

**PERANAN TEKNOLOGI DAN MEDIA PEMBELAJARAN BAGI SISWA
SEKOLAH DASAR DI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
KEWARGANEGARAAN**

Heri Hidayat

Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati, Bandung, Indonesia

Email : herihidayat@uinsgd.ac.id

Heny Mulyani

Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati, Bandung, Indonesia

Email : henymulyani@uinsgd.ac.id

Sri Devi Nurhasanah

Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati, Bandung, Indonesia

Email : Sridevinurhasanah@gmail.com

Wilma Khairunnisa

Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati, Bandung, Indonesia

Email : wilmakhl@gmail.com

Zakitush Sholihah

Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati, Bandung, Indonesia

Email : zakiatusholihah@gmail.com

Abstrak

Perkembangan pendidikan saat ini sangatlah cepat khususnya perkembangan pendidikan digital di Indonesia. Teknologi digital bisa digunakan sebagai alat bantu siswa dalam proses belajar mengajar di kelas, dengan adanya teknologi tersebut kita bisa mendapatkan segala sesuatu dengan cepat, seperti mencari 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 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 – kata kunci : teknologi, siswa , Pendidikan kewarganegaraan

Abstract

The development of education today is very fast especially the development of digital education in Indonesia. Digital technology can be used as a tool for student in teaching and learning in the classroom, with the technology we can get everything quickly, such

as finding teaching materials. In the learning process the instructor can deliver learning material using media such as projectors, audio visuals, game education development, this is done so that it can facilitate students in absorbing or receiving a material delivered by the teacher and the learning process is more effective. That is the importance of digital technology that is used in Citizenship Education learning because education has certain goals, such as instilling the values of Pancasila ideology

Keywords : technology, student, Citizenship Education

Pendahuluan

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. Teknologi ini kita bisa mendapatkan segala sesuatu dengan cepat, seperti mencari 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.

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

Pendidikan di indonesia sedang menghadapi masalah yang besar dengan adanya tantangan globalisasi yang semakin luas di segala aspek kehidupan, pendidikan. Menurut Sutrisno dan Moerdiono dalam Sutrisno (2018) untuk itu diperlukan adanya rekonstruksi dalam dunia pendidikan untuk menyiapkan calon warga global. Warga global merupakan bentuk pengembangan nilai – nilai dasar kemanusiaan dalam pengembangan hak dan kewajiban negara untuk menjalankan 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 nilai dan moral Pancasila secara personal dan sosial, (2) Memiliki

komitmen konstitusional yang dituang oleh sikap positif dan pemahaman utuh tentang undang – undang Dasar Negara Tahun 1945, (3) 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 bhineka tunggal ika, dan komitmen negara kesatuan republik indonesia, (4) 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 (PP Nomor 32 tahun 2013)

Pendidikan Kewarganegaraan memiliki peran dan fungsi yang sangat penting dalam menanamkan nilai – nilai ideologi Pancasila yang didalamnya terdapat nilai – nilai dasar berkeperikemanusiaan dan berkepribadian yang tentu menjadi dasar konsep warga global, hal tersebut tentu sebagaimana yang tercantum dalam tujuan Pendidikan Kewarganegaraan.

Secara umum masing – masing negara memiliki perbedaan dalam mengembangkan dan menjalankan tugas sebagai warga negara di masing – masing negara. Warga negara memiliki tugas dan tanggung jawab untuk bisa menjalankan tugasnya sebagai warga negara dengan baik. Namun demikian peran dari warga negara akan mengalami pergeseran secara mendasar oleh adanya pengembangan sistem globalisasi disetiap aspek kehidupan. Maka dari itu perlu disiapkan adanya calon warga negara yang siap menghadapi pergeseran tatanan kehidupan bernegara. Dengan demikian pendidikan dianggap menjadi lembaga yang penting untuk menanamkan konsep – konsep warga negara global melalui pendidikan

kewarganegaraan didalam kelas maupun diluar kelas.

Melalui Pendidikan Kewarganegaraan diharapkan dapat membentuk kepribadian utama warga negara muda yang cerdas, baik dan dapat diandalkan, untuk bisa membentuk warga negara global yang cerdas, baik dan dapat diandalkan maka harus memiliki dua sifat yakni sikap yang peduli terhadap kondisi masyarakat dan sikap untuk bisa melakukan perubahan yang lebih baik. Sikap peduli yang dimaksud ini adalah bagaimana bisa mengembangkan kemampuan kepedulian tidak hanya pada lingkungan masyarakat akan tetapi lebih ditekankan pada konteks masyarakat global. Sedangkan sikap untuk bisa melakukan perubahan ini merupakan hal yang harus dilakukan dalam menuju kebaikan baik didalam lingkungan masyarakat bangsa maupun masyarakat secara global karena melalui perubahan ini akan menjadikan tolak ukur majunya perkembangan bangsa dan negara di dunia ini menurut Lickona, 2002 dalam jurnal (Sutrisno, 2018, hal. 42-43).

Seorang guru harus dapat memilih dan menerapkan model pembelajaran yang efektif agar materi yang dipelajari oleh siswa dapat dipahami dengan baik serta dapat meningkatkan hasil belajar. Dalam proses pembelajaran Pkn, kegiatan siswa masih kurang diperhatikan, siswa hanya diminta untuk memperhatikan penjelasan guru dan jarang sekali diminta untuk memberikan pertanyaan atau memberikan pendapat terhadap materi pelajaran yang sedang dipelajari.

Proses pembelajaran Pkn dimaknai sebagai wahana untuk pembentukan jati diri dan cinta terhadap tanah air melalui internalisasi / personalisasi nilai agama dan budaya, yang melandasi nilai – nilai sebagai berikut, yaitu : nilai kemanusiaan, nilai politik, nilai ilmu

pendidikan dan teknologi, nilai seni, nilai ekonomi, dan nilai kesehatan yang merupakan kegiatan dasar manusia dalam rangka membangun wawasan warga negara menjadi lebih baik, menjadi manusia seutuhnya atau berakhlaqul karimah, sehingga perspektif yang digunakan adalah aspek internal bangsa, atau perspektif ke indonesiaan.

Kajian Pustaka

Teknologi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah Metode ilmiah untuk mencapai tujuan praktis ; Keseluruhan suasana untuk menyediakan barang – barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Teknologi adalah berbagai keperluan serta berbagai macam peralatan atau sistem yang berfungsi untuk menyediakan kenyamanan serta kemudahan bagi manusia. menurut pendapat (Miarso) yaitu berpendapat bahwa. Teknologi merupakan bentuk dari proses yang meningkatkan nilai tambah. Proses yang berjalan dapat menggunakan atau membuat produk – produk tertentu, yang mana produk yang tidak terpisah dari produk yang sudah ada. Hal ini menurut (Capra) Teknologi merupakan salah satu cara pembahasan sistematis senior terapan atau pertukangan.

Teknologi pendidikan merupakan proses yang kompleks dan terpadu melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari jalan pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengelola pemecahan masalah yang menyangkut semua aspek belajar manusia. teknologi pendidikan dapat dipandang sebagai suatu disiplin ilmu, bidang garapan, dan profesi. Teknologi Pendidikan dalam arti sempit merupakan media pendidikan yaitu hasil teknologi sebagai alat bantu

dalam pendidikan agar berhasil guna, efisien, dan efektif. Teknologi pendidikan muncul menjadi isu seiring dengan perkembangan kehidupan manusia dan kebutuhan akan pendidikan dan pembelajaran.

Dalam konteks pendidikan yang lebih umum, teknologi pendidikan merupakan pengembangan, penerapan, dan penilaisistem teknik dan alat bantu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas belajar manusia, dengan demikian aspek – aspeknya meliputi pertimbangan teoritik yang merupakan hasil hasil penelitian, perangkat dan peralatan teknis atau hardware dan perangkat lunak software, aspek – aspek tersebut difungsikan untuk mendesign, melaksanakan penilaian pendidikan dengan pendekatan yang sistematis.

Dalam wacana yang berkembang selama ini ada dua istilah yang perlu dibedakan, yakni kewargaannegara dan kewarganegaraan. Istilah kewargaannegara merupakan terjemahan dari “Civics” yang merupakan mata pelajaran sosial yang bertujuan membina dan mengembangkan anak didik agar menjadi warga negara yang baik (good citizen). “Warga negara yang baik adalah warga negara yang tahu, mau dan mampu berbuat baik” dalam modul (Winataputra, hal. 1.4) Istilah kewarganegaraan digunakan dalam perundangan mengenai status formal warga negara dalam suatu negara, Namun demikian, kedua konsep tersebut kini digunakan untuk kedua-duanya dengan istilah kewarganegaraan yang secara konseptual diadopsi dari konsep citizenship, yang secara umum diartikan sebagai hal-hal yang terkait pada status hukum (legal standing) dan karakter warga negara, sebagaimana digunakan dalam perundang-undangan kewarganegaraan untuk status hukum warga negara, dan pendidikan

kewarganegaraan untuk program pengembangan karakter warga negara secara kulikuler.

Istilah model pembelajaran sangat dekat dengan strategi pembelajaran dari beberapa ahli mendefinisikan strategi, metode, pendekatan dan teknik pembelajaran antara lain sebagai berikut : (1) Strategi pembelajaran adalah seperangkat kebijaksanaan yang terpilih, yang telah dikaitkan dengan faktor yang menentukan warna atau strategi tersebut, yaitu : a) pemilihan materi pelajaran, b) penyaji materi pelajaran, c) cara menyajikan materi pelajaran, d) sasaran penerima materi pembelajaran. (2) Pendekatan pembelajaran adalah jalan atau arah yang ditempuh oleh guru atau siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran dilihat bagaimana materi itu disajikan. (3) Metode pembelajaran adalah cara mengajar secara umum yang dapat diterapkan pada semua mata pelajaran, misalnya mengajar dengan metode ceramah, ekspositori, tanya jawab, penemuan terbimbing dan sebagainya. (4) Teknik mengajar adalah penerapan secara khusus atau metode pembelajaran yang telah disesuaikan dengan kemampuan dan kebiasaan guru, ketersediaan media pembelajaran serta kesiapan siswa (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016)

Metode

Penelitian ini menggunakan rancangan deskriptif kualitatif merupakan penelitian yang berdasarkan data-data deskriptif, yaitu berupa lisan, kata tertulis dari seseorang dan mencari referensi teori yang relafan dengan permasalahan yang ditemukan.

Beberapa data yang kita ambil dari jurnal-jurnal mengenai minat belajar PKn peserta didik. Penelitian ini Reserch and Development (R&D). Teknik pengumpulan data yangdigunakan peneliti adalah tes dan nontes. Variabel

yang di ukur dalam peneltian ini meliputi desain dan komponen media game education dalam pembelajaran PKn, hasil belajar siswa melalui pengembangan media game education dalam pembelajran PKn, dan aktivitas siswa dalam pembelejaran melalui pengembangan media game education dalam pembelejaran PKn (Nasikhah, Widihastrini, & Widodo, 2016, hal. 83-84).

Jurnal selanjutnya, yang melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) yang mana penelitian itu dilaksanakan di SDN 26 Bukit Tambun Tulang Pesisir Selatan. Siklus penelitian ini terdiri dari 4 komponen, yaitu; 1). Perencanaan, 2). Pelaksanaan, 3). Pengamatan, 4). Refleksi. yang dilakukan untuk mengamati berlangsungnya pembelajaran PKn. Tentang meningkatnya minat belajar siswa menggunakan media gambar (Jafrizal, Yusrizal, & Harha)

Penelitian di SD Inpres 012 Bajawali kelas yang di jadikan penelitian yaitu kelas 5, teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi: 1). Observasi langsung; 2). Tes; dan 3). Analisis dokumen. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis inetratif. Model analisis interatif mempunyai 3 komponen yaitu; 1). Reduksi data; 2). Penyajian data; 3). Penarikan kesimpulan. Yang dilakukan dalam berlangsungnya pembelajaran PKn tentang meningkatnya minat belajar siswa menggunakan media visual. (Polymaroa, Kapile, & Hamid, hal. 88).

Peneltian ini termasuk ke dalam jenis penelitian tindakan kelas (PTK)/ class room action research. Penelitian dilakukan secara kolaboratif yaitu antara peneliti dengan guru kelas. Metode pengumpulan data dan instrumen yaitu tes dan observasi. Teknik analisis data, data yang diperoleh

peneliti yaitu berupa data kuantitatif dan kualitatif. (anjani, 2016).

Hasil Dan Pembahasan

Hasil

Hasil pembahasan dari jurnal “Pengembangan Game Education pembelajaran PKn materi menghargai keputusan bersama kelas V SD”, yaitu pengembangan media game education ini dilakukan dengan beberapa tahap antara lain, mengumpulkan permasalahan berdasarkan hasil wawancara dan data hasil belajar siswa kemudian melakukan analisis kebutuhan siswa dan guru, selanjutnya dirancang sesuai kebutuhannya, dan ketika game education sudah jadi kemudian dikembangkan menggunakan software yaitu macromedia flash. Bentuk tampilan membuat siswa tertarik karena tampilan game education tidak hanya berbentuk visual tetapi juga audio. (Nasikhah, Widihastrini, & Widodo, 2016, hal. 84-88)

Hasil pembahasan dari jurnal “Peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan media gambar pada siswa kelas VI SDN 26 Bukit tambun tulang kabupateen pesisir selatan” yaitu dalam pelaksanaannya peneliti bertindak sebagai guru, sedangkan teman sejawat sebagai pengamat (observer), dan dalam pembelajaran siswa sudah aktif . sudah terbiasa menjawab menjawab pertanyaan yang diajukan guru. Pada saat guru menampilkan media gambar pada siswa sudah dapat menjelaskan apa yang dimaksud dengan gambar tersebut, dan sudah dapat memberikan pendapatnya mengenai hasil pekerjaannya (Jafrizal, Yusrizal, & Harha)

Hasil pembahasan dari jurnal “Penerapan pembelajaran PKn dengan Media Visual untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas V SD Inpres 012

bajawali kecamatan lariang kabupaten mamuju utara” yaitu dalam pelaksanaannya menunjukkan bahwa pembelajaran dikelas belum memenuhi batas tuntas yang ditetapkan , belum tercapainya tujuan yang diharapkan . penyebabnya hasil belajar siswa kurang yaitu kurang terjadinya interaksi antara guru dan siswa atau sebaliknya karena hanya menggunakan metode ceramah dan tidak menggunakan teknologi sebagai alat media pembelajarannya, sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran berlangsung. Sehingga dengan memunculkan proses pembelajaran dengan menggunakan media visual, setelah itu tampak terjadinya peningkatan yang cukup baik . hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media visual cukup efektif dalam proses pembelajaran di kelas untuk meningkatkan daya nalar siswa, kreatifitas, dan kemampuan mengkaitkan satu konsep dengan konsep yang lain sehingga berdampak pada hasil belajar yang baik bagi siswa ataupun pada guru itu sendiri. (Polymaroa, Kapile, & Hamid, hal. 89-91)

Hasil pembahasan dari jurnal “Peningkatan prestasi belajar PKn melalui video pada kelas IV SD NEGERI SLEMAN 5”, yaitu pada hasil pengamatan aktivitas guru dan siswa yaitu guru sudah baik dalam mengelola kelas, misalnya dengan mengajak siswa tepuk fokus apabila siswa kurang memperhatikan penjelasan guru atau pada saat siswa gaduh. Guru juga sudah memberikan contoh – contoh yang sesuai dengan kehidupan di lingkungan siswa, sehingga mudah dipahami. Guru masih kurang terampil dalam menggunakan media video karena terlihat masih pelan – pelan dalam pengoperasian alat yang mendukung. Selain itu juga guru masih kurang dalam

berkeliling memberikan bimbingan pada kelompok kecil, sehingga siswa banyak yang masih tanya bersahtan. Volume suara guru juga sudah dapat didengar dan jelas dari belakang.pada pertemuan pertama siswa siswa masih kurang aktif dalam menjawab pertanyaan dari guru, pada saat guru bertanya kepada siswa tidak ada siswa yang mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan guru, sehingga guru harus menunjuk salah satu siswa untuk menjawab. Lalu pada pertemuan kedua yatu guru sudah mencontohkan yang sesuai dengan kehidupan sehari – hari siswa. Keterampilan guru dalam mengapresiasi media video juga sudahbaik. Guru melibatkan siswa untuk menggunakan media dengan cara meminta siswa secara bersama – sama untuk membaca tulisan yang ada di video yang dilakukan . aktivitas siswa yaitu sudah baik. Siswa menyimak penjelasan guru dengan baik. Pada saat tanya jawab, siswa sudah berani menjawab pertanyaan dari guru dengan mengangkat tangan terlebih dahulu. Siswa juga fokus dalam memperhatikan video dan terlihat antusias(Ajani, 2016).

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran PKn sangatlah penting karna bertujuan membina dan mengembangkan anak didik agar menjadi warga negara yang baik di samping itu PKn mengajarkan untuk memahami dan bisa melaksanakan hak dan kewajiban secara jujur dan demokratis dalam kehidupannya sebagai warga negara yang terdidik yang mana ini merupakan hal yang sangat mendasarkan dalam pelajaran PKn yang mengajarkan tenggang rasa, toleransi dan bisa saling menghormati satu sama lain.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan kurangnya minat belajar siswa dalam

pembelajaran PKn. Adapun kendala pembelajaran PKn yang di alami oleh siswa, Masih ada bebrapa siswa yang memandang pelajaran PKn sebagai mata pelajaran yang bersifat teorotis dan konsep tual, Masih ada beberapa guru di dalam mata pelajaran PKn Yang masih kesulitan untuk membuat siswa-siswa aktif dan terlibat langsung dalam pembelajaran PKn di kelas, Sebagian siswa yang mempunyai presepasi terhadap mata pelajaran PKn sebagai mata pelajaran hafalan yang membuat siswa bosan, Sebagian guru masih banyak yang menggunakan metode ceramah yang menyebabkan siswa kurang tertarik bahkan moton.

Melihat dari hasil ini kita membayangkan betapa kurang efektifnya pembelajaran PKn di setiap sekolah, padahal di abad sekarang teknologi bisa menjadi soslusi dalam pembelajran PKn, yang mana teknologi tersebut bisa menjadi media dalam pembelajaran. Contohnya : 1). Gambar, yang mana pada umumnya gambar terdiri dari gambar grafis dan gambar cetak, seperti lukisan atau foto yang menunjukkan tampaknya suatu benda , diagram yang menuliskan hubungan konsep, organisasi dan struktur isi materi. Gambar memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar yang mana dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan gambar juga menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dan dunia nyata. Contoh dalam pembelajaran PKn seperti menunjukkan gambar lambang pancasila, 2). Vidio, penggunaan media vidio dapat meningkat prestasi motivasi belajar PKn yang mana kelebihan menggunakan media vidio yaitu menambah daya tahan ingatan tentang objek belajar yang di pelajari. Manfaat media vidio dalam pembelajaran PKn yaitu dapat menampilkan gambar dan suara secara

bersamaan sehingga tidak hanya salah satu alat indra saja yang bekerja untuk menangkap informasi dan video juga dapat menjadikan materi yang sifatnya abstrak dapat di konkretkan sehingga siswa menjadi antusias dan senang mengikuti pembelajaran. Contohnya menampilkan video tentang sejarah atau pahlawan-pahlawan, 3). Power Point, merupakan suatu program yang mudah digunakan tetapi siswa tidak akan bosan dan program tersebut biasanya sering dipakai dan tersedia di sekolah-sekolah sehingga manfaat power point dapat dirasakan langsung oleh guru dan siswa bahkan jika ada power point belajar siswa bisa terfokus kepada power point tersebut. Contohnya beberapa materi yang di desain secara menarik 4). Game Education, dirancang sesuai kebutuhan siswa dan guru yang di kembangkan menggunakan software yaitu mikro media flash yang kemudian di modifikasi menjadi bentuk tampilan visual bentuk tampilan tersebut membuat siswa menarik karna tampilan media game education tidak hanya berbentuk visual tetapi juga audio. Contohnya game mencari gambar, game mencocokkan gambar yang mana soal dan jawaban telah dibedakan menurut tingkatannya, 5). Puzzel Kubus, puzzel kubus atau yang selalu ddisingkat dengan PUKU yang merupakan jenis permainan puzzel yang di modifikasi dengan memasukan materi pelajaran PKn yang menghususkan pada bagian pengenalan pancasila dan nilai-nilainya. Yang mana manfaat dari PUKU ini ialah siswa cepat memahami materi dan memudahkan guru dalam memberikan melaksanakan pengajaran. Berdasarkan uraian di atas banyak teknologi yang bisa kita gunakan dan sering kita jumpai, karna pembelajaran menggunakan teknologi tidak hanya harus selalu menggunakan proyektor buktinya dengan media gambar atau

yang lainnya dapat meningkatkan minat belajar siswa. Dengan begitu kendala-kendala yang sering terjadi dalam pembelajaran PKn dapat di minimalisir dan tidak ada kata lagi membosankan saat mempelajari PKn.

Simpulan

Teknologi digital menjadi sebuah kebutuhan pendidikan pada zaman sekarang ini terutama dalam mata pelajaran PKn karena proses pembelajaran PKn di maknai sebagai wahana pembentukan jati diri dan cinta terhadap tanah air melalui internalisasi atau personalisasi nilai agama dan budaya yang melandasi nilai-nilai kemanusiaan, nilai politik, nilai ilmu pendidikan dan teknologi, nilai seni, nilai ekonomi, dan nilai kesehatan yang merupakan kegiatan dasar manusia dalam rangka membangun wawasan warga negara menjadi lebih baik. Itulah mengapa begitu sangat pentingnya pembelajaran PKn bagi siswa untuk menumbuhkan rasa cinta tanah air, tetapi beberapa hasil penelitian yang menunjukkan pembelajaran PKn yang selama ini kurang efektif yang biasanya menggunakan metode ceramah di sinilah peran teknologi yang menjadi solusi dari masalah tersebut yang mana salah satunya adalah gambar, power point, video dan lain-lain.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas untuk menciptakan pembelajaran PKn yang efektif maka di sarankan agar guru lebih aktif sebagai inovator dan motivator dalam berbagai kegiatan pembelajaran dan yang paling penting menggunakan teknologi sesuai tuntutan zaman seperti gambar, video, power point, dan game education yang mana saran dari kami guru lebih menguasai teknologi agar peajaran lebih menarik dan tidak monoton, guru juga di harapkan

memahami karakteristik siswa sehingga dapat lebih mudah mengaplikasikan teknologi atau media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Dan yang terakhir bagi pihak sekolah hendaknya menambah fasilitas yang dapat menunjang terselenggaranya proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pengajaran dan kesemuanya itu merupakan upaya meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran PKn di sekolah.

Kabupaten Mamuju Utara. Jurnal Kreatif Tadulako Online Vul.3 No. 2, 88.

PP Nomer 32 tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan.

Sutrisno. (2018). *Peran Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Membangun Warga Negara Global*. 42-43.

Winataputra, U. S. (t.thn.). *Hakikat, Fungsi, dan Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan*.

Daftar Pustaka

Anjani, c. k. (2016). *peningkatan presepsi belajar PKn melalui video pada kelas IV SD Negeri Sleman 5. jurnal pendidikan guru sekolah dasar edisi 23*.

Capra. (t.thn.). *Pengertian Teknologi Menurut Para Ahli Secara Lengkap*. MateriBelajar.co.id.

Jafrizal, Yusrizal, & Harha, K. (t.thn.). *Peningkatan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PKn Dengan Menggunakan Media Gambar Pada Siswa Klas IV SDN 26 Bukit Tambun Tulang Kabupaten Peisir Selatan*. *ejurnal bunghatta*.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Miarso. (t.thn.). *Pengertian Tekologi Menurut Para Ahli*. MateriBelajar.co.id.

Nasikhah, A. N., Widihastrini, F., & Widodo, S. T. (2016). *Pengembangan Game Education Pembelajaran PKn Materi Menghargai Keputusan Bersama Kelas V SD*. *Jurnal Kreatif*, 83-89.

Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.

Polymaroa, P., Kapile, C., & Hamid, A. (t.thn.). *Penerapan Pembelajaran PKn Dengan Media Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas V SDN Inperes 012 Bajawali Kecamatan Mariang*