



MORES; Jurnal Pendidikan Hukum, Politik, dan Kewarganegaraan
website: <http://mores.stkipasundan.ac.id/index.php>
MORES; Jurnal Pendidikan Hukum, Politik, dan Kewarganegaraan, 6(2),
71-78

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID TERHADAP PENINGKATAN CIVIC KNOWLEDGE

Agnes Nesila, Eneng Martini, Feni Awati Darmana

Prodi Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan, STKIP Pasundan, Cimahi
Agnesnesila001@gmail.com

Naskah diterima : 7 Juni 2024, Naskah direvisi : 7 Juli 2024, Naskah disetujui : 30 Juli 2024

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh media android terhadap civic knowledge pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SMA 1 Pasundan Banjaran. Media Android mengakibatkan banyak faktor yang mempengaruhi pada pembelajaran terutama pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang berlandaskan positivisme dengan menggunakan populasi atau sampel tertentu. Pengumpulan data menggunakan kuesioner yang utama. Analisis yang digunakan Regresi Linear Sederhana dengan tujuan untuk menguji hipotesis. Hasil penelitian diperoleh temuan yakni: Seberapa besar pengaruh media android terhadap kemampuan civic knowledge pada mata pelajaran PKn di SMA 1 Padundan Bajaran. Berdasarkan Uji F diperoleh nilai signifikasnsi $0.000 < 0.05$ maka disimpulkan H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti ada pengaruh secara keseluruhan antara variabel bebas (Media android) terhadap variabel terikat (Civic knowledge). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media android memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan civic knowledge siswa SMA 1 Pasundan Banjaran.

Kata Kunci : Civic knowledge, Media Android, PPKn.

ABSTRACT

This research aims to determine the influence of Android media on civic knowledge in Citizenship Education Subjects at SMA 1 Pasundan Banjaran. Android media raises many factors that influence learning, especially in Citizenship Education subjects. This research uses a quantitative method based on positivism using a certain population or sample. Data collection uses the main questionnaire. The analysis used Simple Linear Regression with the aim of testing the hypothesis. The research results obtained are: There is a big possibility of the influence of Android media on civics knowledge skills in Civics subjects at SMA 1 Padundan Bajaran. Based on the F test, a significance value of $0.000 < 0.05$ was obtained, so it was concluded that H_0 was rejected and H_1 was accepted, which means there is an overall influence between the independent variable (Android media) on the dependent variable (Civic Knowledge). Thus, it can be concluded that Android media has a significant influence on the civic knowledge abilities of SMA 1 Pasundan Banjaran students.

Keywords: Android Media, Citizenship Knowledge, PPKn.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sesuatu yang sangat penting bagi kehidupan manusia, karena pendidikan bisa mempengaruhi kualitas hidup. Apalagi saat ini perkembangan teknologi terjadi dengan begitu cepat, sehingga memaksa kita semua harus bisa mengikuti perkembangan zaman jika tidak ingin menjadi orang yang tertinggal.

Media dapat digunakan sebagai sarana dalam memberikan materi pendidikan yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Sedangkan metode belajar mengatur pada pengorganisasian bahan ajar dan strategi penyampaiannya. Selanjutnya hasil belajar diukur dengan efektif dan efisien untuk mengetahui kemampuan dan minat siswa terhadap mata pelajaran (Nurrita, 2018).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran dan memperjelas penyampaian pesan yang ingin disampaikan oleh guru kepada murid agar tercapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Sejalan dengan pengertian media pembelajaran diatas. "media adalah alat bantu penyeter informasi atau penyalur pesan dari perantara sumber pesan dengan penerima pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa" (Prisanti Aulia, 2019).

Seorang guru diharapkan mampu memiliki keterampilan menggunakan media dalam proses pembelajaran sehingga penyampaian pesan akan mudah ditransfer dari guru kepada murid sebab peranan media tidak akan terlihat apabila

penggunaannya tidak maksimal dan tidak sesuai dengan isi dan tujuan pembelajaran.

Selain itu, Media pembelajaran yang digunakan harus dapat menarik perhatian murid dan lebih merangsang kegiatan belajar sehingga murid akan bergairah dalam belajar. Sebagaimana yang dikemukakan oleh ahli yang menyatakan tentang pentingnya penguakan media dalam peroses pembelajaran yaitu

1. Pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih di pahami siswa, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
3. Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata- semata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, siswa tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja (Nurrita, 2018).

Berdasarkan fungsi media diatas, jelaslah bahwa Penggunaan media dalam pembelajaran sangat membantu dalam proses belajar serta membantu anak dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkret. Berdasarkan hasil observasi dan penelitian yang dilakukan di SMA 1 Pasundan Bnajaran, sebagaimana yang telah peneliti gambarkan di atas bahwa guru dalam mengajar belum menggunakan media pembelajaran konkret.

Guru menyampaikan pembelajaran secara langsung dan hanya menggunakan

buku paket serta papan tulis tanpa menggunakan media pembelajaran.

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan hilang maknanya apabila peserta didik tidak menyukai mata pelajaran tersebut. Ketidaksukaan ini disebabkan karena menurut peserta didik materi PPKn terlalu rumit sehingga banyak yang harus dihafalkan. Para peserta didik sudah terlanjur menganggap PPKn adalah mata pelajaran hafalan, bukan pemahaman. Selain faktor diatas, penyebab PPKn tidak diminati adalah dari pembawa materi itu sendiri, yaitu guru mata pelajaran PPKn. Menerangkan materi terlalu cepat sampai lamban. Selain itu, penjelasan dari guru tidak membuat peserta didik semakin jelas atas materi yang disampaikan, malah menambah bingung peserta didik.

Terkadang juga guru tidak begitu menguasai materi, sehingga terkadang ketika guru sedang mengajar di dalam kelas peserta didik kebanyakan tidak memperhatikan dan malah asik sendiri dengan teman-temannya (Allica, 2015).

Civic Knowledge adalah pengetahuan kewarganegaraan yang berkaitan dengan kandungan atau apa yang seharusnya diketahui oleh warga Negara meliputi politik dan pemerintahan, konstitusi, tujuan, nilai-nilai dan prinsip demokrasi, hubungan Negara dengan Negara lain serta peran warga Negara (Kardiman, 2014).

Secara tersirat pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*) terjabar ke dalam dan mencakup pengetahuan mengenai 8 ruang lingkup kajian, yaitu Persatuan dan Kesatuan Bangsa; norma; hukum; dan peraturan; Hak Asasi Manusia; Kebutuhan Warga

Negara; Konstitusi Negara; Kekuasaan dan Politik; Pancasila; dan Globalisasi. Untuk menunjukkan mana-mana kajian yang masuk dalam ranah pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*), dapat diidentifikasi dari rumusan kompetensi dasar dari ruang lingkup tersebut. Setiap kompetensi dasar memuat kata “kerja operasional” yang dapat dikenalnya sebagai bagian dari apakah termasuk dalam ranah kognitif, afektif, ataukah psikomotor (Permendiknas No.22, 2006).

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan batasan penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran PPKn di SMA 1 pasundan Banjaran?
2. Bagaimana cara meningkatkan *civic knowledge* di S M A 1 pasundan Banjaran?
3. Seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis android terhadap peningkatan *civic knowledge* di SMA 1 Pasundan Banjaran?

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang akan dicapai dalam penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran berbasis android berpengaruh terhadap meningkatkan *civic knowledge* siswa SMA 1 Banjaran.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media android terhadap meningkatkan *civic knowledge* siswa SMA 1 Banjaran.

METODE

Penggunaan metode penelitian merupakan hal yang sangat penting dalam penelitian, pengumpulan metode yang tepat akan mendukung didaptkannya hasil penelitian yang baik. Penggunaan metode penelitian tentu harus disesuaikan dengan permasalahan yang akan diteliti dalam peneliti. Metode merupakan cara atau jalan yang ditempuh untuk mencapai tujuan.

Dalam suatu penelitian diperlukan metode atau cara yang digunakan untuk pelaksanaan penelitian, agar hasil peneliti benar-benar objektif. Untuk menjawab suatu permasalahan yang ada dalam suatu peneliti, terlebih dahulu harus menentukan metode apa yang akan di pakai. Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiono, 2015).

Oleh karena itu, berdasarkan pemaparan di atas maka penulis membuat sesuatu gambar penggunaan metode. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif. Pendekatan kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan data berupa angka-angka (Sugiyono, 2015, hlm. 14). Dalam skenario kuantitatif, peneliti menguji suatu teori dengan cara memperinci hipotesis-hipotesis yang spesifik, lalu mengumpulkan data untuk mendukung atau membantah hipotesis-hipotesis tersebut (Creswell, 2017, hlm. 35). Strategi eksperimen diterapkan untuk menilai perilaku-perilaku, baik sebelum maupun sesudah proses eksperimen. Data dikumpulkan dengan bantuan instrumen khusus yang dirancang untuk

menilai perilaku-perilaku, sedangkan informasi-informasi dianalisis dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik dan pengujian hipotesis (Creswell, 2017, hlm. 40). Tujuan penelitian kuantitatif (quantitative purpose statement) dimulai dengan mengidentifikasi variabel-variabel utama dalam penelitian (bebas, intervening atau terikat) beserta model visualnya, lalu mencari dan menentukan bagaimana variabel-variabel itu akan diukur dan diamati. Pada akhirnya, tujuan di gunakannya variabel-variabel secara kuantitatif adalah untuk menghubungkan variabel-variabel tersebut (Creswell, 2017, hlm. 43).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang telah dilakukan kepada peserta didik di SMA 1 Banjaran kelas X menggunakan angket (kuesioner) yang disebar Setelah data yang diperoleh melalui google form dirasa telah mencukupi angka minimal sampel, kemudian data tersebut diolah menjadi tabel menggunakan SPSS for Windows versi 25.

Dapat di ketahui bahwa 8 siswa dengan kategori sangat tinggi 17%, 16 siswa dengan kategori baik 57 % , 6 siswa dengan kategori cukup 27%. Sehingga dari deskripsi atau sebuah gambaran secara umum dapat diketahui bahwa hasil tes kuesioner media android di SMA 1 Banjaran dikategorikan Baik.

Dari hasil pengisian angket yang disebar kepada 25 peserta didik SMA 1 Banjaran, menunjukkan hasil sebagai berikut. Berdasarkan penjelasan data pada setiap pernyataan yang diajukan kepada responden, seperti yang dikemukakan di atas. Maka selanjutnya akan dilakukan

statistic deskriptif untuk memperoleh tentang Variabel (X) Media Android dan Variabel (Y) *Civic Knowledge*. Dengan perhitungan menggunakan program SPSS for Windows. Dapat di ketahui bahwa nilai rata-rata pada tes variabel x Media android sebesar 10.3333 dengan nilai simpangan baku sebesar 2.07337 sedangkan untuk nilai tes Variabel Y *Civic Knowledge* nilai rata-rata 56.2333 dengan nilai simpangan baku sebesar 3.54226 dan selisih antara nilai rata-rata dan simpangan baku 8.85782.

Uji Normalitas bertujuan untuk menguji apakah sampel yang digunakan distroleh nilai error yang berdistribusi normal. Model regresi yang baik adalah model regresi yang memiliki distribusi normal atau mendekati normal, sehingga layak dilakukan pengujian secara statistik. Pengujian normalitas data menggunakan Test of Normality Kolmogrov-Smirnov dengan program SPSS.

Menurut Santoso (2012:203) dasar pengambilan keputusan bisa dilakukan probabilitas (Asymtotic Significance), yaitu: Jika Probabilitas > 0.05 maka distribusi dari model regresi adalah normal. Jika Probabilitas < 0.05 maka distribusi dari model regresi adalah tidak normal. Perhitungan menggunakan spss 23, dari data yang diambil maka jika nilai signifikan $> 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal, dan sebaliknya jika nilai signifikan $< 0,05$ maka data tersebut berdistribusi tidak normal.

Berdasarkan output di atas bahwa nilai signifikan sebesar $0,073 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data yang di uji berdistribusi normal, dengan demikian dapat dikemukakan bahwa distribusi data tersebut adalah Normal.

Penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan *Civic Knowledge* siswa dalam pembelajaran PPKN melalui penerapan media android. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa media android terdapat pengaruh terhadap kemampuan *Civic Knowledge* siswa di SMA 1 Banjaran. sehingga dapat di artikan media android berpengaruh terhadap kemampuan *Civic Knowledge* siswa SMA 1 Pasundan Banjaran.

Data yang diambil maka jika nilai signifikan $< 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan, dan sebaliknya jika nilai signifikan $> 0,05$ maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Berdasarkan hasil uji t-test media android terdapat nilai signifikansi 0.00 jika nilai Sig < 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa “media android berpengaruh terhadap kemampuan *Civic Knowledge* siswa SMA 1 Banjaran. artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa antara variabel bebas (media Android dan variabel terikat (*Civic Knowledge*) memiliki makna berhubungan dan pengaruh yang signifikan sebesar 63% dan sisanya 37% lainnya dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian ini.

Berikut berdasarkan analisis Uji F adalah untuk mengetahui pengaruh pembelajaran learning cycle terhadap karakter peserta didik secara silmutan (bersama- sama atau gabungan). Pengujian keberartian variabel bebas secara keseluruhan terhadap variabel terikat. Digunakan Uji Fisher (Uji F) dengan tingkat kepercayaan 95% atau $\alpha = 5\%$. Hipotesis Statistik, jika sig < 0.05 , maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti secara keseluruhan antara variabel bebas

terhadap variabel terikat adalah signifikan. Jika angka signifikansi penelitian > 0.05 , maka H_0 diterima dan H_1 ditolak yang berarti secara keseluruhan antara variabel bebas terhadap variabel terikat adalah signifikan menurut (Asri 2020:138).

Hasil temuan peneliti, dilandasi dengan dasar pemikiran, jika Media Android sangat berpengaruh penting dengan *Civic Knowledge* pada pembelajaran PPKn. Karena pada hakekatnya peneliti menyimpulkan bahwa media android merupakan alat bantu dalam pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan. Berkaitan dengan pembelajaran mata pelajaran PPKn di SMA 1 Banjaran diharapkan agar Media android yang terkesan menyenangkan, sehingga akan berpengaruh pada karakter peserta didik.

Sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa. Media pembelajaran sangat memberikan pengaruh terhadap peningkatan *Civic Knowledge* siswa (Suhaida & Erna, 2022). Pendapat lain juga menyatakan bahwa media pembelajran sangat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa (Putra et al., 2017) dari beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media mempunyai peranan yang penting dalam proses pembelajaran dikelas maupun diluar kelas. Oleh karena itu, sudah sepatutnya penggunaan media didalam kelas maupun luar kelas harus diterapkan khususnya oleh guru.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh Media Android terhadap *Civic Knowledge*, setelah dilakukan pengujian hipotesis, maka ditarik kesimpulan bahwa:

1. Hasil penelitian mengenai Media Android (X) yang telah dilakukan pada peserta didik SMA 1 Banjaran 2023/2024 diperoleh nilai rata-rata (mean) adalah 10.33 berdasarkan klasifikasi tersebut dapat dikatakan/tergolong “baik” dari setiap 5 opsi jawaban dari 15 item pernyataan dan dari sejumlah sampel penelitian.
2. Hasil penelitian mengenai *Civic Knowledge* (Y) yang dilakukan pada daerah penelitian diperoleh nilai rata-rata (mean) adalah 56.23 berdasarkan klasifikasi tersebut dapat dikatakan/tergolong “baik” dari setiap 5 opsi jawaban dari 14 item pernyataan dan dari sejumlah sampel penelitian.
3. Seberapa besar pengaruh Media Android terhadap *Civic Knowledge* siswa SMA 1 Banjaran. Berdasarkan Uji F diperoleh nilai nilai sig < 0.05 maka disimpulkan H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti ada pengaruh secara keseluruhan antara variabel bebas (Media Android) terhadap variabel terikat (*Civic Knowledge*). Berdasarkan hasil uji determinasi variabel X terhadap variabel Y diketahui hasil R Square sebesar 0.631 jika dipersenkan menjadi 63% dan sisanya 37% lainnya dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian. Sedangkan pada tingkat hubungan antara variabel X dengan variabel Y “kuat” hal ini terbukti dari hasil analisis Pearson Product Moment yakni: Nilai 0.732 berada dalam interval 0.600 – 0.799.

Beberapa saran yang dapat peneliti ajukan sehubungan dengan penelitian yaitu:

1. Bagi Siswa

Para peserta didik SMA 1 BANjaran diharapkan lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran PPKn menggunakan media android dengan baik dan efektif ini sebagai faktor pendorong dan penyemangat dalam belajar sehingga tercapainya materi *civic knowledge* dan dapat mengimplementasikan dalam keluarga maupun di masyarakat.

2. Bagi Guru

Hendaknya pendidik dapat memaksimalkan lagi media dalam pembelajaran dan lebih kreatif dalam menyampaikan tugas maupun penyampaian materi yang lebih dipahami peserta didik.

3. Bagi Peneliti

Pembahasan mengenai pengaruh media android terhadap *civic knowledge*, diharapkan melakukan penelitian ulang pada mata pelajaran PPKn karena dengan menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif ada 37% faktor lain yang belum diteliti.

REFERENSI

Adnan, M. F. (2005). Pendidikan kewarganegaraan (*civic education*) pada era demokratisasi. *Jurnal Demokrasi*, 4(1).

Coley, R. J., & Sum, A. (2012). *Fault lines in our democracy: civic knowledge, voting behavior, and civic engagement in the united states*. Educational Testing Service.

Galston, W. A. (2007). Civic knowledge, civic education, and civic engagement: A summary of recent re-search.

International Journal of Public Administration, 30(6-7), 623-642.

Galston, W. A. (2001). Political knowledge, political engagement, and civic education. *Annual review of political science*, 4(1), 217-234.

Haq, H., Purwantono, P., Irzal, I., & Rahim, B. (2022). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis power point dengan video dan animasi terhadap hasil belajar pada mata kuliah fabrikasi. *Jurnal Vokasi Mekanika*, 4(1), 89-93.

Hatcher, J. A. (2011). Assessing civic knowledge and engagement. *New Directions for Institutional Research*, 2011(149), 81-92.

Isac, M. M., Maslowski, R., & Van der Werf, G. (2011). Effective civic education: an educational effectiveness model for explaining students' civic knowledge. *School Effectiveness and School Improvement*, 22(3), 313-333.

Kardiman, Y. (2014). Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan untuk kelompok masyarakat (*citizenship education for social community*). *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, 14(1), 1-14.

Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran sistem operasi jaringan kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1).

Maiello, C., Oser, F., & Biedermann, H. (2003). Civic knowledge, civic skills and civic engagement. *European Educational Research Journal*, 2(3), 384-395.

Mulyana, A., Darmawan, W. & Fauzi, W.i. (2024). *Bercengkrama dengan tokoh sejarah: kisah-kisah singkat inspiratif keteladanan tokoh bangsa*. Bandung: CV Jendela Hasanah.

- Niemi, R. G., & Finkel, S. E. (2012). Civic education and the development of civic knowledge and attitudes. In *Developing Cultures* (pp. 77-93). Routledge.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Schulz, W., Ainley, J., Fraillon, J., Kerr, D., & Losito, B. (2010). ICCS 2009 International Report: Civic knowledge, attitudes, and engagement among lower-secondary school students in 38 countries. *International Association for the Evaluation of Educational Achievement. Herengracht 487, Amsterdam, 1017 BT, The Netherlands.*
- Sugiyono, D. R. (2015). *Statistika untuk penelitian [Statistic for research]*. Alfabeta: Bandung.
- Yoedo, Y. C., & Bate'e, R. J. (2023). Penggunaan media flashcard guna menciptakan proses interaktif. *Aletheia Christian Educators Journal*, 4(2), 61-65.