



PERAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN PPKN DI SD

Qonita Al-Ishmah^{1*}, Sasi Kirana Aljupri², Anisa Saper Romdani³, Aulya Nurani⁴

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Mataram, Indonesia

e-mail: qonitaalishmah@gmail.com, sasikiranaaljupri@gmail.com, anisasapera96@gmail.com, aulyanurani17@gmail.com

Abstrak: Pendidikan merupakan salah satu aspek penentu kecerdasan suatu bangsa, sehingga diperlukannya lembaga pendidikan serta guru dalam melakukan pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Untuk memberi pemahaman kepada peserta didik dapat dilakukan melalui penggunaan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi atau menggunakan multimedia. Tujuan daei penelitian ini iyalah untuk mengetahui peran media interaktif dan penerapannya dalam pembelajaran PPKn di SD. Media pembelajaran interaktif dapat digunakan pada setiap mata pelajaran salah satunya pada pelajaran PPKn. Pelajaran PPKn bertujuan untuk membentuk watak warga negara yang baik, yaitu yang tahu, mau dan sadar akan hak dan kewajibannya. Oleh karenanya keberhasilan Pendidikan PPKn akan sangat diperlukan melalui berbagai upaya dan inovasi-inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran PPKn. Penelitian ini dilakukan dengan Kajian Pustaka dengan cara menelusuri artikel-artikel penelitian sebelumnya yang meneliti tentang peran multimedia interaktif dalam pembelajaran PPKn SD melalui laman google scholar dengan mengetikan kata kunci "peran multimedia interaktif dalam pembelajaran PPKn". Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif karena permasalahan yang dibahas pada penelitian ini tidak berkenaan menggunakan angka- angka, namun mendeskripsikan, menguraikan, dan menggambarkan tentang peran multimedia intraktif dalam pembelajaran PPKn. Dengan adanya multimedia intraktif pembelajaran menjadi jauh lebih menarik, terutama pada anak SD dan siswa lebih mudah memahami pembelajaran dikarenakan siswa belajar dengan gembira. Multimedia intraltof yang diterapkan dalam pembelajaran PPKn SD oleh guru sangat berpengaruh terhadap ketercapaian pembelajaran. Multimedia intraktif sangat menunjang kegiatan belajar sisea secara efektif. Pengembangan multimedia intraktif ini harus terus dilakukan terutama dalam pembelajaran PPKn demi berlansungnya pembelajaran yang efektif. Materi yang sulit dapat dapat tersampaikan dengan mudah karena adanya multimedia.

Kata-kata Kunci: multimedia interaktif, pembelajaran PPKn

THE ROLE OF INTERACTIVE MULTIMEDIA IN CIVICS LEARNING ELEMENTARY SCHOOLS

Abstract: Education is one aspect of determining the intelligence of a nation, so that educational institutions and teachers are needed in carrying out creative and innovative learning. To provide understanding to students can be done through the use of learning media. One of the learning media that can be used is interactive learning media by utilizing information and communication technology or using multimedia. The purpose of this study is to find out the role of interactive media and its application in Civics learning in elementary schools. Interactive learning media can be used in every subject, one of which is Civics lessons. PPKn lessons aim to form the character of good citizens, namely those who know, want and are aware of their rights and obligations. Therefore, the success of PPKn Education will be very much needed through various efforts and innovations in the implementation of Civics learning. This research was conducted with a Literature Review by browsing previous research articles that examined the role of interactive multimedia in elementary Civics learning through the Google Scholar page by typing the keyword "role of interactive multimedia in Civics learning". This research uses qualitative research because the problems discussed in this study are not related to using numbers, but describe, describe, and illustrate the role of interactive multimedia in Civics learning. With interactive multimedia, learning becomes much more interesting, especially for elementary school children and students more easily understand learning because students learn happily. Intralof multimedia applied in elementary civics learning by teachers greatly influences the

achievement of learning. Intractive multimedia greatly supports sisea learning activities effectively. The development of this interactive multimedia must continue to be carried out, especially in Civics learning for the sake of effective learning. Difficult material can be conveyed easily because of multimedia.

Keywords: *Interactive multimedia, PPKn learning*

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, salah satunya dalam dunia Pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu aspek penentu kecerdasan suatu bangsa. Sehingga diperlukannya lembaga pendidikan serta guru dalam melakukan pembelajaran yang kreatif dan inovatif (Utami, 2019). Selain itu, proses pembelajaran yang dilakukan secara optimal berpengaruh pada ketercapaian tujuan pendidikan. Untuk memberi pemahaman kepada peserta didik dapat dilakukan melalui penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu metode atau alat yang digunakan dalam kegiatan proses belajar mengajar yang bertujuan untuk merangsang pola belajar peserta didik sehingga mendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Salah satu jenis media pembelajaran yaitu media pembelajaran berbasis interaktif dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi atau menggunakan multimedia. Media pembelajaran intraktif atau disebut juga sebagai suatu alat olah yang penggunaannya diintegrasikan dengan tujuan untuk mempertinggi mutu kegiatan belajar mengajar (Umarella et al., 2018).

Media pembelajaran dapat digunakan pada setiap mata pelajaran salah satunya pada pelajaran PPKn, Menurut (Noventari, 2020) mata pelajaran PPKn merupakan mata pelajaran yang mempunyai misi membina nilai, moral, dan norma secara utuh bulat dan berkesinambungan, tujuan PPKn adalah untuk membentuk watak warga negara yang baik, yaitu yang tahu, mau dan sadar akan hak dan kewajibannya. Hal ini mengakibatkan PPKn menjadi sangat penting dalam proses perkembangan generasi penerus bangsa. Oleh karenanya keberhasilan Pendidikan PPKn akan sangat diperlukan. Keberhasilan ini tentunya akan bisa diraih dengan berbagai upaya dan inovasi-inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran PPKn. Seperti yang kita ketahui terkait praktek

proses mengajar PPKn selama ini lebih banyak berlangsung dengan pendekatan konvensional sehingga cenderung mengarah pada aspek kognitif saja serta kurangnya bantuan pembelajaran berupa media pembelajaran kepada siswa. Oleh karenanya untuk menumbuhkan minat belajar siswa yang lebih baik pada pembelajaran PPKn di SD adalah dengan guru membuat media pembelajaran yang menarik dan inovatif serta dapat meningkatkan dan menumbuhkan minat belajar siswa sehingga proses pembelajaran berjalan dengan interaktif dan bukan proses pembelajaran yang monoton (Lubis, 2020).

Adapun yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini bagaimana peran multimedia interaktif dalam pembelajaran PPKn di Sd. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peran multimedia interaktif dalam pembelajaran PPKn di SD. Manfaat penelitian. Manfaat penelitian yaitu bagi guru sebagai bahan masukan untuk bekal pembelajaran PPKn pada siswa SD, bagi siswa dapat mengembangkan potensidiri secara optimal terutama dalam belajar PPKn ke depannya, bagi sekolah menjadi masukan pada upaya perbaikan proses pembelajaran, sehingga berdampak pada peningkatan mutu sekolah serta memberikan kontribusi akademis dalam mengembangkan teori bidang ilmu yang diteliti bagi praktisi.

METODE PENELITIAN

Kajian Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Jenis penelitian yang dilakukan adalah kajian Pustaka dengan mencari data-data yang berbentuk tulisan dan di deskripsikan sesuai dengan sumber yang di dapatkan (Moleong, 2009). Dalam penelitian ini peneliti mengambil sumber data dari jurnal online mengenai "Peran Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran PPKn di SD".

HASIL DAN PEMBAHASAN

Multimedia Interaktif

Seiring dengan perkembangan media pembelajaran munculah istilah multimedia

intraktif yang jika dilihat dalam proses pembuatan dan penggunaannya tidak terlepas dari perangkat komputer. Inengsih & Samad, (2013) mendefinisikan multimedia interaktif sebagai sebuah sistem komputer dengan kapasitas untuk menyampaikan informasi visual dan pengguna secara interaktif. Menurut (Lalu Satya & Edy, 2016) mendefinisikan multimedia interaktif sebagai perintegrasian teks digital, grafik, animasi, audio, gambar, dan video dengan cara menyediakan *user* (secara individu) sebuah tingkat kontrol (*user control*) yang tinggi dan interaktif. Selanjutnya menurut (Pujiati & Yulianto, 2021) mengemukakan bahwa multimedia interaktif merupakan pembelajaran dengan menggunakan komputer sebagai media untuk menyampaikan materi dengan menggabungkan teks, gambar, grafik, suara, animasi, video dan dalam meyajikannya peserta didik berinteraksi langsung dengan komputer untuk mendapatkan respon yang diinginkan.

Yusuf et al., (2018) menjelaskan bahwa multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dirancang oleh seseorang agar tampilannya memenuhi fungsi untuk menginformasikan pesan dan memiliki sisi interaktifitas kepada penggunanya. Dalam hal ini adalah adanya hubungan timbal balik antara pengguna yang terlibat interaksi dengan program aplikasi. Widyaningrum, (2016) menjelaskan bahwa multimedia interaktif merupakan perpaduan dari beberapa media (audio, video, teks atau grafik) yang didalamnya terdapat fungsi interaktif dan disertai tombol navigasi untuk mempermudah siswa belajar secara mandiri, bahkan multimedia interaktif dapat melengkapi dan berfungsi sebagai pengganti guru sebagai sumber belajar.

Berdasarkan pengertian dari beberapa ahli, dapat diambil kesimpulan bahwa multimedia interaktif merupakan salah satu media pembelajaran berbasis komputer yang dapat difungsikan sebagai sarana untuk menyampaikan ilmu pengetahuan yang cukup efektif, karena dapat menyajikan materi secara visual dengan mengintegrasikan unsur teks, audio, video, grafik dan animasi dalam satu kesatuan tampilan.

Pembelajaran PPKn di SD

PPKn mempunyai misi sebagai pendidikan nilai pancasila dan kewarganegaraan negara usia muda. Secara ontologis, mata pelajaran PPKn ini berangkat dari nilai-nilai pancasila dan konsepsi kewarganegaraan (Anshori, 2014) secara epistemologis, mata pelajaran PPKn merupakan program pengembangan individu, dan secara aksiologis mata pelajaran PPKn ini bertujuan untuk pendewasaan peserta didik sebagai anggota masyarakat, warga negara, dan komponen bangsa Indonesia (Amirin, 2013).

Selain itu, tujuan pembelajaran PPKn di SD diantaranya sebagai berikut.

- a. Agar siswa mempunyai kemampuan dalam berpikir kritis, bersikap nasionalis, dan berjiwa pancasilis.
- b. Memiliki wawasan kebangsaan dalam menjunjung tinggi negara Kesatuan Republik Indonesia dengan rasa cinta tanah air.
- c. Memiliki rasa kesatuan dan persatuan dalam mempertahankan bangsa Indonesia menuju lebih baik.
- d. Memiliki *mindset* dalam memecahkan masalah yang terjadi di negara.
- e. Memiliki karya yang inovatif untuk mengangkat harkat dan martabat di depan para negara-negara lain.
- f. Menjiwai nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Oleh karena itu, secara umum pembelajaran PPKn di sekolah adalah pengembangan kualitas warga negara secara utuh, dalam aspek-aspek sebagai berikut.

- a. Kesadaran sebagai warga negara (Aristin, 2017), yakni pemahaman peserta didik sebagai warga negara dalam kehidupan demokrasi konstitusional indonesia serta menyesuaikan perilakunya dengan pemahaman dan kesadaran itu.
- b. Komunikasi sosial kultural kewarganegaraan (*civic engagement*) (Setiawan, 2013) yakni kemauan dan kemampuan peserta didik sebagai warga negara untuk melibatkan diri dalam komunikasi sosial kultural sesuai dengan hak dan kewajibannya.
- c. Kemampuan berpartisipasi sebagai warga negara (*civic skill and participation*) (Hanafy, 2015), yakni kemauan, kemampuan, keterampilan peserta didik sebagai warga negara

dalam mengambil prakarsa dan/atau serta dalam pemecahan masalah sosial-kultural kewarganegaraan di lingkungannya.

- d. Penalaran kewarganegaraan (*civic knowledge*), yakni kemampuan peserta didik sebagai warga negara untuk berpikir secara kritis dan bertanggungjawab tentang ide, instrumentasi, dan praksis demokrasi konstutisional indonesia.
- e. Partisipasi kewarganegaraan secara bertanggungjawab (*civic participation and civic responsibility*) (Zuhro, 2018), yakni kesadaran dan kesiapan peserta didik sebagai warga negara untuk berpartisipasi aktif dan penuh tanggung jawab dalam berkehidupan demokrasi konstutisional.

Selanjutnya, terdapat karakteristik PPKn yang kemukakan oleh (Djamarah, 2015) yaitu sebagai berikut.

- a. Menekankan pada pemecahan masalah.
- b. Bisa dijalankan dalam berbagi konteks.
- c. Mengarahkan siswa menjadi pembelajar mandiri.
- d. Mengaitkan materi pelajaran dengan konteks kehidupan siswa yang berbeda.
- e. Mendorong siswa untuk merancang dan melakukan kegiatan ilmiah.
- f. Memotivasi siswa untuk menerapkan materi yang telah dipelajari.
- g. Menerapkan penilaian autentik.

Pendidikan Kewarganegaraan memiliki ruang lingkup yang cukup banyak. Dewan Pakar Standar Nasional Pendidikan (DPSNP) menguraikan ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai berikut (Hanum, 2009):

- a. Persatuan dan Kesatuan bangsa, meliputi: hidup perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, partisipasi dalam pembelaan Negara sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan.
- b. Norma, hukum dan peraturan, meliputi: tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistim hukum

dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional.

- c. Hak asasi manusia meliputi: hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrumen nasional dan internasional HAM, pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM.
- d. Kebutuhan warga negara meliputi: hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga negara.
- e. Konstitusi Negara meliputi: proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar negara dengan konstitusi.
- f. Kekuasaan dan Politik, meliputi: pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintahan daerah dan otonomi, pemerintah pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistem pemerintahan, pers dalam masyarakat demokrasi.
- g. Pancasila meliputi: kedudukan Pancasila dasar negara dan ideologi negara, dasar negara, proses perumusan Pancasila sebagai pengamalan nilai nilai Pancasila alam kehidupan sehari-hari, Pancasila sebagai ideologi terbuka.
- h. Globalisasi meliputi: globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi.

Berdasarkan paparan mengenai misi, tujuan, aspek, hingga ruang lingkup dari pembelajaran PPKn, maka perlu adanya pemanfaatan multimedia interaktif dalam pembelajaran PPKn dan multimedia interaktif dapat dikatakan sebagai media yang efektif jika digunakan untuk menunjang kegiatan belajar siswa.

PENUTUP

Berdasarkan dari beberapa kajian Pustaka yang telah kami lakukan dapat disimpulkan bahwa peran multimedia intraktif dalam pembelaran PPKn SD sangat

penting. Dengan adanya multimedia intraktif pembelajaran menjadi jauh lebih menarik, terutama pada anak SD dan siswa lebih mudah memahami pembelajaran dikarenakan siswa belajar dengan gembira. Pengembangan multimedia intraktif ini harus terus dilakukan terutama dalam pembelajaran PPKn demi berlansungnya pembelajaran yang efektif. Materi yang sulit dapat tersampaikan dengan mudah karena adanya multimedia.

DAFTAR PUSTAKA

- Amirin, T. M. (2013). Implementasi Pendekatan Pendidikan Multikultural Kontekstual Berbasis Kearifan Lokal di Indonesia. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 1(1). <https://doi.org/10.21831/jppfa.v1i1.1047>
- Anshori, S. (2014). Kontribusi Ilmu Pengetahuan Sosial dalam Pendidikan Karakter. *Jurnal Edueksos*, III(2), 59–76.
- Aristin, R. (2017). *Revitalisasi Makna Identitas Nasional Di Kalangan Generasi Muda. Vol 2, No.*
- Djamarah, S. B. (2015). *Psikologi Belajar*. Rineka Cipta.
- Hanafy, M. S. (2015). Pendidikan Multikultural dan Dinamika Ruang Kebangsaan. *Jurnal Diskursus Islam*, 3(1), 119–139. <https://doi.org/https://doi.org/10.24252/jdi.v3i1.198>
- Hanum, F. (2009). Pendidikan Multikultural Sebagai Sarana Membentuk Karakter Bangsa (Dalam Perspektif Sosiologi Pendidikan). *Seminar Regional DIY-Jateng*, 1–13. <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/farida-hanum-msidr/pend-multikultural-sebagai-pembentuk-karakter-bangsa-2010.pdf>
- Inengsih, M., & Samad, A. (2013). Penggunaan media gambar berseri untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan kelas IV SDN 16 Sendoreng. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 2(4). <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/download/1720/pdf>
- Lalu Satya, P., & Edy, R. (2016). Penerapan Media Video Berbasis IT Terhadap Kemampuan Membaca Kalimat Sederhana Anak Tunagrahita Ringan Kelas III. *Pendidikan Khusus*, 1–10. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-khusus/article/view/30061/27561>
- Lubis. (2020). *Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan:(PPKN) DI SD/MI: Peluang Dan Tantangan Di Era Industri 4.0*. Prenada Media.
- Moleong, L. J. (2009). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (26th ed.). Remaja Rosdakarya.
- Noventari, W. (2020). Konsepsi Merdeka Belajar Dalam Sistem Among Menurut Pandangan Ki Hajar Dewantara. *PKn Progresif: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Kewarganegaraan*, 15(1), 83. <https://doi.org/10.20961/pknp.v15i1.44902>
- Pujiati, D., & Yulianto, D. (2021). Analisis Media Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Teknologi Masa Pandemi Covid-19. *Efektor*, 8(1), 45–52. <https://doi.org/10.29407/e.v8i1.15857>
- Setiwan, D. (2013). Reorientasi Tujuan Utama Pendidikan IPS Dalam Perspektif Global. *Jupis*, 5(2), 60.
- Umarella, S., Saimima, M. S., & Husein, S. (2018). Urgensi Media Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal IAIN Ambon*, 1, 234–241.
- Utami, S. W. (2019). Penerapan Pendidikan Karakter Melalui Kegiatan Kedisiplinan Siswa. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 4(1), 63. <https://doi.org/10.26740/jp.v4n1.p63-66>
- Widyaningrum, H. K. (2016). Penggunaan Media Audio Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Dongeng Anak Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 5(02), 200–209. <https://doi.org/10.25273/pe.v5i02.284>
- Yusuf, W., Degeng, I. N., & Adi, E. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Pelajaran Baca Tulis Aksara Jawa dengan Sandhangan Kelas IV SD. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 95–98. <https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p095>
- Zuhro, R. S. (2018). Demokrasi, Otonomi Daerah dan Pemerintahan Indonesia.

INTERAKTIF Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial,
10(1), 1-28.