PENGUATAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN MELALUI DIGITALISASI MEDIA PEMBELAJARAN

Anita Trisiana
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Universitas Slamet Riyadi
Email: anita.trisiana@unisri.ac.id

ABSTRAK

Digitalisasi media pembelajaran dalam dunia Pendidikan semakin nyata terlihat. Tujuan pemelitian ini adalah menganalisis penguatan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui digitalisasi media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode penelitian Kualitatif, dengan menggunakan analisis data yang bersifat induktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Digitalilsasi media pembelajaran sebagai suatu penguatan dalam Pendidikan Kewarganegaraan dilakukan antara lain: Memberdayakan dirinya sebagai warganegara yang independen, aktif, kritis, dan bertanggungjawab untuk berpartisipasi secara efektif dan efisien dalam berbagai aktifitas masyarakat, politik dan pemerintahan pada semua tingkatan (daerah dan nasional); Memahami bagaimana warganegara melaksanakan peranan, hak, dan tanggung jawab personal untuk berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat pada semua tingkatan (daerah dan nasional); Memahami, menghayati, dan menerapkan nilai-nilai budi pekerti, demokrasi, hak asasi manusia, dan nasionalisme dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Dengan demikian implikasi dari hasil penelitian ini adalah inovasi pembelajaran dalam Pendidikan Kewarganegaraan sangat dibutuhkan sebagai salah satu upaya menguatkan dan mencapai kompetensi kewarganegaraan, sekaligus sebagai hiliralisasi pengembangan keilmuan Pendidikan Kewarganegaraan yang dapat menyesuaikan dengan perkembangan dan kebutuhan pembelajaran di era digitalisasi media pembelajaran.

Kata Kunci: Pendidikan Kewarganegaraan; Media Pembelajaran; Media Digital

ABSTRACT

The digitization of learning media in the world of education is increasingly visible. The purpose of this research is to analyze the strengthening of Citizenship Education learning through digitizing learning media. This study uses qualitative research methods, using inductive data analysis. The results showed that the digitization of learning media as a strengthening in Citizenship Education was carried out, among others: Empowering himself as an independent, active, critical, and responsible citizen to participate effectively and efficiently in various community, political and government activities at all levels (regional and national); Understand how citizens carry out their roles, rights and personal responsibilities to participate in community life at all levels (regional and national); Understand, live, and apply ethical values, democracy, human rights, and nationalism in the life of society, nation and state. Thus the implication of the results of this study is that learning innovation in Citizenship Education is needed as an effort to strengthen and achieve civic competence, as well as as a downstreaming of Civic Education scientific development that can adapt to the development and needs of learning in the era of digitalization of learning media.

Keywords: Citizenship Education, Learning Media, Digital Media

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, oleh karena itu setiap individu yang terlibat dalam pendidikan dituntut berperan secara maksimal guna meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia (Umiarso, 2011: 25). Untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat menciptakan kondisi kelas yang mampu mengembangkan ranah sikap, pengetahuan, karakter, ketrampilan dari peserta didik. Seperti teori yang dikemukakan dalam proses pembelajaran ada tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. (Suprijono, 2009)

Dunia pendidikan tentu menggunakan media pembelajaran yang merupakan saluran atau jembatan dari pesan pembelajaran yang disampaikan oleh narasumber kepada penerima pesan (Sulkipani Sulkipani, dkk: 2019). Manusia seringkali memakai media dalam berkehidupan di masyarakat, yang terutama banyak digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Adanya media yaitu digunakan untuk mempermudah penyampaian informasi, sehingga informasi yang disampaikan oleh pemberi informasi dapat diterima dengan baik oleh penerima informasi.Media merupakan alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Media pembelajaran meliputi alat yang secra fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, *tape recorder, kaset, video camera, video recorder,* film*, slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer (Hasnida, 2014: 24).

Penggunaan pembelajaran berbasis digital tersebut tentunya dapat diterapkan diberbagai ilmu pendidikan, yang mana dalam proses pembelajarannya memerlukan peran seorang guru atau pendidik yang mendukung agar proses pembelajaran berbasis digital tersebut dapat berjalan lancar sesuai tujuan pembelajaran. Pemerintah Indonesia melakukan berbagai kebijakan guna menekan penyebaran virus corona salah satunya social distancing, physical distancing, bahkan pembatasan sosial berskala besar (PSBB). Kebijakan tersebut berdampak pada berbagai bidang khususnya pendidikan di Indonesia.

Upaya peningkatan mutu pendidikan dimasa Pandemic sekarang ini, tidak bisa terlepas dari proses peningkatan dan pembaharuan media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran. Fungsi media dalam pembelajaran memiliki peran yang sangat penting. Peran media dalam kegiatan pembelajaran adalah untuk mencapai efektivitas dan efisiensi tujuan pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran antara lain: membangkitkan keinginan dan minat yang baru; meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar; serta dapat mempengaruhi psikologis terhadap peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang berorientasi pada pembelajaran akan sangat meningkatkan vitalitas proses pembelajaran, dan pada saat yang sama mentransfer informasi dan konten pembelajaran. Selain menginspirasi motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman mereka, menampilkan data secara menarik dan andal.

Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Arsyad, 2011; Sadiman, et. al, 2014). Pendapat dari para ahli menyiratkan hal yang sama, yakni media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengirim semua pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian pelajar, minat dan perhatian, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung. Pengertian media pembelajaran adalah paduan antara bahan dan alat atau perpaduan antara *software* dan *hardware* (Sadiman, et. al, 2014:4). Miftah (2013) memiliki pendapat bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu (bisa berupa alat, bahan, atau keadaan) yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut Kemp dan Dayton dalam bukunya Azhar Arsyad (2011: 9) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu (a)

memotivasi minat atau tindakan; (b) menyampaikan informasi; dan (c) memberi instruksi.

Rohani (2019:9) memiliki pendapat terkait fungsi media pembelajaran antara lain: Menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar; Melengkapi dan memperkaya informasi dalam kegiatan belajar mengajar; Mendorong motivasi belajar; Menambah variasi dalam penyajian materi; Menambah pengertian nyata tentang suatu pengetahuan; Memungkinkan peserta didik memilih kegiatan belajar sesuai dengan kemampuan, bakat dan minatnya; Mudah dicerna dan tahan lama dalam menyerap pesan-pesan (informasinya sangat membekas dan tidak mudah lupa).

Media pembelajaran memberikan ketertarikan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran untuk mengembangkan pengetahuan yang telah dimilikinya. Menurut Kemp dan Dayton (1998) mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menuju dampak positif dari penggunaan media pembelajaran di kelas sebagai berikut: Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku; Pembelajaran bisa lebih menarik; Pembelajaran menjadi lebih interkatif; Waktu pembelajaran dpat lebih singkat; Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana terdapat integrasi didalamnya; Pembelajaran dapat diberikan kapanpun dan dimanapun; Dapat meningkatakan sikap postif peserta didik; Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif.

Media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim belajar, kondisi belajar, dan lingkungan belajar yang dikondisikan dan dikembangkan oleh guru. Sedangkan secara lebih khusus manfaat media pembelajaran menurut Rohani (2019: 22) adalah:a. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan; b. Dengan bantuan media pembelajaran, penafsiran yang berbeda antar guru dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara siswa dimanapun berada; c. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik. Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan; d. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
Dengan media akan terjadinya komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah.

Selain itu, jika dibedakan fungsi media pembelajaran dapat dilihat dari dua sisi yaitu sisi pendidik, dan sisi peserta didik. Hujair A.H. Sanaky (2013:5) mengungkapkan bahwa fungsi media pembelajaran bagi pengajar yaitu: (a) memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan; (b) menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik;(c) memberikan kerangka sistematis mengajar dengan baik; (d) memudahkan kendali pengajar terhadap materi pelajaran; (e) membantu kecermatan, ketelitian dalam penyajian materi pelajaran; (f) membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar; dan (g) meningkatkan kualitas pelajaran Adapun fungsi media pembelajaran bagi siswa adalah untuk: (a) meningkatkan motivasi belajar peserta didik; (b) memberikan dan meningkatkan variasi belajar peserta didik; (c) memberikan struktur materi pelajaran dan memudahkan peserta didik untuk belajar; (d) memberikan inti informasi, pokok-pokok secara sistematis sehingga memudahkan peserta didik untuk belajar; (e) merangsang peserta didik untuk berfokus dan beranalisis; (f) menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan; dan (g) peserta didik dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis yang disajikan pngajar lewat media pembelajaran.

Ada banyak jenis media pembelajaran, beberapa media yang paling akrab dan hampir semua sekolah menggunakannya adalah media cetak (buku) dan papan tulis. Selain itu, banyak sekolah juga menggunakan jenis media lain, seperti gambar, model, *Overhead Proyektor* (OHP) dan benda nyata. Menurut Anderson yang dikutip Bambang Warsita (2008: 123), media dapat dibagai dalam dua kategori, yaitu alat bantu pembelajaran (*instructional aids*) dan media pembelajaran (*instructional media*). Ada beberapa jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Sudjana dan Rivai (2010:3), jenis media terbagi menjadi empat yaitu: a. Media grafis, seperti gambar, foto, grafk, bagan, diagram, poster, kartun,

serta komik. Media grafis sering juga disebut dua dimensi yang mempunyai ukuran panjang dan lebar; b. Media tiga dimensi, yaitu media dalam bentuk model padat, model penampang, model susun, model kerja, diorama dan lain-lain; c. Model proyeksi, seperti slide, flm penggunaan OHP dan lain-lain; d. Penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran yang berupa lingkungan.

Digitalisasi media pembelajaran, dapat pula dikembangkan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan memberikan sebuah wawasan kehidupan sosial masyarakat, berbangsa dan bernegara. Di Indonesia Pendidikan Kewarganegaraan merupakan sebuah upaya untuk meningkatkan kemampuan para peserta didik untuk menghayati, memahami serta dapat mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila sebagai pijakan dalam berperilaku dikehidupan masyarakat, berbangsa, dan bernegara, maka akan terlahir seorang warga negara yang memiliki tanggung jawab dan juga dapat diandalkan. Tantangan dalam perkembangan teknologi dan informasi pada era modern ini tidak membatasi guru dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran, justru dengan perkembangan itulah guru dapat dengan mudah memberikan materi pembelajaran dan melakukan sebuah penilaian maupun pengukuran kreativitas peserta didik.

Pendidikan kewarganegaraan sebagai program kurikuler merupakan wahana/kendaraan yang akan mengantarkan individu warga negara mencapai tujuan menjadi insan Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Secara makro-nasional Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu komponen pendidikan guna mewujudkan komitmen berbangsa dan bernegara Indonesia.

Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan itu antara lain: Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menghadapi isu kewarganegaraan; Berpartisipasi secara bermutu dan bertanggungjawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara; Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya; Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi; Menyimak tujuan dari mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di atas, maka Pendidikan Kewarganegaraan memiliki dan sejalan dengan tiga fungsi pokok pendidikan kewarganegaraan sebagai wahana pengembangan warganegara yang demokratis yakni mengembangkan kecerdasan warganegara (civic intellegence), membina tanggung jawab warganegara (civic responsibility) dan mendorong partisipasi warganegara (civic participation). Tiga kompetensi warganegara ini sejalan pula dengan tiga komponen pendidikan kewarganegaraan yang baik yaitu pengetahuan kewarganegaraan (civic knowledge), ketrampilan kewarganegaraan (civic skills), dan karakter kewarganegaraan (civic dispositions) (Branson. 1998).

Untuk mengembangkan tiga komponen Pendidikan Kewarganegaraan diperlukan berbagai macam metode, media dan teknik pembelajaran. Kemampuan dalam menggunakan berbagai metode, media dan teknik pembelajaran akan berpengaruh terhadap keberhasilan belajar siswa, baik keberhasilan dalam ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Dengan demikian penelitian ini menganalisis bagaimanakah penguatan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui digitalisasi media pembelajaran, yang dapat berkesinambungan dengan pencapaian tujuan pembelajaran, indikator pembelajaran, serta secara menyeluruh terhadap peningkatan kompetensi Pendidikan Kewarganegaraan.

METODE PENELITIAN

Penelitian kualitatif menggunakan landasan pada filsafat post positivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara purposive dan snowball, teknik pengumpulan dengan tri-anggulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif atau

kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.

Salah satu tujuan penelitian kualitatif adalah untuk menjelaskan suatu fenomena dengan sedalam-dalamnya dengan cara pengumpulan data yang sedalam-dalamnya pula, yang menunjukkan pentingnya kedalaman dan detail suatu data yang diteliti. Prosedur pelaksanaan penelitian kualitatif bersifat fleksibel sesuai dengan kebutuhan, serta situasi dan kondisi di lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara umum animasi merupakan suatu proses menghidupkan/menggerakkan benda mati atau dengan kata lain suatu benda mati diberi dorongan, kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup atau hanya berkesan hidup. Animasi bisa diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan (Munir, 2017:179). Pada dasarnya animasi adalah sekumpulan objek yang digerakkan sedemikian rupa dengan urutan tertentu.

Animasi adalah media audio-visual dengan elemen gerak dan suara yang dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar. Kemampuan animasi untuk mengontrol ruang dan waktu dapat mengkondisikan peserta didik melanglangbuana di mana saja, bahkan jika dibatasi oleh ruang kelas (Uno & Lamatenggo, 2011:135). Animasi multimedia dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan dan mampu meningkatkan pengalaman belajar peserta didik. Animasi merupakan kolaborasi yang harmonis antara seni dan teknologi (Kusumawati, 2016).

Menurut Dutreve, et. al (2008) animasi didenifisikan sebagai rangakaian perubahan gambar dengan cepat yang ditampilkan pada layar komputer yang mewakili ilusi gerakan. Menurut Li, et. al (2017) animasi pembelajaran merupakan gambar bergerak yang digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran. Animasi merupakan urutan *frame* yang ketika diputar dengan kecepatan yang cukup dapat menyajikan gambar bergerak lancar seperti sebuah film atau video. Media animasi berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran (Purnama, 2013:81). Animasi merupakan media audio-visual yang memberikan tampilan berupa gambar bergerak yang memungkinkan untuk menunjukkan fenomena abstrak menjadi terlihat nyata.

Penggunaan media animasi memiliki manfaat, keuntungan dan kelemahan di dalam proses penggunaannya. Manfaat animasi dalam media menurut Munir (2017:180) adalah: menunjukkan obyek dengan idea (misalnya efek gravitasi pada suatu obyek); menjelaskan konsep yang sulit (misalnya penyerapan makanan ke dalam aliran darah atau bagaimana elektron bergerak untuk menghasilkan arus listrik); menjelaskan konsep yang abstrak menjadi konkrit (misalnya menjelaskan tegangan arus bolak balik dengan bantuan animasi garfik sinus yang bergerak); menunjukkan dengan jelas suatu langkah prosedural (misalnya cara melukis suatu segitiga sama sisi dengan bantuan jangka); menunjukkan objek yang berbahaya jika dilakukan secara langsung (misalnya melihat proses letusan gunung berapi).

> Keuntungan menggunakan media animasi dalam pembelajaran yaitu mudah diterima oleh beragam kalangan masyarakat dan dapat bertahan untuk berada di dalam pikiran kita dalam jangka waktu yang sangat lama (Kusumawati, 2016). Keuntungan lainnya adalah film animasi mampu memperkaya pengalaman dan kompetensi peserta didik pada beragam materi ajar (Harrison dan Hummell, 2010:21-22). Bogiages dan Hitt (2008:43) mengungkapkan keuntungan menggunakan media animasi adalah dapat meningkatkan minat, pemahaman, dan keterampilan bekerja dalam kelompok. Pendapat lain oleh Agina (2003:1-4) menjelaskan keuntungan menggunakan media animasi dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Kamilah (2020) mengungkapkan keuntungan media

animasi adalah dapat menarik perhatian peserta didik, membuat peserta didik merasa antusias, proses stimulasi dan rangsangan yang efektif.

Kartun adalah penggambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan atau situasi yang didesain untuk mempengaruhi opini masyarakat. Walaupun terdapat sejumlah kartun yang berfungsi untuk membuat orang tersenyum, sepertihalnya kartun-kartun yang dimuat di dalam surat kabar (Sudjana & Rivai, 2010). Darmawan, et. al (2006:1) menyatakan bahwa kartun merupakan pengolahan bahan diam menjadi gambar bergerak yang lebih menarik, interaktif, dan tidak menjemukan bagi semua orang. Kartun bermanfaat untuk kegiatan pembelajaran karena dapat menjelaskan urutan isi dalam urutan logis dan mengandung makna yang mudah, menarik, dan cepat dibaca oleh peserta didik.

Menurut Munadi (2008: 116) media kartun merupakan salah satu bentuk komunikasi grafis, yakni suatu gambar yang interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Kemampuannya sangat kuat, bisa menarik perhatian, memengaruhi sikap dan perilakunya. Kartun biasanya hanya menangkap esensi informasi yang harus disampaikan, dan kemudian menuangkannya ke dalam gambar yang sederhana, tanpa menggunakan simbol dan karakter terperinci yang mudah dikenali dan dipahami dengan cepat. Media kartun menurut Sudjana & Rivai (2010) memiliki beberapa jenis yang dapat dipaparkan sebagai berikut :

a. Kartun Gag
   Merupakan gambar kartun yang dimaksudkan hanya sekadar sebagai gambar lucu atau olok-olok tanpa bermaksud mengulas suatu permasalahan atau peristiwa aktual.
b. Kartun Editorial
   Merupakan kolom gambar sindiran di surat kabar yang mengomentari berita dan isu yang sedang ramai dibahas di masyarakat. Sebagai editorial visual, kartun tersebut mencerminkan kebijakan dan garis politik media yang memuatnya, sekaligus mencerminkan pula budaya komunikasi masyarakat pada masanya. Wijana & Putu (2004) yang mengulas masalah aspek pragmatic dalam kartun, menyatakan bahwa kartun editorial merupakan visualisasi tajuk rencana surat kabar atau majalah yang membincangkan masalah politik atau peristiwa aktual.
c. Kartun Karikatur
   Kartun karikatur sebenarnya kartun yang telah dilukis dengan melakukan perubahan pada wajah atau bentuk seseorang. Contohnya hidung menjadi besar atau mata kecil dan sebagainya. Kartun ini lebih menonjolkan karakter seseorang melalui bentuknya. Kartun ini juga mendedahkan dan memperbesarkan sifat atau kelemahan seseorang atau sesuatu kumpulan.
d. Kartun Animasi
   Kartun animasi ialah kartun yang dapat bergerak atau hidup secara visual dan bersuara. Kartun ini terdiri daripada susunan gambar yang dilukis dan direkam seterusnya ditayangkan di televisi atau film. Kartun jenis ini merupakan bahagian penting dalam industri perfileman pada masa ini.
e. Komik
   Merupakan perpaduan antara seni gambar dan seni sastra. Komik terbentuk dari rangkaian gambar yang keseluruhannya merupakan rentetan satu cerita yang pada tiap

gambar terdapat balon ucapan sebagai narasi cerita dengan tokoh/karakter yang mudah dikenal.

Tantangan besar dalam pelaksanaan model pembelajaran jarak jauh. Salah satunya, sivitas akademika belum terbiasa menggunakan sistem pembelajaran yang bersifat blended dan sepenuhnya online. Adanya pandemi Covid-19 menuntut pendidikan untuk bisa melakukan penyesuaian dalam penyelenggaraan pendidikan. Salah satunya mengubah metode pembelajaran tatap muka (luring) menjadi daring saat pandemi. Muatan pembelajaran daring masih perlu terus disempurnakan agar lebih interaktif sehingga memungkinkan siswa dapat lebih terlibat (engaged) dalam proses pembelajaran. Daya dukung teknologi juga perlu terus ditingkatkan kualitasnya, sebagaimana fasilitas yang digunakan perusahaan-perusahaan penyedia konten (content provider).

Keadaan terkini dari teknologi informasi dan komunikasi tidak secara otomatis menciptakan lingkungan belajar yang inovatif dan berkualitas. Untuk itu, perlu menambahkan nilai dalam bentuk pada peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa. Inilah bagian dari porsi Pendidikan Kewarganegaraan.

Kondisi pandemi Covid-19 ini mengakibatkan perubahan yang luar biasa, termasukbidang pendidikan. Seolah seluruh jenjang pendidikan 'dipaksa' bertransformasi untuk beradaptasi secara tiba-tiba drastis untuk melakukan pembelajaran dari rumah melalui media daring (online). Digitalisasi media dalam Pendidikan Kewarganegaraan dapat dilakukan berikut ini:

1. Kegiatan Pendahuluan
   a) Guru membuka pelajaran dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran, memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin, menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran melalui Media Kartun.
   b) Guru memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dengan menggunakan Kartun Digital.
   c) Menganalisis ancaman yang terjadi didalam Negara Kesatuan Republik Indonesia.
   d) Menyaji hasil penalaran tentang ancaman terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia.
   e) Guru mengaitkan materi mewaspadai ancaman terhadap kedudukan Negara Kesatuan Republik Indonesia dengan pengalaman peserta didik, mengingatkan kembali materi prasyarat dengan bertanya, mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan.
   f) Guru memberitahu kepada siswa tentang media pembelajaran yang akan dipakai dalam proses belajar yaitu media visual poster.

2. Kegiatan Inti
   a). Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untukmemusatkan perhatian pada topik Ancaman Terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia.
   b). Menganalisis ancaman terhadap kedudukan

Negara Kesatuan Republik Indonesia dengan cara :Melihat (tanpa atau dengan alat) Mengamati, Membaca (dilakukan di rumah sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung), Mendengar, menyimak penjelasan pengantar kegiatan secara garis besar/global tentang materi pelajaran mengenai ancaman terhadap kedudukan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

c). Guru memperlihatkan poster pendidikan kepada siswa dan Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin informasi yang terdapat didalam poster tersebut dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik) untuk mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat, Misalnya :Apakah yang dimaksud dengan ancaman terhadap kedudukan NKRI?; Mengapa ancaman tersebut ada di bangsa Indonesia?

d). Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyan yang telah diidentifikasi melalui kegiatan, Saling tukar informasi, Menyampaikan hasil diskusi berupa kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan sopan.

3. Kegiatan Penutup
   Melakukan refleksi pengalaman belajar guru,bersama siswa, melakukan hasil penilaian terhadap refleksi hasil pembelajaran.

SIMPULAN

Penguatan Pendidikan Kewarganegaraan dengan mengusung, Watak, karakter, sikap atau kebiasaan hidup sehari-hari yang mencerminkan warga negara yang baik itu misalnya sikap religius, toleran, jujur, adil, demokratis, menghargai perbedaan, menghormati hukum, menghormati hak orang lain, memiliki semangat kebangsaan yang kuat, memiliki rasa kesetiakawanan sosial, dan lain-lain, dapat secara nyata hidup dalam masyarakat. Rekomendasi penelitian ini adalah Digitalisasi media pembelajaran diera Pandemi, dapat memperkuat ketercapaian kompetensi dalam Pendidikan Kewarganegaraan, yaitu dengan menyelaraskan bentuk visualisasi secara konkret dalam pembelajaran. Sehingga dapat mengembangkan daya imajinasi anak.

DAFTAR PUSTAKA

Anderson, R. H. (1994). *Selecting and developing media for instruction*, Edisi Indonesia. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Anita Trisiana & Sutoyo. (2017). *Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Karakter "Slamet Riyadi"*. Surakarta: Djiwa Amarta.

Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Basuki Wibawa dan Farida Mukti. 1991. *Media Pengajaran*. Jakarta: Depdikbud.

Battistich, V. (2003). Effects of Social Based Program to Enhance Prosocial Development on Children's peer Relations and Social Adjustment. Journal of Research in Character Education*, 1, (pp. 1-16). California: Center for Character Education.*

Borg, W. R., & Gall, J. P. (1996). *Educational research: An introduction*. Longman Publishing.

Briggs, A., & Cobley, P. (Eds.). (2002). *The media: an introduction*. Pearson Education.

Bundowi (2002). *Teknik yang Menarik, Lucu, dan Praktis untuk Mengajar Bahasa dan Kepekaan Budaya yang Tinggi*. Malaysia: Makalah

Carr, W. (2008). *Education for Citizenship.* Journal Citizenship Education *2 (2). Los Anggles: Sage Library of Educational Thought and Practice.*

Dryden, G., & Vos, J. (2001). *The learning revolution*. Monterey Institute of International Studies.

Dutreve, L., Meyer, A., & Bouakaz, S. (2008). Feature points based facial animation retargeting. In *Proceedings of the 2008 ACM symposium on Virtual reality software and technology* (pp. 197-200).

Furqon Hidayatullah, M. (2010). Guru Sejati: Membangun berkarakter kuat dan cerdas. *Surakarta: Yuma Pustaka.*Gagne, R.M. (2002). *The condition of learning*. New York: Holt, Rinehart and Winstone.

Haas, Nancy. (2001). Using We the People.... Programs in Social Studies Teacher Education, *Social Science Education*, ERIC Clearinghouse for International Civic Education, and Civitas, (pp. 167-185). Bloomington.

Haron, Mohammed (2001). *Kartun sebagai Bahan Motivasi dalam Pengajaran Karangan*. Malaysia: Makalah

Harrison, H. L. & Hummel, L. J. (2010). *Incorporating Animation Concepts and Principles in STEM Education*. The Technology Teacher. USA Page

20-25.

Hasnida. 2014. *Media Pembelajaran Kreatif*. Jakarta: PT. Luxima Metro Media.

Hegarty, M. (2004). Commentary Dynamic Visualizations and Learning: Getting to The Difficult Questions. *Learning and Instruction*. 14, 343-351.

Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2005). *Instructional Media and Tecnologies for Learning*. New Jersey: Columbus.

Kemp, J. E. and Dayton, D. K. (1998). *Planning and producing instructional media*. Harper & Row Publishers: New York.

Kevin. G. (2003). The ethics of zero tolerance. Journal of Educational Administration*, 41(1). (pp. 24-36). United Kingdom: MCB UP Limited.*

Kirschenbaum, H. (1998). 100 Ways to Enhance Values and Morality in Schools and Youth Settings. *Boston: Allyn and Bawn*

Laura, O., Asri, A. F., & Darlius, D. (2016). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Software Crazytalk Animator Mata Kuliah Teknologi Motor Bensin di Prodi Pendidikan Teknik Mesin Universitas Sriwijaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, *3*(1).

Lowe, R. K. (2004). Animation and learning: Value for money. *In Beyond the comfort zone: Proceedings of the 21st ASCILITE Conference* (Vol. 12, pp. 558-561).

Mahnun, Nunu, 2012, Media Pembelajaran (Kajiann Terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran), Riau, UIN Suska Riau, Jurnal Pemikiran Islam Vol 37, 27-33

Miftah, M. (2013). Fungsi dan Peran *Journal of Psychological and Educational Research* (JPER), 23 (2), pp. 111-124.

Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal KWANGSAN*. 1(2): 95 -105

Munadi, Y. (2008). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.

Munir. (2017). *Pembelajaran Digital.* Bandung: Alfabeta

Nuhung, R., Muhydin, A., & Waluyo, T. (2009). *Instructional Media.* Jakarta: Ministry of Education.

Purnama, B. E. (2013). *Konsep Dasar Multimedia.* Yogyakarta: Graha Ilmu.

Rohani. (2019). *Media Pembelajaran*. Medan: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

Rusman, D. K., & Riyana, C. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta : Raja Grafindo.

Sadiman, A.S., et al. (2014). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sanaky, Hujair AH. (2013). *Media Pembelajaran*, Yogyakarta : Safiria Insania Press.

Sudjana, N., & Rivai, A. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sulkipani Sulkipani, dkk. (2019). Analisis Tingkat Validitas Bahan Ajar Berbasisi Lingkungan Pada Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan. Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan, 9 (2). pp. 19-22.

Trisiana, A. (2015). The Development Strategy of Citizenship Education in Civic Education Using Project Citizen Model in Indonesia.

Uno, H. B. dan Lamatenggo, N, (2011). *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. Jakarta : Bumi

Aksara.
Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
Wijana, I., & Putu, D. (2004). *Kartun*. Yogyakarta: Ombak.