

Media dan Teknologi Pembelajaran PPKn dalam Memenuhi Tujuan dan Fungsi Pendidikan Kewarganegaraan

Dhea Kristiani Hutasoit^{1*}, Lia Wildah Hasanah¹, Mutiara Lubis¹, Reyny Puspita Lubis¹, Sintya Rindi Utami¹, Nur Raudah Putri¹, Marisa Zahrani Nasution¹

¹Jurusan Farmasi, Fakultas MIPA dan Kesehatan, Universitas Muhammadiyah Riau, Indonesia

Alamat: Universitas Muhammadiyah Riau

Abstract. *The digitalization of learning media in the world of education is increasingly visible. The aim of this research is to analyze the strengthening of Citizenship Education learning through learning media. This research uses a qualitative research method with a literature study approach. Citizenship education is an important thing to study in order to understand how citizens carry out their roles, rights and responsibilities for the country. There are various studies that have proven the effectiveness of several learning media for PPKn, including Powtoon, Anchor Podcast, Android Applications, and Roleplay.*

Keywords: *Citizenship Education, Learning Media, Technology*

Abstrak. Digitalisasi media pembelajaran dalam dunia Pendidikan semakin nyata terlihat. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis penguatan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi pustaka. Pendidikan kewarganegaraan adalah hal yang penting untuk dipelajari demi memahami bagaimana warga negara melaksanakan peranan, hak, dan tanggung jawabnya untuk negara. Terdapat berbagai penelitian yang telah membuktikan efektivitas dari beberapa media pembelajaran untuk PPKn, antara lain Powtoon, Anchor Podcast, Aplikasi Android, serta Habitiasi.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Pendidikan Kewarganegaraan, Teknologi

1. LATAR BELAKANG

Secara umum, manusia adalah makhluk ciptaan Tuhan yang sangat cerdas. Manusia selalu berusaha untuk meningkatkan kemampuannya dalam memudahkan setiap kegiatannya. Segala alat pun dicoba dan digunakan untuk mencapai efisiensi dan efektivitas setiap tindakan yang dilakukannya. Berbagai percobaan telah dilakukan untuk menghasilkan jumlah efisiensi yang besar dengan tenaga seminimal mungkin. Perkembangan teknologi yang pesat membuat segala sesuatu menjadi jauh lebih mudah serta praktis. Temuan baru yang banyak ditemukan di dunia teknologi mempermudah berbagai macam aktivitas yang dilakukan dalam keseharian mereka, salah satunya dalam hal pembelajaran dengan media pembelajaran (Setyaningsih, 2023).

Pembelajaran adalah proses dimana terjadinya perubahan tingkah laku yang dilakukan oleh guru kepada siswanya serta lingkungan beserta seluruh sumber belajar lainnya yang dijadikan sebagai sarana belajar. Dengan kata lain, pembelajaran adalah suatu proses interaksi secara sadar antara guru dan siswa yang mengelola situasi agar siswa memperoleh ilmu dan pengetahuan serta merubah sikap menjadi lebih baik. Tujuan dari pembelajaran adalah perilaku hasil belajar yang diharapkan terjadi, dimiliki dan dikuasai oleh peserta didik setelah melalui

Received: Mei 10, 2024; Revised: Juni 18, 2024; Accepted: Juli 22, 2024; Online Available: Juli 30, 2024;

* Dhea Kristiani Hutasoit, iqraman.bahctiar@gmail.com

proses pembelajaran. Belajar adalah suatu proses dimana siswa belajar dengan baik. Media pembelajaran mengacu pada segala hal yang digunakan guru untuk mendistribusikan atau menyampaikan materi yang diberikan secara sistematis untuk membantu siswa menguasai dan memahami materi pelajaran dengan baik. Media ini dapat berupa benda fisik, teknologi atau bahkan kombinasi antar keduanya dan dikembangkan untuk menyampaikan informasi secara lebih efektif dan meningkatkan pemahaman serta retensi konsep pembelajaran. Pembelajaran keterampilan dengan menggunakan teknologi digital sangat membantu dalam membantu siswa belajar dan meningkatkan kecakapan hidup dengan lebih cepat, serta pendidik dapat dengan mudah mengembangkan materi pembelajaran. Pendekatan saintifik memperjelas bahwa kita sebagai mahasiswa harus mampu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi digital (Yusuf & Syurgawi, 2020; Tamba et al., 2024).

Tidak dipungkiri bahwa saat ini, teknologi digital dinilai sangat penting bagi pendidikan saat ini. Kemendikbud RI bahkan sedang mengembangkan kurikulum baru berbasis sistem *online* untuk memperkenalkan teknologi digital untuk mentransformasikan pendidikan demi pengembangan Indonesia yang lebih kreatif. Maka dari itu, artikel ini akan membahas terkait media pembelajaran dan teknologi dalam pembelajaran, terkhusus pada PPKn sebagai media dan dukungan materi pendidikan kewarganegaraan untuk memudahkan penyampaian materi pembelajaran (Tamba et al., 2024).

2. KAJIAN TEORITIS

Pendidikan merupakan salah satu hal yang paling penting untuk mempersiapkan kesuksesan masa depan pada zaman globalisasi. Pendidikan dapat diraih dengan berbagai macam cara, salah satunya pendidikan di sekolah. Dunia pendidikan di Indonesia memiliki landasan hukum atau Undang-undangnya sendiri yakni UU No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pasal 1 ayat 1 UU No 20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS berbunyi “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”. Berdasarkan landasan tersebut sebagai pendidik/calon pendidik tentunya harus memahami tentang sifat, watak, perilaku, bakat, keahlian anak didiknya agar mampu mengarahkan anak didiknya menjadi anak didik yang sesuai dengan landasan pendidikan. Namun sebelum menuju hal tersebut seorang pendidik harus memahami apa hakikat belajar, pembelajaran, landasan yang menjadi konsep

pembelajaran, seperti apa proses pembelajaran yang seharusnya dan hasil belajar seperti apa yang diharapkan dapat terwujud (Yusuf & Syurgawi, 2020).

Dewasa ini, pendidikan dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman yang ada hingga saat ini agar dapat diciptakan suasana kelas yang sesuai dengan kebutuhan zaman. Untuk mewujudkan hal tersebut, dibutuhkan ruang kelas yang terintegrasi dengan teknologi (Göçen et al., 2020). Berdasarkan Permendikbud Nomor 81A Tahun 2013, pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran harus menerapkan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam proses pembelajaran. Dalam kondisi saat ini, penggunaan teknologi dapat diterapkan dalam proses pembelajaran karena sebagian besar sekolah sudah memfasilitasi berbagai alat yang akan mendukung penggunaan teknologi di dalam proses pembelajaran (Puspitarini et al., 2018). Pada abad 21 saat ini, setiap individu, termasuk pendidik, dituntut untuk memiliki keterampilan baru agar mampu mengikuti perubahan dan kemajuan yang ada serta menyesuaikan dengan kehidupan sehari-hari (Ciğerci, 2020). Pada abad 21 pula, pendidik dituntut harus dapat memanfaatkan kecanggihan teknologi yang tersedia. Pendidik pada abad 21 juga harus menguasai konten keterampilan mengajar agar dapat mengintegrasikan teknologi di dalam proses pembelajaran (Jan, 2017).

Namun kenyataannya, setiap pendidik tidak menampilkan pembelajaran pada abad ke-21, justru malah mengadopsi pembelajaran yang berpusat pada pendidik. Penggunaan metode konvensional mengakibatkan kurang berkembangnya *high-order thinking* (HOT) peserta didik, tidak adanya penggunaan teknologi dalam kegiatan belajar-mengajar, serta tidak mendukung perkembangan belajar peserta didik. Kenyataannya pula, masih banyak pendidik yang belum mampu mengembangkan media pembelajaran berbasis elektronik dan teknologi. Masih jarang ditemukan adanya penggunaan media pembelajaran baik dalam media konvensional ataupun berbasis elektronik. Pendidik masih sering menggunakan metode ceramah. Dengan demikian, dikhawatirkan proses belajar mengajar di kelas akan terasa membosankan dan tidak menarik sehingga mengurangi minat siswa untuk belajar. Proses pembelajaran akan menjadi lebih efektif jika terdapat penggunaan media pembelajaran di dalamnya (Yatri & Pratiwi, 2017). Untuk meningkatkan antusiasme peserta didik, diperlukan media pembelajaran yang terbaru dan menarik, yaitu media pembelajaran berbasis elektronik (Anjarsari et al., 2020).

Pengembangan media pembelajaran berbasis elektronik perlu dilakukan pendidik dengan tujuan meningkatkan antusias peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran harus dapat memotivasi peserta didik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik (Aprilliani et al., 2021).

Salah satu mata pelajaran yang dapat dikembangkan untuk media pembelajarannya adalah PPKn. PPKn merupakan muatan pelajaran yang dapat membentuk karakter peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006, disebutkan bahwa PPKn dapat memfasilitasi penanaman pendidikan karakter. Materi-materi dalam PPKn sangat praktis untuk membuat peserta didik menjadi pribadi yang baik dan bertanggung jawab (Aprilliani et al., 2021).

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini didesain dengan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi pustaka atau *Literature Review*, di mana metode ini adalah metode penelitian yang sistematis dan objektif untuk mengumpulkan, mengevaluasi, dan mensintesis bukti-bukti yang relevan dari berbagai sumber literatur yang telah dipublikasikan sebelumnya (Suciati et al., 2022). Sumber literatur yang terseleksi sesuai dengan kata kunci penelitian yang dibutuhkan selanjutnya dilakukan *review* serta dilakukan identifikasi jurnal yang terseleksi secara terstruktur (Triandini et al., 2019). Prosedur umum yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi sebagai berikut (Choifah et al., 2022):

- *Planning*, menentukan topik penelitian dan kriteria pencarian artikel berdasarkan sumber scopus dan Google Scholar dari periode 2014 hingga 2024. Kata kunci yang digunakan yaitu mencakup: “media pembelajaran”, “multimedia”, “pendidikan kewarganegaraan”, dan “teknologi”.
- *Conducting*, mencari artikel sesuai kriteria dan kesesuaian dengan kata kunci. Populasi penelitian ini adalah seluruh artikel dalam dan luar negeri lalu dilakukan seleksi sesuai kriteria inklusi dan eksklusi dari populasi yang ada. Kriteria inklusi yang diterapkan yaitu jurnal dengan SINTA dan prosiding akademik yang jelas, publikasi 10 tahun terakhir, serta jenis penelitian eksperimen atau literature review. Sementara kriteria eksklusi mencakup judul yang tidak relevan, tidak tersedia teks atau pembahasan lengkap, abstrak yang tidak relevan, serta kesimpulan penelitian yang tidak jelas.
- *Reporting*, mensintesis, mengevaluasi, dan menuangkan hasil analisis dan evaluasi dalam bentuk tulisan jurnal.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Konsep Media Pembelajaran dan Teknologi

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan suatu pesan dari pengirim kepada penerima, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat, dan perhatian siswa untuk memajukan proses belajar. Media merupakan alat untuk mengkomunikasikan dan menyampaikan pesan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan gabungan antara bahan dan alat pendidikan, atau software dan hardware. Fungsi dari media pembelajaran pendidikan kewarganegaraan yaitu menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar, melengkapi dan memperkaya informasi dalam kegiatan belajar mengajar, menumbuhkan keinginan belajar, menciptakan variasi dalam penyajian materi, menciptakan pemahaman ilmu yang sebenarnya, membantu masyarakat mengembangkan keterampilannya pilihlah kegiatan belajar sesuai dengan bakat dan minat, pesan yang mudah dipahami dan bertahan lama (informasinya sangat berkesan dan tidak mudah dilupakan). Media pembelajaran menarik minat siswa dalam memahami isi pembelajaran dan mengembangkan lebih lanjut pengetahuan yang telah dimiliki. Digitalisasi media pembelajaran juga dapat dikembangkan di kelas dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan.

Menurut Komite Definisi dan Terminologi Asosiasi Komunikasi dan Teknologi Pendidikan (AECT), teknologi pendidikan adalah proses yang kompleks dan terintegrasi yang melibatkan orang, prosedur, ide, perangkat, dan organisasi yang menganalisis masalah, menemukan solusi, menerapkan, mengevaluasi, dan mengelola masalah. penyelesaian. yang berlaku untuk semua aspek pembelajaran manusia. Di sisi lain, ada yang berpendapat bahwa teknologi pendidikan adalah pengembangan, penerapan, dan evaluasi sistem, teknik, dan alat untuk meningkatkan dan meningkatkan pembelajaran manusia. Di sinilah pertama-tama muncullah proses pembelajaran itu sendiri dan alat-alat yang dapat membantu proses pembelajaran tersebut. Dengan demikian, teknologi pendidikan mencakup perangkat lunak dan perangkat keras. Perangkat lunak yang menganalisis dan merencanakan urutan atau tahapan pembelajaran berdasarkan tujuan yang dapat dicapai dan mengevaluasi keberhasilan dengan menggunakan metode presentasi yang harmonis. Sementara itu, perlengkapannya meliputi alat peraga, alat bantu audio visual atau alat peraga, seperti radio, proyektor film buram, proyektor overhead, TV, komputer, dan lain-lain (Tamba et al., 2024).

Dengan penerapan teknologi pendidikan, berdasarkan analisis empiris American Commission, dapat meningkatkan produktivitas pendidikan, memajukan dan mengembangkan kegiatan belajar peserta didik, kemungkinan pendidikan yang lebih individual, memberikan pendidikan dasar dengan landasan ilmiah untuk memperkuat pengajaran, meningkatkan

kemampuan belajar dengan memperluas jangkauan presentasi, memungkinkan pembelajaran lebih mendalam, karena dapat mengurangi kesenjangan antara pembelajaran di sekolah dan ekstrakurikuler serta memungkinkan Pendidikan yang berkualitas. Saat ini kendala terbesar adalah masih lemahnya kapasitas sumber daya manusia dalam menciptakan media pendidikan. Pelaksanaan pembelajaran masih bersifat tradisional, pembelajaran berlangsung dengan cara tradisional seperti ceramah, diskusi, kehadiran, absensi dan rutinitas yang selalu diulang-ulang dalam perkuliahan pada saat pertemuan. Pada zaman ini dimana pembelajaran secara rutin dapat terlaksana dengan baik tanpa harus bersusah payah menjelaskan materi. Dalam pembelajaran, sudah saatnya beralih pada penerapan pembelajaran kreatif. Banyak sekali sumber kreatif yang beredar, sangat mudah didapat, pemasoknya tidak ada habisnya dan tidak ada habisnya. Salah satunya adalah Internet yang banyak digunakan oleh masyarakat dunia sebagai sumber informasi termudah dan tercepat. Internet menyediakan informasi tanpa batas seperti berita hiburan dan banyak lagi. Media juga tersedia dalam berbagai bentuk seperti video, audio, teks, gambar, dll. Itu bisa disebut multimedia. Jadi, multimedia adalah suatu alat atau media yang menggabungkan teks, gambar, suara, video dan animasi (Tamba et al., 2024).

Media pembelajaran adalah acuan pembelajaran yang secara sistematis dilaksanakan berdasarkan pola-pola pelajaran tertentu, berfokus pada fokus, sintaks, sistem sosial, dan sistem pendukung (Nurgiansah, 2022). Pembelajaran yang menyenangkan merupakan hasil dari usaha guru dalam mengolah dan menciptakan suasana kelas yang inovatif seperti guru memilih model dan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran (Winingsi et al., 2023).

Efektivitas media atau multimedia yang digunakan dapat dilihat dalam beberapa keunggulan multimedia ini, yaitu lebih komunikatif karena menggunakan gambar dan animasi yang lebih mudah dipahami, mudah dilakukan perubahan, interaktif, dan lebih leluasa dalam menuangkan kreativitas. Selain itu, multimedia memiliki beberapa keistimewaan dalam pembelajaran yang tidak dimiliki oleh media lain, di antaranya adalah: multimedia menyediakan proses interaktif dan memberikan kemudahan umpan balik, evaluasi yang obyektif melalui keikutsertaan siswa dalam latihan/tes yang disediakan, memberikan kebebasan kepada pelajar dalam menentukan topik pembelajaran, siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan. Namun, multimedia juga memiliki kelemahan, yaitu dibutuhkannya tim yang profesional dalam pengembangannya, desain yang buruk menyebabkan kebingungan dan kebosanan peserta didik, kendala bagi orang dengan kemampuan terbatas, tuntutan terhadap spesifikasi perangkat yang memadai, cenderung individualis, dan membutuhkan kuota internet/paket data jika disajikan secara *online* (Setianingsih, 2023).

4.2. Konsep Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokratis, melalui aktivitas menanamkan nilai-nilai kepada generasi baru bahwa demokrasi adalah bentuk kehidupan masyarakat yang paling menjamin hak-hak warga masyarakat. Selain itu pendidikan Kewarganegaraan adalah suatu proses yang dilakukan oleh lembaga pendidikan di mana seseorang mempelajari orientasi, sikap, dan perilaku politik sehingga yang bersangkutan memiliki *political knowledge*, *awareness*, *attitude*, *political efficacy* dan *political participation* serta kemampuan mengambil keputusan politik secara rasional dan menguntungkan bagi dirinya juga bagi masyarakat dan bangsa (Wahyu, 2022).

Pendidikan Kewarganegaraan adalah pendidikan yang bertujuan untuk mendidik generasi muda menjadi warga negara yang demokrasi dan partisipatif melalui suatu pendidikan yang dialogial. Pendidikan Kewarganegaraan sebagai pendidikan politik yang bertujuan membantu peserta didik untuk menjadi warga negara yang secara politik dewasa dan ikut serta membangun sistem politik yang demokratis. PKn ialah pelajaran yang terhubung dengan berbagai negara-negara tertentu berkumpul dalam keluarga yang sama seperti kegiatan manusia yang signifikan difasilitasi dan disajikan secara cerdas dan intelektual mencerahkan untuk tujuan pendidikan (Kurniati et al., 2021).

PKn ialah pelajaran harus ada untuk siswa dimulai dari yang TK,SD, SMP, SMA hingga perguruan tinggi di Indonesia. Pendidikan Kewarganegaraan adalah pelatihan yang bermaksud untuk mendorong kemajuan moral sesuai dengan sisi positif dari Pancasila, khususnya di tingkat program pendidikan sekolah. PKn bertujuan menjadi dasar dan tonggak untuk menjadikan anak yang berkarakter, cerdas dan baik serta mampu untuk berpartisipasi dalam segala bidang. Memanfaatkan media pembelajaran dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah sebagai sarana yang digunakan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Dengan memakai dan memanfaatkan media ini dalam pembelajaran PKn menjadi membuat suasana belajar menjadi bervariasi, menyenangkan, meningkatkan motivasi anak serta konsentrasinya dalam belajar, dan meningkatkan daya pikir anak untuk memahami materi yang disajikan guru (Winingsi et al., 2023).

4.3. Hasil Tinjauan Pustaka terkait Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran PPKn

Berikut ini hasil tinjauan pustaka dari berbagai penelitian yang telah dilakukan sebelumnya terkait dengan pengembangan media pembelajaran dan teknologi untuk mata pelajaran PPKn.

Tabel 1. Hasil Literature Review

No	Judul	Metode	Target	Hasil
1	PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PPKn BERBASIS ANCHOR PODCAST UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN CRITICAL THINKING PADA SISWA (Studi di SMA NEGERI 2 Boyolali) oleh Gifary et al. (2023)	Anchor Podcast	Siswa kelas 12 SMAN 2 Boyolali, pada Materi Analisis Nilai Pancasila KD 3.1	Efektivitas media pembelajaran berbasis anchor podcast dihitung dengan rumus <i>Engagement Rate</i> (ER) yang hasilnya menunjukkan angka persentase 40% dengan kategori cukup layak. Hasil ini juga selaras dengan hasil posttest dan pretest yang dikerjakan siswa setelah melakukan pembelajaran dengan media <i>anchor podcast</i> yang meningkat dari nilai rata-rata 60 menjadi 90.
2	Pengembangan media pembelajaran PPKn SD berbasis Powtoon untuk mengembangkan karakter tanggung jawab oleh Apriliani et al. (2021)	Powtoon	Siswa kelas IV SD, materi Hak dan Kewajiban pada Tema 2 Selalu Berhemat Energi	Media pembelajaran PPKn SD berbasis Powtoon yang dikembangkan sangat layak untuk diaplikasikan dalam proses pembelajaran. Kelayakan media pembelajaran tersebut ditunjukkan dengan hasil penilaian yang diberikan oleh validator. Media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran alternatif dalam meningkatkan karakter tanggung jawab peserta didik kelas IV sekolah dasar. Penggunaan media pembelajaran berbentuk video berbasis Powtoon ini sangat berpengaruh dan efektif dalam menanamkan karakter tanggung jawab peserta didik.
3	Optimalisasi	<i>Role Play</i>	Siswa kelas	Setelah pelaksanaan

	Proses Pembelajaran PPKn Melalui Media Pembelajaran Inovatif di Sekolah Menengah Pertama oleh Artina (2021)	(Habitulasi)	8 SMP Negeri 1 Hampan Perak	habitulasi di kelas VII- 8 SMP Negeri 1 Hampan Perak diperoleh hasil yang baik pada proses pembelajaran PPKn. Hal ini dapat terlihat adanya minat dan motivasi peserta didik sehingga hasil belajar diatas kriteria ketuntasan minimal pada mata pelajaran PPKn di kelas VII – 8 SMP Negeri 1 Hampan Perak Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2021 yakni 70
4.	BEST PRACTICE PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PPKn BERBASIS ANDROID DI PERGURUAN TINGGI oleh Zuriah & Kautsar (2020)	Aplikasi media BENEKO Educapp	Mahasiswa Angkatan 2017/2018 Prodi PPKn Universitas Muhammadiyah Malang	Komponen media pembelajaran yang dikembangkan meliputi fitur video pembelajaran yang digunakan sebagai media pembelajaran PPKn, fitur buku digital untuk membantu siswa memahami materi, fitur quis untuk latihan dan evaluasi terkait pemahaman atas materi yang telah di sampaikan, fitur game untuk sarana refreshing siswa ketika jenuh dalam belajar, terakhir fitur chat room untuk sarana sharing antar guru dan siswa ketika susah memahami materi yang ada. Media di desain dengan menggunakan power point kemudian di convert ke aplikasi android menggunakan aplikasi andraired, desain aplikasi android menarik sesuai karakter peserta didik.

Sumber: Olahan Data Penulis (2024).

5. PEMBAHASAN

Berikut ini penjelasan untuk hasil berbagai penelitian terkait pengembangan beberapa metode penelitian untuk pembelajaran PPKn.

5.1. Anchor Podcast

Anchor adalah aplikasi rekomendasi yang bisa dikembangkan dalam podcast pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, aplikasi anchor podcast mudah dilakukan oleh guru Sekolah Dasar sebagai pengembangan media pembelajaran digital. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh guru dan siswa, aplikasi Anchor cukup mudah digunakan baik oleh guru dan siswa. Selain itu, semua peserta juga setuju bahwa aplikasi *anchor podcast* mudah digunakan dan membantu mereka sebagai inovasi dalam media pembelajaran. Kesesuaian *podcast* dengan penggunaan media yang terbatas tersebut dapat menjadi solusi yang inovatif untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa (Gifary et al., 2023).

5.2. Powtoon

Powtoon adalah media pembelajaran berbasis video. Powtoon merupakan sebuah aplikasi atau perangkat lunak (software) yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran, karena memiliki fitur animasi, yaitu animasi tulisan tangan dan animasi kartun serta Powtoon memiliki efek transisi dan pengaturan timeline. Powtoon memiliki beberapa keuntungan umum, yaitu 1) menampilkan topik dengan menarik dan dapat membagikannya dengan orang lain, 2) menarik perhatian peserta didik, 3) peserta didik mencapai pemahaman yang lebih baik dan materi yang disampaikan lebih mudah untuk diingat, 4) mengintegrasikan berbagai jenis format dan media, meningkatkan kemampuan integrasi visual, pendengaran, dan sumber gerak, serta 5) versi dasarnya gratis untuk digunakan. Media video berbasis Powtoon berpotensi tinggi dalam menarik perhatian peserta didik. Media video berbasis Powtoon juga dapat mengatasi perbedaan gaya belajar peserta didik. Dengan menonton video pembelajaran peserta didik mendapat banyak stimulus, karena sifatnya suara dan gambar. Selain itu, peserta didik mengungkapkan media pembelajaran video berbasis Powtoon lebih mudah untuk dipelajari, karena menarik perhatian (Apriliani et al., 2023).

5.3. Habitiasi (*Roleplay*)

Peranan adalah suatu perilaku yang diharapkan oleh orang lain dari seseorang yang menduduki status tertentu. Peranan atau role juga memiliki beberapa bagian, salah satunya yaitu model peranan (Role Model) adalah seseorang yang tingkah lakunya kita contoh, tiru, diikuti (Artina, 2021).

5.4. Sub-Sub judul

Berikut ini penjelasan untuk Sub-Sub judul.

6. KESIMPULAN DAN SARAN

Dari pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa setiap mata pelajaran dapat dikembangkan penyampaian dalam bentuk media pembelajaran, satu di antaranya untuk mata pelajaran PPKn demi memenuhi tujuan dan fungsi pendidikan kewarganegaraan itu sendiri. Beberapa media yang dapat digunakan antara lain Powtoon, Anchor Podcast, Aplikasi khusus, serta *Roleplay* (Habitulasi).

7. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada segala pihak terkhusus kepada dosen pembimbing yang membantu *me-review* tulisan dalam artikel jurnal ini. Artikel ini adalah bagian dari tinjauan terhadap penelitian-penelitian terdahulu yang telah dilakukan berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran dan teknologi untuk mata pembelajaran PPKn.

DAFTAR REFERENSI

- Anjarsari, E., Farisdianto, D. D., & Asadullah, A. W. (2020). Pengembangan media audiovisual Powtoon pada pembelajaran Matematika untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(2), 40–50.
- Aprilliani, M.A., Maksum, A., Wardhani, P.A., Yuniar, S., & Setyowati. (2021). Pengembangan media pembelajaran PPKn SD berbasis Powtoon untuk mengembangkan karakter tanggung jawab. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2).
- Artina, S. (2021). Optimalisasi Proses Pembelajaran PPKn Melalui Media Pembelajaran Inovatif di Sekolah Menengah Pertama. *Didactica: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(2).
- Choifah, Suyitno, A., & Pujiastuti, E. (2022). Systematic Literature Review: Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 3158–3166. <https://doi.org/10.31949/dm.v3i1.914>.
- Cığerci, F. M. (2020). Primary school teacher candidates and 21st century skills. *International Journal of Progressive Education*, 16(2), 157–174. <https://doi.org/10.29329/ijpe.2020.241.11>.
- Gifary, N.A., Yuliandari, E., Wijianto. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PPKN BERBASIS ANCHOR PODCAST UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN CRITICAL THINKING PADA SISWA (Studi di SMA NEGERI 2 Boyolali). *Jurnal PPKn*, 11(1).
- Göçen, A., Eral, H. S., & Bücük, M. H. (2020). Teacher perceptions of a 21st century classroom. *International Journal of Contemporary Educational Research*, 7(1), 85–98. <https://doi.org/10.33200/ijcer.638110>.
- Jan, H. (2017). Teacher of 21 st century: Characteristics and development. *IISTE*, 7(9), 2225–0484.
- Kurniati, P., putra H, M., Komara lilis, S., Wibianika, H., Setiansyah, R., Arrahmaniyah, S., &

- Al-Falah Cicalengka, S. (2021). Budaya Kewarganegaraan Praktik Kewarganegaraan dan Pendidikan untuk Kewarganegaraan Demokratis. *Jurnal Ilmiah UPT P2M STKIP Siliwangi*, 8(2), 110–111.
- Nurgiansah, T. H. (2022). Meningkatkan minat belajar siswa dengan media pembelajaran konvensional dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 1529–1534. <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>.
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using learning media to increase learning motivation in elementary school. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53–60. <https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a>.
- Setyaningsih, E. (2023). Perkembangan Multimedia Digital dan Pembelajaran. *Indonesian Journal of Learning and Instructional Innovation*, 1(1), 24-34.
- Suciati, I., Mailili, W. H., & Hajerina, H. (2022). Implementasi Geogebra Terhadap Kemampuan Matematis Peserta Didik Dalam Pembelajaran: a Systematic Literature Review. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 7(1), 27–42. <https://doi.org/10.25157/teorema.v7i1.597>.
- Tamba, T.M., Maharani, E.D., Bintang, R., Sitepu, A.M., Yunita, S. (2024). Media dan Teknologi Pembelajaran PPKn Dalam Memenuhi Tujuan dan Fungsi Pendidikan Kewarganegaraan. *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research*, 2(2).
- Triandini, E., Jayanatha, S., Indrawan, A., Werla Putra, G., & Iswara, B. (2019). Metode Systematic Literature Review untuk Identifikasi Platform dan Metode Pengembangan Sistem Informasi di Indonesia. *Indonesian Journal of Information Systems*, 1(2), 63. <https://doi.org/10.24002/ijis.v1i2.1916>.
- Wahyu, M. (2022). Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 57–63. <https://doi.org/10.56393/didactica.v2i2.115>.
- Winingsi, K.R., Afriani, A., Rahmawati, E., Ayu, N.N., Nelviandra, F., Setiawan, B. (2023). Desain Model dan Media Pembelajaran PKN Di Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 3(6), 7140-7153.
- Yatri, I., & Pratiwi, L. (2017). Peranan media video dalam meningkatkan aktivitas siswa pada pembelajaran IPS di kelas V SDN Mampang Prapatan 02 Pagi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 70–80. <https://doi.org/10.30659/pendas.4.2.70-80>.
- Yusuf, M., Syurgawi, A. (2020). Konsep Dasar Pembelajaran. *Naskah Publikasi STAI DDI Makassar*.
- Zuriah, N., Kautsar, N.M. (2020). BEST PRACTICE PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PPKn BERBASIS ANDROID DI PERGURUAN TINGGI. *Jurnal Civic Hukum*, 5(1), 62-74.