1) Media Audio, yaitu media pembelajaran yang hanya bisa ditangkap oleh indera pendengaran. Media audio dalam menyampaikannya menggunakan dua tipe pesan yaitu pesan verbal (bahasa lisan yang dibunyikan) dan nonverbal (vokalisasi dan bunyi seperti musik, gumanan, dan bunyi instrumental). (2) Media Visual, yaitu media pembelajaran yang hanya bisa ditangkap oleh indera penglihatan. Berbagai media yang masuk kedalam media visual ini yaitu berbagai muatan konten grafis seperti gambar, table, diagram, hologram, dan lain-lain). Media Audio-Visual, yaitu media pembelajaran yang menggabungkan indera pendengaran dan penglihatan melalui visualisasi teks maupun grafis yang dikombinasikan dengan suara. Media ini sering kita gunakan seperti televisi penyiaran, dan media video. (4) Multimedia, yaitu media pembelajaran yang mengandalkan banyak cara, sehingga pembelajaran dapat diterima melalui berbagai indera sekaligus yang tidak terbatas pada pendengaran dan penglihatan saja. Dari keempat klasifikasi tersebut, guru dalam pelaksanaan pembelajaran daring harus mampu memilih media apa yang paling tepat untuk digunakan.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh guru mata pelajaran PPKn, ditemukan bahwa model pembelajaran di SMA Negeri 2 Boyolali menggunakan metode ceramah atau berupa analisis dan tugas kelompok saja yang dikomunikasikan melalui platform whatsapp group dan google classroom. Kegunaan media pada SMA Negeri 2 Boyolali tersebut membutuhkan inovasi dalam proses belajar mengajar dengan pemanfaatan teknologi untuk mencapai tujuan pembelajaran PPKn. Padahal, sarana dan prasarana yang tersedia di SMA Negeri 2 Boyolali sudah menjamin dengan cukup baik, serta kemampuan dan perangkat yang dimiliki oleh siswa yang sudah memadai. Selanjutnya, permasalahan yang muncul berdasarkan hasil studi pendahuluan dengan guru mata pelajaran PPKn di SMA Negeri 2 Boyolali, ditemukan bahwa siswa kurang terampil dalam memberikan analisis kritis dari materi pembelajaran yang diberikan. Hal ini dikarenakan jawaban siswa hanya menuliskan ulang hasil pencarian dari buku atau internet.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Indah Tri Hastuti (2021), yang memberikan inovasi pembelajaran teknologi dengan memanfaatkan aplikasi quizizz pada mata pelajaran PPKn di SMA Negeri 1 Slogohimo memperoleh hasil bahwa Pemanfaatan aplikasi quizizz dapat menjadi alternatif dalam menyelesaikan pembelajaran yang mengutamakan kreativitas, manajemen waktu, dan evaluasi siswa. Media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dapat meningkatkan minat belajar dan keingintahuan siswa, sehingga penggunaan aplikasi quizizz ini membantu meningkatkan efektivitas dalam pembelajaran. Aplikasi dalam penggunaan media pembelajaran tentu harus disertai dengan pengembangan materi dan tujuan pembelajaran supaya memberikan kegiatan pembelajaran yang lebih baik

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini yaitu menggunakan penelitian mix method yaitu gabungan dari penelitian kualitatif dan kuantitatif [13], [14]. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan instrumen angket mengenai karakteristik serta media pembelajaran, lembar wawancara. Adapun teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling. Teknik purposive sampling adalah teknik pengambilan sampel yang berdasarkan kriteria dan pertimbangan dari peneliti [4], [15]. Sampel dalam penelitian ini yaitu guru PPKn dan siswa SMA Negeri 2 Boyolali. Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu menggunakan statistik deskriptif untuk data kuantitatif dan digunakan metode Miles dan Huberman yang berupa pengumpulan data, penyajian data, reduksi, kesimpulan/verifikasi untuk data kualitatif [16], [17].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Situasi yang terjadi saat ini telah memberikan pengalaman dan kemampuan kepada siswa maupun guru untuk melakukan pembelajaran berbasis teknologi, baik menggunakan aplikasi pembelajaran jarak jauh, mencari isu-isu terbaru dengan internet, maupun pembelajaran berbasis web dan proyek dengan memanfaatkan internet .

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PPKn kelas XII SMA Negeri 2 Boyolali, didapati bahwa masih kurangnya pemanfaatan media pembelajaran pada mata pelajaran PPKn, sesuai dengan penuturan dari salah satu siswa kelas XII sebagai berikut *“Biasanya pembelajaran PKN di kelas saya menggunakan metode ceramah lalu dilanjutkan dengan diskusi atau kuis, untuk penggunaan media pembelajaran masih sangat minim.”*

Penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran PPKn menjadi salah satu yang terdepan, karena keilmuan PPKn itu sendiri yang bersifat dinamis, yaitu selalu bergerak dan berubah sesuai dengan perkembangan zaman. Berawal dari dasar keilmuan itulah, potensi pelajaran PPKn merupakan salah satu mata pelajaran yang mampu memberikan sesuatu kepada siswa selain ilmu dan pengetahuan, yaitu pengalaman dalam penggunaan dan pemanfaatan teknologi yang semakin berkembang. Guru memerankan peran penting disini, sebagai pelopor untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada penggunaan teknologi. Adapun untuk penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran PPKn juga dapat dijelaskan sebagai berikut. *“Kalau untuk media pembelajaran yang sering digunakan itu google classroom dan whatsapp group. Namun media tersebut lebih sering digunakan untuk media pengantar dari guru dengan mengambil link dari berita dan video. Namun media ini digunakan dengan dilanjutkan kegiatan siswa baik berupa diskusi, pendapat bahkan juga saya jadikan kuis untuk mengambil penilaian”*.

Berdasarkan hasil tersebut, selanjutnya adalah kendala yang dimiliki oleh guru PPKn di SMA Negeri 2 Boyolali untuk mengembangkan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

“Untuk kendala biasanya kalau dari guru adalah membutuhkan waktu yang lama untuk mengembangkan media supaya bisa digunakan dalam jam pembelajaran, apalagi media-media yang baru. Kendala ini ditemukan terhadap guru yang sudah berusia lanjut dan tidak akrab dengan teknologi. Kemudian kalau kendala dari siswa adalah sulitnya adaptasi sehingga pembelajaran berlangsung lebih lama sedangkan kami hanya memiliki waktu yang terbatas. Selanjutnya waktu guru belajar untuk menguasai media yang akan digunakan, jangan sampai siswa yang lebih paham dalam tanda kutip sehingga guru bisa kecolongan dengan tindakan siswa yang tidak dapat dipertanggungjawabkan.”

Data hasil wawancara tersebut, juga diperkuat oleh hasil kuisioner. Dalam hal tersebut, sebelum menggunakan media pembelajaran yang harus dilakukan adalah menganalisis karakter pembelajar yang digunakan sebagai target sasaran. Ini dimaksudkan supaya media pembelajaran dapat digunakan oleh suatu lingkungan belajar dengan kemudahannya dalam membantu proses pembelajaran, sehingga mampu digunakan secara continue. Dalam penelitian ini, untuk mengetahui karakteristik yang dimiliki oleh lingkungan pembelajar, hal yang perlu dianalisis terhadap siswa kelas XII IPA dan IPS adalah: usia, asal sekolah, ketersediaan perangkat pribadi, dan pengetahuan tentang podcast.

Tabel1. Umur siswa

Umur	< 17 Tahun	>17 tahun
Jumlah	1	30
Persentase	3,1%	96,9%

DatatersebutmenunjukkanbahwaumursiswakelasXIIyangdipiliholeh peneliti telah memasuki usia dewasa yang dirasa mampu untuk berpikir kritis atas tiga hal yang dikemukakan oleh [18], (1) sikap untuk mendalami berbagai masalah sesuai pengalaman seseorang; (2) pengetahuan dan dasar pembuktian dan penalaran yang logis; dan (3) sebagai keterampilan untuk menerapkan metode tersebut. Individu dapat berpikir secara abstrak, lebih logis dan idealis. Setiap tahap ditandai dengan munculnya kemampuan-kemampuan intelektual baru yang memungkinkan orang memahami dunia dengan cara yang semakin kompleks. Terlebih pada umur 12-17 tahun, individu berada pada masa *concrete operational period*, yaitu berada pada tahap cara berpikir yang mulai memiliki acuan pada logika berpikir dan pendekatan konsep yang konkrit.

Tabel2. Asal Sekolah

Asal Sekolah	Negeri	Swasta
Jumlah	31	1
Persentase	96,9%	3,1%

Data tersebut menunjukkan bahwa siswa pada kelas XII didominasi oleh siswa yang berasal dari SMP Negeri, dan hanya ada beberapa yang berasal dari sekolah swasta.

Tabel 3 Ketersediaan sinyal yang mendukung untuk pembelajaran

	Adanya Kendala Sinyal	Tidak Ada Kendala Sinyal
Jumlah	31	1
Persentase	43,8%	3,1%

Data ini menunjukkan bahwa masih banyak adanya kendala sinyal yang dimiliki oleh siswa untuk mendukung pembelajaran secara daring. Dalam perkembangan pendidikan, profesionalisme guru tidaklah cukup dengan menggunakan kemampuan wawasannya saja dalam membelajarkan siswa, tetapi guru juga wajib berkompeten dalam mengelola berita serta situasi lingkungan sekitar untuk memfasilitasi aktivitas belajar siswa. Keterbatasan akses sinyal merupakan penyebab yang paling banyak menyebabkan tersendatnya pembelajaran secara daring. Menurut Survey dari kemandikbud tentang Belajar Dari Rumah (BDR), dinyatakan sebanyak 30,8% penyebab sekolah kesulitan dalam melakukan pembelajaran secara daring adalah belum adanya jaringan internet yang mendukung. Data tersebut menunjukkan bahwa mayoritas siswa kelas XII memiliki akses yang baik dengan sinyal dan akses internet, dengan itu selanjutnya akan peneliti gunakan untuk menerapkan media pembelajaran *anchor podcast*.

Tabel 4 Jenis device yang dimiliki oleh siswa

Jenis device	Komputer PC	Tablet	Laptop	Smartphone
Jumlah	2	2	15	32
Persentase	6%	6%	47%	100%

Selanjutnya, peneliti menggunakan data ini untuk mengetahui device apa yang dimiliki oleh siswa yang nantinya akan menunjang pembelajaran berbasis *anchor podcast*. Smartphone dimiliki oleh semua siswa, sehingga pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan device tersebut. Jenis device yang dimiliki siswa didominasi oleh *smartphone*, sesuai dengan kemudahannya maka *anchor podcast* bisa diakses dengan *smartphone* dimanapun dan kapanpun.

Tabel 5. Media pembelajaran yang sering digunakan secara daring

Jenis Media	Zoom	Youtube	Whatsapp	Google meet	Google Classroom
Jumlah	8	13	31	17	29
Persentase	8,2%	13,3%	31,6%	17,3%	29,6%

Dari hasil data berikut, didapatkan bahwa media pembelajaran masih didominasi oleh pembelajaran dengan model kelas online, yang disampaikan melalui media whatsapp dan google classroom. Sedangkan pembelajaran dengan menggunakan online meeting atau tatap maya masih belum banyak digunakan oleh guru dalam pembelajaran secara daring, berdasarkan hasil data tersebut. Hal ini akan memperkuat peneliti untuk memberikan inovasi media pembelajaran baru, yaitu menggunakan media *anchor podcast* dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 6. Pengetahuan tentang podcast

	Mengetahui Podcast	Tidak tahu podcast
Jumlah	31	1
Persentase	96,9%	3,1%

Dengan dominasi siswa yang cenderung lebih banyak mengetahui tentang podcast, maka peneliti akan semakin mudah untuk menerapkan pembelajaran dengan *anchor podcast* karena siswa sudah memiliki gambaran umum mengenai bagaimana podcast ini digunakan.

Tabel 7. Penggunaan media pembelajaran podcast

Pernah melakukan pembelajaran menggunakan <i>podcast</i>	Belum pernah melakukan pembelajaran menggunakan <i>podcast</i>
15	17
46,9%	53,1%

Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *podcast* sebagai pembelajaran dominan terlihat baru di kalangan siswa kelas XII. Media *podcast* dipilih karena memberikan kemudahan dalam fitur untuk melakukan interaksi pembelajaran satu arah dimanapun dan kapanpun dengan platform yang mendukung untuk diakses dengan perangkat pribadi.

Jenis *podcast* Pendidikan nanti yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah jenis *Class podcast*, yaitu *podcast* yang digunakan sebagai bahan pengajaran yang secara terstruktur membahas suatu materi tertentu. Selanjutnya platform *podcast* yang akan digunakan oleh peneliti adalah *anchor podcast*. *Anchor podcast* merupakan salah satu platform gratis yang bisa dimanfaatkan sebagai pembelajaran dalam media berupa audio digital dengan banyak fitur yang memudahkan pembelajaran dapat dimuat dalam berbagai platform *podcast* lainnya seperti *spotify*, *apple podcasts*, *google podcast*, *castbox*, dan *pocket cats*. *Anchor podcast* dipilih karena fiturnya yang lengkap dan

kemudahan aksesnya yang terhubung dengan banyak platform *podcast* diberbagaiperangkat sertatidak berbayar (gratis).

4. KESIMPULAN

Sebelum menggunakan media pembelajaran yang harus dilakukan adalah menganalisis karakter pembelajar yang digunakan sebagai target sasaran. Ini dimaksudkan supaya media pembelajaran dapat digunakan oleh suatu lingkungan belajar dengan kemudahannya dalam membantu proses pembelajaran, sehingga mampu digunakan secara continue. Dalam penelitian ini, untuk mengetahui karakteristik yang dimiliki oleh lingkungan pembelajar.

REFERENSI

- [1] E. Indriani, "Analisis Efektivitas Implementasi Pembelajaran Daring Dimasa Pandemi Covid-19 Pada Siswa SMA Kelas X Se-Kecamatan Mranggen Mata Pelajaran PJOK," *J. Phys. Act. Sport.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–11, 2021, doi: 10.53869/jpas.v2i1.34.
- [2] D. Sutrisna, "Meningkatkan Kemampuan Literasi Mahasiswa Menggunakan Google Classroom," *FON J. Pendidik. Bhs. dan Sastra Indones.*, vol. 13, no. 2, pp. 69–78, 2018, doi: 10.25134/fjpbsi.v13i2.1544.
- [4] E. F. Setiya Rini, D. Darmaji, and D. A. Kurniawan, "Identifikasi Kegiatan Praktikum dalam Meningkatkan Keterampilan Proses Sains di SMPN Se-Kecamatan Bajubang," *Edukatif J. Ilmu Pendidik.*, vol. 4, no. 2, pp. 2476–2481, 2022.
- [5] M. Ngafifi, "Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya," *J. Pembang. Pendidik. Fondasi dan Apl.*, vol. 2, no. 1, pp. 33–47, 2014, doi: 10.21831/jppfa.v2i1.2616.
- [6] H. Subiakto, "Internet untuk pedesaan dan pemanfaatannya bagi masyarakat The usage of internet for the village and villagers," *Masyarakat, Kebud. dan Polit.*, vol. 26, no. 4, pp. 243–256, 2013.
- [7] Kemendikbud, *Survei Belajar dari Rumah Tahun Ajaran 2020/2021: Responden Guru dan Siswa*. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020.
- [8] Winarno, *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Isi, Strategi, dan. Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- [9] M. Arfah, "Pembelajaran Berbasis Pendekatan Religius dalam Meningkatkan Akhlak dan Hasil Belajar Peserta Didik di Madrasah Ibtidaiyah," *Pedagog. J. Islam. Elem. Sch.*, vol. 2, no. 2, pp. 159–172, 2019, doi: 10.24256/pjies.v2i2.960.
- [10] S. I. Kudinov, S. S. Kudinov, I. B. Kudinova, and S. S. Belousova, "The axiological orientation of students' personalities," *Psychol. Russ. State Art*, vol. 11, no. 1, pp. 95–105, 2018, doi: 10.11621/pir.2018.0108.
- [11] S. Widayati, "Respon Mahasiswa Pada Proses Pembelajaran Mata Kuliah Daring," *Child Educ. J.*, vol. 2, no. 1, 2020.
- [12] I. M. D. Atmaja, "Filsafat Ilmu Sebagai Pembentuk Karakteristik Pengembangan Media Pembelajaran Matematika," *J. Santiaji Pendidik.*, vol. 10, no. 1, pp. 20–26, 2020, doi: 10.36733/jsp.v10i1.693.
- [13] Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- [14] Ismail Nurdin and S. Hartati, *Metodologi Penelitian Sosial*. Surabaya: Media Sahabat Cendekia, 2019.
- [15] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- [16] M. B. Miles and A. M. Huberman, *Kualitatif Data Analysis*. SAGE Publications, 1994.
- [17] S. Syahril, D. A. Kurniawan, A. Asrial, H. Sabil, S. Maryani, and E. F. S. Rini, "Professional teachers: Study of ICT capabilities and research competencies in urban and rural?," *Cypriot J. Educ. Sci.*, vol. 17, no. 7, pp. 2247–2261, 2022, doi: 10.18844/cjes.v17i7.7590.
- [18] J. W. Mulnix, "Thinking Critically about Berpikir kritis," *J. Educ. Philos. Theory*, vol. 44, no. 5, pp. 465–468, 2012.