



Kerja Sama :
UNIVERSITAS
IBN KHALDUN
BOGOR



Pengembangan Desain Pembelajaran Online **MATA PELAJARAN** **PKn KELAS XI**

Pada Masa Pandemi Covid-19 Di SMK Permata 2 Kota Bogor

Tim Penulis:
Maliatu Fitriah - Mohammad Givi Efgivia - Herawati

Pengembangan Desain Pembelajaran Online **MATA PELAJARAN** **PKn KELAS XI**

Pada Masa Pandemi Covid-19 Di SMK Permata 2 Kota Bogor

Tim Penulis:

Maliatu Fitriah - Mohammad Givi Efgivia - Herawati

Bekerjasama:



**PENGEMBANGAN DESAIN PEMBELAJARAN ONLINE MATA PELAJARAN
PKN KELAS XI PADA MASA PANDEMI COVID-19
DI SMK PERMATA 2 KOTA BOGOR**

Tim Penulis:

Maliatu Fitriah, Mohammad Givi Efgivia, Herawati

Desain Cover:

Ridwan

Tata Letak:

Handarini Rohana

Editor:

Neneng Sri Wahyuni

ISBN:

978-623-5811-32-1

Cetakan Pertama:

Desember, 2021

Hak Cipta 2020, Pada Penulis

Hak Cipta Dilindungi Oleh Undang-Undang

Copyright © 2021

by Penerbit Widina Bhakti Persada Bandung

All Right Reserved

Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari Penerbit.

PENERBIT:

WIDINA BHAKTI PERSADA BANDUNG

(Grup CV. Widina Media Utama)

Komplek Puri Melia Asri Blok C3 No. 17 Desa Bojong Emas
Kec. Solokan Jeruk Kabupaten Bandung, Provinsi Jawa Barat

Anggota IKAPI No. 360/JBA/2020

Website: www.penerbitwidina.com

Instagram: [@penerbitwidina](https://www.instagram.com/penerbitwidina)

PRAKATA

Dengan memanjatkan puji dan syukur ke hadirat Allah SWT. Atas segala Rahmat dan Karunia-Nya pada penulis, Alhamdulillah penulis dapat menyelesaikan buku yang berjudul : Pengembangan Desain Pembelajaran Online Mata Pelajaran Pkn Kelas XI Pada Masa Pandemi Covid-19 Di SMK Permata 2 Kota Bogor.

Tesis ini ditulis dalam rangka memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Magister pada Program Studi Teknologi Pendidikan, Sekolah Pascasarjana Universitas Ibn Khaldun Bogor. Penulis sangat menyadari bahwa tesis ini dapat diselesaikan atas dukungan dan bantuan dari berbagai pihak baik langsung ataupun tidak langsung. Oleh karena itu, penulis sangat berterima kasih kepada semua pihak memberikan kontribusi dalam penyelesaian Tesis ini. Pada kesempatan ini secara khusus penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Abah dan (Almh) Ummi tercinta, yang tak henti-henti memberikan dorongan, baik materil maupun moril kepada penulis hingga semua ini terwujud, semoga penulis dapat membahagiakan mereka.
2. Bapak dan (Almh) Emak tercinta, terima kasih atas do'a dan kasih sayangnya yang tiada pernah berhenti. Semoga pengorbanan dan limpahan kasih sayang yang selama ini didapat oleh penulis bisa dibalas sempurna di hadapan Allah SWT.
3. Suami tercinta Rahmat Hidayat Am dan anakku tersayang : M. Fadil Muliawan, yang dengan kesetiaannya dan kesabarannya memberikan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan tesis ini.
4. Prof.Dr. H. Endin Mujahidin, MS.i, Direktur Pasca Sarjana, Prof. Dr. KH. Didin Hafidhuddin, M.S. beserta segenap jajarannya yang telah berupaya meningkatkan situasi kondusif pada Program Pascasarjana.
5. Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan Dr. Zainal Abidin Arief, M.Sc. seluruh dosen dan staff administrasi beserta jajaran Program studi Teknologi Pendidikan. Yang sudah memberikan ilmu, motivasi dan kesempatan untuk menyelesaikan studi.
6. Dr. Ir. Moh. Givi Efgivia, M.Kom. sebagai pembimbing I dan Dr. Herawati, MS. Sebagai pembimbing II yang telah membimbing dan mengarahkan penulis selama penyusunan Tesis ini dari awal hingga tesis ini dapat diselesaikan.
7. Rekan-rekan mahasiswa kelas Parung (Cucu Ardiansyah, Taufik Rusmayana, Eka Kurniasih, Marfie Wdiyanti, Farah Zhahiriyah yang telah memberikan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.

8. SMK Permata 2 Kota Bogor, yang sudah memberikan izin dan kesempatan untuk melakukan penelitian dari awal hingga tesis ini dapat terselesaikan.

Semoga bantuan yang diberikan dapat menjadi ladang pahala dan mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Aamiin

Bogor, Desember 2021

Maliatu Fitriah

DAFTAR ISI

PRAKATA	iii
DAFTAR ISI	v
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
BAB 2 METODE	5
A. Langkah-Langkah Riset Pengembangan	6
BAB 3 KAJIAN TEORI.....	11
A. Desain Pembelajaran	11
B. Pendidikan Kewarganegaraan	23
C. Pembelajaran E-Learning.....	43
D. Media Pembelajaran E-Learning	45
E. Blended Learning	52
F. <i>Flipped Classroom</i>	54
G. Strategi Pembelajaran Inkuiri	55
H. Hasil Penelitian yang Relevan	55
BAB 4 PEMBAHASAN	59
A. Analisa Masalah Dan Kebutuhan	59
B. Pembelajaran Online	60
C. Kelayakan Pembelajaran Online Yang Dikembangkan	61
D. Efektivitas Pembelajaran Online Yang Dikembangkan	62
E. Pembelajaran Online Solusi Pembelajaran Modern di Indonesia	62
BAB 5 KESIMPULAN	65
DAFTAR PUSTAKA	67
PROFIL PENULIS	70



PENDAHULUAN

Persebaran virus Corona yang massif di berbagai negara, memaksa kita untuk melihat kenyataan bahwa dunia sedang berubah. Kita bisa melihat bagaimana perubahan-perubahan di bidang teknologi, ekonomi, politik hingga pendidikan di tengah krisis akibat pandemi Covid-19. Proses pembelajaran saat sebelum pandemi dilaksanakan pembelajaran secara konvensional tetapi sekarang sesuai arahan dari bapak Menteri Pendidikan Kebudayaan Republik Indonesia dalam surat nomor 36362/MPK.A/HK/2020 yang berbunyi “Pembelajaran secara Daring dan bekerja dari rumah dalam rangka penangkalan penyebaran corona virus disease (COVID- 19).

Perubahan itu mengharuskan kita untuk bersiap diri, merespon dengan sikap dan tindakan sekaligus selalu belajar hal-hal baru. Indonesia tidak sendiri dalam mencari solusi bagi peserta didik agar tetap belajar dan terpenuhi hak pendidikannya. Sampai 1 April 2020, UNESCO mencatat setidaknya 1,5 milyar anak usia sekolah yang terdampak Covid-19 di 188 negara termasuk 60 jutaan diantaranya ada di negara kita. Semua negara yang terdampak, telah berupaya membuat kebijakan terbaiknya dalam menjaga kelanggengan layanan pendidikan. Indonesia juga menghadapi beberapa tantangan nyata yang harus segera dicarikan solusinya: (1) ketimpangan teknologi antara sekolah di kota besar dan daerah, (2) keterbatasan kompetensi guru dalam pemanfaatan aplikasi pembelajaran, (3) keterbatasan sumberdaya untuk pemanfaatan teknologi Pendidikan seperti internet dan kuota, (4) relasi guru-murid-orang tua dalam pembelajaran daring yang belum berkesinambungan.

Tabel 1.1
Hasil belajar PKn masa pandemik

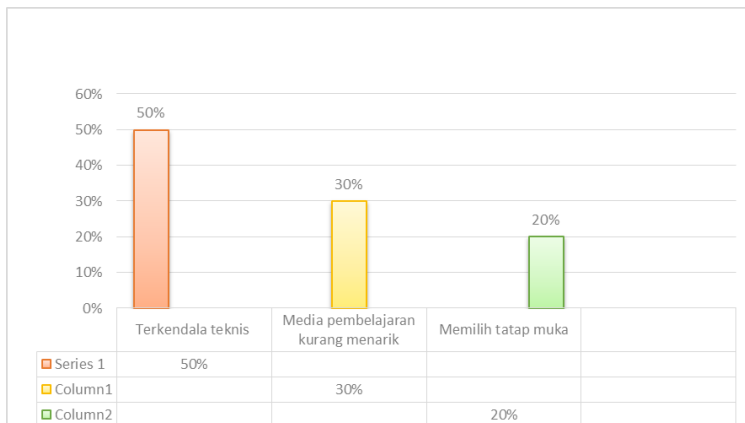
No.	Tahun	Nilai
1	2019	72
2	2020	70

Sumber : Data Sistem Informasi SMK Permata 2 Kota Bogor

Tabel 1.1 hasil nilai dari pembelajaran PKn sebelum pandemi tahun 2019 mempunyai nilai rata-rata 72, ketika pada masa pandemi tahun 2021 nilai rata-rata 70, hasil tersebut dibawah nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM) sebesar 75, untuk itu peneliti melakukan penelitian awal bagaimana pembelajaran pada masa pandemi dapat berjalan baik dengan menggunakan kaidah pembelajaran *online*.

Namun sampai saat ini penggunaan media pembelajaran *e-learning* untuk untuk *study from home* kurang efektif, walaupun media tersebut mempunyai banyak fitur-fitur yang cukup lengkap, sayangnya hingga saat ini masih banyak guru-guru di sekolah yang belum mengetahui mengenai penggunaan media *e-learning* tersebut, serta masih banyak juga peserta didik yang belum sepenuhnya menguasai teknologi, hal ini dikarenakan tidak semua peserta didik terbiasa menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari-harinya, dan juga keterbatasan fasilitas yang dimiliki peserta didik dirumah juga menjadi penghambat pembelajaran. Pembelajaran jarak jauh cuma terbatas pada penyampaian informasi (pengetahuan) tidak lebih dari itu. Sehingga yang jadi urgensinya adalah apakah kebutuhan anak dalam belajar cuma terbatas pada ilmu pengetahuan. Disini saya mengkritisi bahwa jika dalam pembelajaran hari ini hanya penyampaian saja maka akan terdapat banyak kesenjangan sosial apalagi masalah sosial di masyarakat. Karena pembelajaran jarak jauh tidak mampu mengajarkan akhlak (integritas). SMK Permata 2 Kota Bogor adalah salah satu sekolah yang pada saat ini dalam kegiatan pembelajarannya sedang memanfaatkan media *e-learning* dengan menggunakan media pembelajaran seperti *google classroom* untuk kegiatan pemberian tugas belajar oleh guru memberikan materi. Sedangkan Video diberikan materi ajar yang berupa film lalu di *upload* ke youtube gunanya agar peserta didik dapat membuka pelajaran kapan dan dimana saja, zoom meet kegiatan pembelajaran tatap muka secara *online* serta whatsapp digunakan untuk mengumpulkan tugas yang nantinya di *aploud* ke *google schooler*. Dari kegiatan pembelajaran di masa pandemi perlu dibuat desain pembelajaran yang lengkap guna memfasilitasi pembelajaran di SMK Permata 2 Bogor.

Berdasarkan hasil observasi diperoleh data sebagai berikut, 50% atau 13 orang peserta didik selama pandemi terkendala teknis seperti kesulitan mendapatkan sinyal, gawai yang tidak mendukung, dan kuota internet yang kurang. 30% atau 7 orang siswa merasa kurang gairah belajar karena media pembelajaran kurang menarik, minat belajarnya menurun. 20% atau 5 orang siswa menginginkan pembelajaran tatap muka



Gambar 1. Grafik hasil observasi awal

kelas ini berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran. Dari semua materi di kelas XI, yang menjadi topik bahasan tidak semua diberikan pada saat pandemi ini padahal topik tersebut yakni (Peran Indonesia Dalam Perdamaian Dunia) merupakan hal penting, maka perlu disusun RPP Rencana pembelajaran yang lengkap berbasis *online* maupun *blended learning*. Keadaan ini tentu saja memberikan dampak pada kualitas pembelajaran, peserta didik dan guru yang sebelumnya berinteraksi secara langsung dalam ruang kelas sekarang harus berinteraksi dalam ruang virtual yang terbatas, guru dituntut memberikan pengajaran yang baik, menciptakan suasana yang kondusif untuk belajar dan secara kreatif dan inovatif menggunakan desain belajar yang menarik agar peserta didik dapat memahami materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bidang studi PKn di SMK Permata 2 Kota Bogor (Engkus Kusbini, S.Pd) tgl 22 September 2021, beliau mengatakan bahwa ada yang tidak dapat diajarkan dalam pembelajaran jarak jauh, sebagai berikut : 1. Integritas (akhlak) 2. Tolak ukur keberhasilan pembelajaran jarak jauh sampai detik ini. 3. Bakat anak 4. Infrastruktur – baik perangkat atau pun koneksi internet, karena belum mendukung kelancaran pembelajaran . Sehingga pembelajaran jarak jauh tidak bisa menjadi solusi untuk sebagian peserta didik. 5. Pengeluaran (*over cost*), adanya pembelajaran

jarak jauh bisa mengurangi *cost* (pengeluaran uang) tetapi fenomena yang terjadi dimasyarakat salah satunya penggunaan kuota internet berlebih untuk pembelajaran jarak jauh (daring).

Pembelajaran daring yakni sistem pembelajaran yang dilakukan tanpa tatap muka secara langsung, tetapi dilaksanakan melalui *online* yang menggunakan jaringan internet. Proses pembelajaran efektif terjadi apabila desain pembelajaran yang digunakan memiliki kesan pada peserta didik, kesan pada desain yang digunakan menggambarkan urgensi dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, urgensi desain dalam proses pembelajaran mempunyai kedudukan yang sangat penting. Bahkan boleh dikatakan sejajar dengan metode yang digunakan dalam proses pembelajaran. Sebab antara metode dan desain memiliki sinergitas dalam mendukung proses pembelajaran yang dilakukan selaras dengan kebutuhan pembelajaran. Maka dari itu sangatlah penting adanya desain dalam proses pembelajaran. Secara deskriptif alur penggunaan desain pembelajaran dimulai dari sumber pesan yakni seorang guru menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dengan menggunakan desain, dalam desain berisi tentang pesan. Adapun pesan dalam desain berisikan tentang materi yang akan disampaikan pada kegiatan pembelajaran di kelas, kemudian pesan di dalam desain disampaikan kepada penerima pesan dalam hal ini adalah peserta didik. Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah yang mempunyai kontribusi penting dalam membentuk dan mewujudkan warga negara yang cerdas seperti diamanatkan dalam UUD 1945, yaitu *smart and good citizenship*. Hal ini diperkuat oleh visi pendidikan Nasional (UU No. 20 tahun 2003) bahwa aspek kepribadian warga negara yang perlu dikembangkan adalah menjadi manusia yang berkualitas sehingga mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman. Selain itu dalam standar isi (Permen No.22 tahun 2006) bahwa pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter.

BAB 2

METODE

Untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran agar tercapainya pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, maka metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan sistem yang mengacu pada konsep penelitian dan pengembangan, dalam penelitian ini mengacu pada model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yakni : 1. *Analysis* (analisa) 2. *Design* (desain / perancangan) 3. *Development* (pengembangan) 4. *Implementation* (implementasi/eksekusi) 5. *Evaluation* (evaluasi/ umpan balik).

Model penelitian dan pengembangan ini lebih rasional dibanding model lainnya menurut langkah-langkah pengembangan desain. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan desain pembelajaran agar dapat meningkatkan efektifitas belajar peserta didik.

Model ADDIE tersebut akan diintegrasikan dengan model pembelajaran Inquiry Learning pada tahapan pengembangan strategi pembelajaran. *Inquiry Learning* adalah kegiatan pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik untuk mengajukan pertanyaan, melakukan penyelidikan atau pencarian, eksperimen hingga penelitian secara mandiri untuk mendapatkan pengetahuan yang mereka butuhkan. Dalam metode ini peserta didik diarahkan agar dapat mencari tahu sendiri materi yang disajikan dalam pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan dan investigasi mandiri. Secara makna Bahasa inkuiri berasal dari Bahasa Inggris, yakni *inquiry* yang bermakna penyelidikan atau meminta keterangan. Seperti ungkapan (Nurlina, 2020) bahwa secara bahasa inkuiri berasal dari kata *inquiry* yang merupakan kata dalam bahasa Inggris yang berarti ; penyelidikan atau meminta keterangan : terjemahan bebas untuk konsep ini adalah “ peserta didik diminta untuk mencari dan menemukan sendiri”.

Kesimpulannya dalam mengembangkan pembelajaran *e-learning* mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan pada SMK Permata 2 Kota Bogor, akan tepat untuk menggunakan model pelatihan dan pengembangan ADDIE yang diintegrasikan dengan model INQUIRY *Learning-Learning* karena dapat dijadikan sebagai panduan dalam merancang suatu sistem pembelajaran *e-learning*.

A. LANGKAH-LANGKAH RISET PENGEMBANGAN

Menurut Romizowski ADDIE adalah model desain pembelajaran sistematis sebagai aspek prosedur pendekatan sistem telah diwujudkan dalam banyak praktik metodologi untuk mendesain dan pengembangan teks, materi, media pembelajaran (Tegeh et al., 2015).

Pengembangan model dapat diartikan sebagai upaya memperluas untuk membawa suatu keadaan atau situasi secara berjenjang kepada situasi yang lebih sempurna atau lebih lengkap maupun keadaan yang lebih baik.

Desain pengembangan diselaraskan dengan model ADDIE, model desain pembelajaran ini dilakukan untuk menghasilkan suatu sistem pembelajaran yang cakupannya luas. Desain pengembangan menurut model ADDIE (Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate).

Pada penelitian ini, penulis akan menyusun langkah-langkah penelitian sesuai tahapan pada model pengembangan penelitian tesis ini, yakni pengembangan pembelajaran *e-learning* mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan pada SMK Permata 2 Kota Bogor. Proses penelitian dalam pendekatan sistem dapat melakukan berbagai tahapan yang simultan disesuaikan dengan sifat produk, tahapan langkah-langkah prosedural dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi:

1. Analize

Pada tahap ini peneliti melakukan tahap Identifikasi kemungkinannya penyebab untuk kesenjangan, guna menentukan kebutuhan dalam pembelajaran. Langkah yang dilakukan dalam tahap ini adalah analisis permasalahan yang dihadapi di SMK Permata 2 Kota Bogor, berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan di madrasah selama ini, kemudian menemukan solusi dengan memperbaiki atau mengembangkan media pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan untuk menentukan produk yang dikembangkan sesuai dengan situasi terkini. Peneliti menganalisis kurikulum yang digunakan SMK Permata 2 Kota Bogor. Peneliti menganalisis Kompetensi Dasar (KD) yang dimuat dalam multimedia. Selanjutnya analisis instruksional yang meliputi penjabaran Kompetensi Dasar (KD) yang telah dipilih pada tahap analisis kompetensi menjadi indikator pembelajaran yang memungkinkan disajikan dalam media Pembelajaran berupa multimedia interaktif. Multimedia

pembelajaran ini memiliki konsep bahwa belajar bisa dilakukan secara mandiri dan dapat membantu proses pembelajaran dalam keadaan pandemi covid-19 seperti sekarang ini.

2. Design

- a. Menyusun Instrumen Penilaian Kualitas Multimedia Pembelajaran Interaktif Instrumen yang digunakan untuk menilai kualitas multimedia pembelajaran interaktif adalah angket yang berisi penilaian terhadap pembelajaran *e-learning* mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan berupa aplikasi berbasis web berupa LMS *Google Classroom* pada mata pelajaran mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan. Dalam tahap ini, peneliti membuat instrumen angket penilaian produk. Instrumen penilaian produk dari penelitian ini berupa lembar evaluasi formatif untuk ahli materi, ahli media desain instruksional, serta praktisi pembelajaran akidah-akhlak dan angket *check list* metakognisi untuk peserta didik. Instrumen penilaian produk dikonsultasikan dan divalidasi oleh dosen pembimbing tesis Program Studi Magister Teknologi Pendidikan Sekolah Pasca Sarjana Universitas Ibn Khaldun Bogor.

- b. Perancangan Produk

Proses perancangan produk pembelajaran *e-learning* berbasis web dalam upaya mengaplikasikan metakognisi peserta didik sebagai draft awal perlu adanya sketsa rancangan yang digunakan untuk menggambarkan pembuatan media. Sketsa tersebut dibentuk dalam sebuah *storyboard*. *Storyboard* adalah rancangan untuk mendeskripsikan fungsi-fungsi yang digunakan, *storyboard* pengembangan media ini dapat dilihat sebagai berikut.

- 1) Penyusunan Materi

Pada tahap ini dikemukakan dasar pemilihan mata pelajaran Kewarganegaraan selama satu semester untuk dikembangkan. Mata pelajaran Kewarganegaraan dipilih peneliti karena sesuai dengan kompetensi yang dimiliki peneliti dan kebutuhan SMK Permata 2 Kota Bogor Karena pendidik dan peserta didik menemukan kesulitan dalam proses pembelajaran dan tidak adanya penggunaan LMS pembelajaran Jarak Jauh, pada proses pembelajaran kewarganegaraan. Kemudian penyusunan teks materi, soal dan jawaban.

- 2) Pembuatan atau pengumpulan *background*, perancangan PowerPoint, Video merupakan langkah untuk menunjang kemenarikan multimedia pembelajaran *online*.

3. Develop

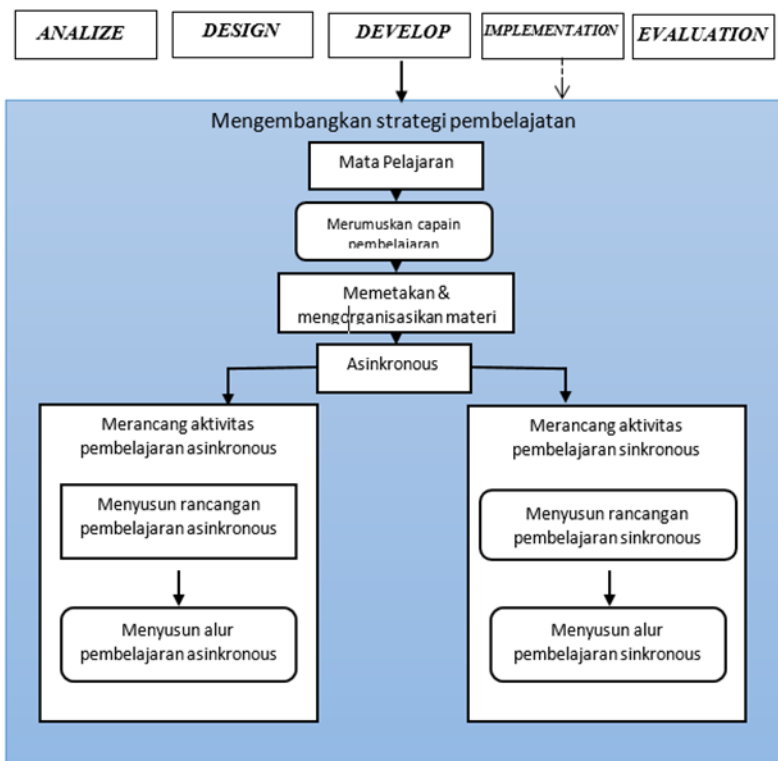
- a. Membuat *prototype* pembelajaran *e-learning* Mata Pelajaran Kewarganegaraan berbasis web dalam upaya mengaplikasikan metakognisi peserta didik kelas XI.
- b. Validasi Ahli Materi dan Desain Instruksional, serta Ahli Media. Proses validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan desain instruksional serta ahli media yaitu dengan skala Likert. Dengan skala Likert, variabel yang akan diukur dijabarkan ke dalam indikator yang dapat diukur. Setiap indikator yang diukur diberikan skor skala 1-5, yaitu 5 (sangat layak), 4 (layak), 3 (cukup layak), 2 (tidak layak), 1 (sangat tidak layak). Hasil validasi ini berupa penilaian, saran, komentar dan masukan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan analisis dan revisi menjadi model pengembangan multimedia yang dikembangkan dan sebagai dasar untuk melakukan uji coba produk pada peserta didik.
- c. Validasi Praktisi Pembelajaran kewarganegaraan . Proses validasi dilakukan oleh praktisi pembelajaran kewarganegaraan di SMK Permata 2 Kota Bogor dengan skala Likert. Dengan skala Likert, variabel yang akan diukur dijabarkan ke dalam indikator yang dapat diukur. Setiap indikator yang diukur diberikan skor skala 1-5, yaitu 5 (sangat layak), 4 (layak), 3 (cukup layak), 2 (tidak layak), 1 (sangat tidak layak). Hasil validasi berupa penilaian, saran, komentar dan masukan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan analisis dan revisi model pengembangan multimedia yang dikembangkan dan sebagai dasar untuk melakukan uji coba produk pada peserta didik.

4. Implement

Tahap implementasi ini produk akan diuji cobakan kepada 3 peserta didik pada uji coba perorangan, 7 peserta didik pada uji coba kelompok kecil, dan keseluruhan peserta didik kelas XI pada uji coba lapangan di SMK Permata 2 Bogor, yakni sebanyak 25 peserta didik.

5. Evaluate

Setelah diuji coba pada tahap *implement*, lalu peserta didik dibagikan angket untuk mengukur dan mengetahui respon peserta didik mengenai pembelajaran *e-learning* mata pelajaran Kewarganegaraan berbasis web dalam upaya mengaplikasikan metakognisi menggunakan angket *check list*. Bila diperlukan maka dilakukan revisi berdasarkan masukan dan saran dari peserta didik. Namun, dalam revisi ini dipertimbangkan masukan dan saran dari validator sebelumnya agar tidak bertentangan dengan perbaikan sebelumnya.



Gambar 2. Alur Pengembangan Pembelajaran Online

BAB
3

KAJIAN TEORI

A. DESAIN PEMBELAJARAN

a. Pengertian Desain Pembelajaran

Desain bermakna adanya keseluruhan, struktur, kerangka atau *outline*, dan urutan atau sistematika kegiatan (Suaibah, 2017). Selain itu, kata desain juga dapat diartikan sebagai proses perencanaan yang sistematikanya dilakukan sebelum tindakan pengembangan atau pelaksanaan sebuah kegiatan (Fitria et al., 2019). Sedangkan desain pembelajaran adalah kisi-kisi dari penerapan teori belajar dan pembelajaran untuk memfasilitasi proses belajar seseorang (Syadzili, n.d.). Desain pembelajaran juga diartikan sebagai proses merumuskan tujuan, strategi, teknik, dan media. Sementara itu desain pembelajaran sebagai proses menurut (Widyastuti et al., 2021) yaitu pengembangan pengajaran secara sistematis yang digunakan secara khusus teori-teori pembelajaran untuk menjamin kualitas pembelajaran. Pernyataan tersebut mengandung arti bahwa penyusunan perencanaan pembelajaran harus sesuai dengan konsep pendidikan dan pembelajaran yang dianut dalam kurikulum yang digunakan.

Berdasarkan uraian di atas disimpulkan bahwa desain pembelajaran adalah proses penyusunan tujuan pembelajaran, strategi pembelajaran, bahan ajar dalam pembelajaran, dan media pembelajaran untuk memfasilitasi proses belajar peserta didik agar dapat memahami materi dengan mudah.

b. Komponen Utama Desain Pembelajaran

Adapun komponen utama dalam desain pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Analisis Pembelajaran

Analisis Pembelajaran, merupakan proses menganalisis topik atau materi yang akan dipelajari. Dalam penelitian ini materi yang akan dibahas adalah lingkaran.

2. Tujuan Pembelajaran

Adapun tujuan pembelajaran pada materi lingkaran berdasarkan silabus mata pelajaran SMK.

3. Strategi pembelajaran

Strategi yang digunakan dalam penelitian ini adalah pembelajaran dengan pendekatan desain model ADDIE.

4. Bahan ajar

a) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RPP adalah rencana kegiatan pembelajaran yang merupakan panduan langkah- langkah yang akan dilakukan guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Adapun komponen-komponen dalam RPP adalah (1) Identitas mata pelajaran yang terdiri dari satuan pendidikan, kelas, semester, materi, alokasi waktu. (2) Kompetensi Inti (KI), merupakan kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diharapkan pada setiap kelas. (3) Kompetensi Dasar (KD), adalah sejumlah kemampuan yang harus dikuasai peserta didik dalam mata pelajaran tertentu sebagai rujukan penyusunan indikator kompetensi dalam mata pelajaran. (4) Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) adalah perilaku yang dapat diukur. IPK dirumuskan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diamati dan diukur. (5) Tujuan Pembelajaran, menggambarkan proses dan hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik sesuai dengan KD. (6) Materi pembelajaran adalah memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan IPK. (7) Metode pembelajaran, disesuaikan dengan situasi dan kondisi peserta didik, serta karakteristik dari setiap indikator dan kompetensi yang hendak dicapai. (8) media pembelajaran adalah rincian alat dan bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan memudahkan peserta didik dalam memahami materi. (9) Sumber belajar, rujukan yang digunakan dalam proses pembelajaran. (10) Kegiatan pembelajaran yang terdiri dari kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup.

b) Lembar Kerja Peserta didik (LKS)

LKS merupakan suatu kumpulan panduan atau petunjuk bagi peserta didik yang berupa lembaran-lembaran untuk melakukan suatu rangkaian kegiatan sehingga peserta didik dapat mencapai suatu KD tertentu.

c) Media Pembelajaran

National Education Association (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta *instrument* yang digunakan untuk kegiatan tersebut. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Mulyono, 2019). Media pendidikan adalah media yang penggunaannya diintegrasikan dengan tujuan dan isi pembelajaran dan dimaksudkan untuk meningkatkan mutu belajar dan mengajar (Shoimah, 2020).

5. Pembelajar /Peserta didik

Peserta didik yang menjadi subyek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI SMK Permata 2 Kota Bogor.

c. Teori-teori Pembelajaran dalam Desain Pembelajaran

Penelitian terkini mengatakan bahwa lingkungan pembelajaran yang bermedia teknologi dapat meningkatkan nilai para peserta didik, sikap mereka untuk belajar, dan evaluasi dari pengalaman belajar mereka. Teknologi juga dapat membantu untuk meningkatkan interaksi antar pengajar dan pelajar, dan membuat proses belajar yang berpusat pada peserta didik (*student oriented*). Dengan kata lain, penggunaan media menggunakan audio visual atau komputer media dapat membantu peserta didik itu memperoleh pelajaran bermanfaat. Guru sebagai pengembang media pembelajaran harus mengetahui perbedaan pendekatan- pendekatan dalam belajar agar dapat memilih strategi pembelajaran yang tepat. Strategi pembelajaran harus dipilih untuk memotivasi peserta didik, memfasilitasi proses belajar, membentuk manusia seutuhnya, melayani perbedaan individu, mengangkat belajar bermakna, mendorong terjadinya interaksi, dan memfasilitasi belajar kontekstual, Terdapat beberapa teori belajar yang melandasi penggunaan teknologi/komputer dalam pembelajaran yaitu teori behaviorisme, kognitifisme dan konstruktivisme.

1. Teori Behaviorisme

Menurut pendekatan behavioristik, belajar dipahami sebagai proses perubahan tingkah laku teramati yang relatif berlangsung lama sebagai hasil dari pengalaman dengan lingkungan. Dalam Kusmintardjo dan Mantja, (2011) Pendekatan behavioristik berkembang melalui eksperimeneksperimen, baik pada manusia maupun pada hewan(Asfar et al., 2019)(Asfar et al., 2019) Terdapat empat prinsip filosofis utama dalam pengembangan teori ini yaitu :

Manusia adalah binatang yang sangat berkembang dan manusia belajar dengan cara yang sama seperti yang telah dilakukan binatang lainnya; pendidikan adalah proses perubahan perilaku; peran guru adalah menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif; efisiensi, ekonomi, ketepatan dan obyektivitas merupakan perhatian utama dalam pendidikan. Menurut Syah (2003) belajar dapat dipahami sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses tingkah laku yang timbul akibat proses kematangan fisik, keadaan mabuk, lelah, dan jenuh tidak dapat dipandang sebagai proses belajar (Asfar et al., 2019). Sedangkan menurut Slavin (2000) Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon (Asfar et al., 2019). Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Menurut teori ini dalam belajar yang penting adalah input yang berupa stimulus dan output yang berupa respon. Stimulus adalah apa saja yang diberikan guru kepada siswa, sedangkan respon berupa reaksi atau tanggapan siswa terhadap stimulus yang diberikan oleh guru tersebut. Proses yang terjadi antara stimulus dan respon tidak penting untuk diperhatikan karena tidak dapat diamati dan tidak dapat diukur. Dapat diamati adalah stimulus dan respon. Oleh karena itu, apa yang diberikan oleh guru (stimulus) dan apa yang diterima oleh siswa (respon) harus dapat diamati dan diukur. Teori ini mengutamakan pengukuran, sebab pengukuran merupakan suatu hal penting untuk melihat terjadi atau tidaknya perubahan tingkah laku tersebut. Menurut Budiningsih (2003) dalam proses pembelajaran input ini bisa berupa alat peraga, gambargambar, atau cara-cara tertentu untuk membantu proses belajar (Asfar et al., 2019). Teori belajar Behavioristik memandang individu sebagai makhluk reaktif yang memberi respon terhadap lingkungan. Pengalaman dan pemeliharaan akan membentuk perilaku mereka.

Dikutip dari Kusmintardjo dan Mantja (2011) belajar merupakan perubahan perilaku dan penge-tahuan yang relatif lama dari hasil praktek maupun pengalaman (Asfar et al., 2019). Ada beberapa poin kunci untuk membahas hal tersebut. Pertama, belajar menghasilkan perubahan. Pengalaman anda tentang bagaimana melakukan sesuatu di sekolah telah berubah melalui belajar yang diawali sejak menjadi murid baru. Demikian halnya perilaku dokter berubah ketika dia mampu menyembuhkan pasien. Kedua, perubahan dalam pengetahuan atau perilaku terjadi dalam waktu yang relatif permanen atau cukup lama. Ketika pertama kali anda mendaftarkan diri ke sekolah, anda menanyakan kepada teman anda tentang bagaimana cara pengisian borang pendaftaran, maka hal itu bukan belajar karena tidak ada suatu perubahan permanen dalam cara pendaftaran. Demikian halnya, dokter yang menangani pasien. gawat darurat karena kecelakaan juga bukan belajar karena tidak ada

perubahan yang permanen dalam penanganan tersebut. Ketiga, belajar merupakan hasil dari praktek atau melalui pengalaman melihat orang lain. Pikirkan kembali ketika anda belajar cara mengemudi mobil. Hanya dengan melalui praktek anda akan menguasainya. Demikian halnya dengan praktek dan pengalaman, seorang sekretaris belajar bagaimana cara penggunaan software baru, belajar seorang analis keuangan belajar implikasi hukum pajak yang baru, insinyur belajar bagaimana cara mendesain kendaraan yang efisien, dan pramugari belajar bagaimana cara menghidangkan makanan di atas pesawat. T. Dengan demikian, dalam tingkah laku belajar terdapat jalinan yang erat antara reaksi-reaksi behaviorial dengan stimulusnya. Guru yang menganut pandangan ini berpendapat bahwa tingkah laku siswa merupakan reaksi terhadap lingkungan dan tingkah laku adalah hasil belajar.

Behaviorisme memandang pikiran sebagai „kotak hitam” dalam merespon rangsangan yang diobservasi secara kuantitatif, sepenuhnya mengabaikan proses berfikir yang terjadi dalam otak. Kelompok ini memandang tingkah laku yang dapat diobservasi dan diukur sebagai indikator belajar. Implementasi prinsip ini dalam mendesain suatu media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a) Peserta didik harus diberitahu secara eksplisit *outcome* belajar sehingga peserta didik dapat mensetting harapan-harapan mereka dan menentukan apakah dirinya telah mencapai *outcome* dari pembelajaran *online* atau tidak.
- b) Pembelajaran harus diuji apakah mereka telah mencapai *outcome* pembelajaran atau tidak. Tes dilakukan untuk mengecek tingkat pencapaian pembelajar dan untuk memberi umpan balik yang tepat.
- c) Materi belajar harus diurutkan dengan tepat untuk meningkatkan belajar. Urutan dapat dimulai dari bentuk yang sederhana ke yang kompleks, dari yang diketahui sampai yang tidak diketahui dan dari pengetahuan sampai penerapan.
- d) Pembelajar harus diberi umpan balik sehingga mereka dapat mengetahui bagaimana melakukan tindakan koreksi jika diperlukan.

Tokoh-tokoh Behaviorisme

Para tokoh aliran behaviorisme antara lain Thorndike, Skinner, Pavlov, Gagne, dan Bandura. Faktor lain yang dianggap penting oleh aliran behavioristik adalah faktor penguatan (*reinforcement*). Bila penguatan ditambahkan (*positive reinforcement*) maka respon akan semakin kuat. Begitu pula bila respon dikurangi/dihilangkan (*negative reinforcement*) maka responpun akan semakin kuat. Beberapa prinsip dalam teori belajar behavioristik, meliputi: (1) *Reinforcement and Punishment*; (2) *Primary and Secondary Reinforcement*; (3) *Schedules of Reinforcement*; (4) *Contingency*

Management; (5) Stimulus Control in Operant Learning; (6) The Elimination of Responses (Gage, Berliner, 1984).

Prinsip-Prinsip Belajar Behaviorisme

Teknik Behaviorisme telah digunakan dalam pendidikan untuk waktu yang lama untuk mendorong perilaku yang diinginkan dan untuk mencegah perilaku yang tidak diinginkan.

- **Stimulus dan Respons**

Stimulus adalah apa saja yang diberikan guru kepada siswa misalnya alat peraga, gambar atau charta tertentu dalam rangka membantu belajarnya. Sedangkan respons adalah reaksi siswa terhadap stimulus yang telah diberikan oleh guru tersebut, reaksi ini haruslah dapat diamati dan diukur.

- **Reinforcement (penguatan)**

Konsekuensi yang menyenangkan akan memperkuat perilaku disebut penguatan (reinforcement) sedangkan konsekuensi yang tidak menyenangkan akan memperlemah perilaku disebut dengan hukuman (punishment).

- 1) Penguatan positif dan negatif Pemberian stimulus positif yang diikuti respon disebut penguatan positif. Sedangkan mengganti peristiwa yang dinilai negatif untuk memperkuat perilaku disebut penguatan negatif
- 2) Penguatan primer dan sekunder Penguatan primer adalah penguatan yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan fisik. Sedangkan penguatan sekunder adalah penguatan yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan non fisik.
- 3) Kesegeraan memberi penguatan (immediacy) Penguatan hendaknya diberikan segera setelah perilaku muncul karena akan menimbulkan perubahan perilaku yang jauh lebih baik dari pada pemberian penguatan yang diulur-ulur waktunya.
- 4) Pembentukan perilaku (Shapping) Menurut skinner untuk membentuk perilaku seseorang diperlukan langkahlangkah berikut :
 - a. Mengurai perilaku yang akan dibentuk menjadi tahapan-tahapan yang lebih rinci;
 - b. Menentukan penguatan yang akan digunakan;
 - c. Penguatan terus diberikan apabila muncul perilaku yang semakin dekat dengan perilaku yang akan dibentuk.
- 5) Kepunahan (Extinction) Kepunahan akan terjadi apabila respon yang telah terbentuk tidak mendapatkan penguatan lagi dalam waktu tertentu.

2. Teori Kognitivisme

Kognitivisme membagi tipe-tipe peserta didik, yaitu: 1) Peserta didik tipe pengalaman konkret lebih menyukai contoh khusus dimana mereka bisa terlibat dan mereka berhubungan dengan teman-temannya, dan bukan dengan orang-orang dalam otoritas itu; 2) Peserta didik tipe observasi reflektif suka mengobservasi dengan teliti sebelum melakukan tindakan; 3) Peserta didik tipe konseptualisasi abstrak lebih suka bekerja dengan sesuatu dan simbol-simbol dari pada dengan manusia. Mereka suka bekerja dengan teori dan melakukan analisis sistematis. 4) Peserta didik tipe eksperimentasi aktif lebih suka belajar dengan melakukan praktek proyek dan melalui kelompok diskusi. Mereka menyukai metode belajar aktif dan berinteraksi dengan teman untuk memperoleh umpan balik dan informasi. Implementasi prinsip ini dalam mendesain suatu media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a) Materi pembelajaran harus memasukkan aktivitas gaya belajar yang berbeda, sehingga peserta didik dapat memilih aktivitas yang tepat berdasarkan kecenderungan gaya belajarnya.
- b) Sebagai tambahan aktivitas, dukungan secukupnya harus diberikan kepada peserta didik dengan perbedaan gaya belajar. Peserta didik dengan perbedaan gaya belajar memiliki perbedaan pilihan terhadap dukungan, sebagai contoh, asimilator lebih suka kehadiran instruktur yang tinggi. Sementara akomodator lebih suka kehadiran instruktur yang rendah.
- c) Informasi harus disajikan dalam cara yang berbeda untuk mengakomodasi perbedaan individu dalam proses dan memfasilitasi transfer ke *long-term memory*.
- d) Pembelajar harus dimotivasi untuk belajar, tanpa mempedulikan sebagaimana efektif materi, jika pembelajar tidak dimotivasi mereka tidak akan belajar.
- e) Pada saat belajar, peserta didik harus diberi kesempatan untuk merefleksikan apa yang mereka pelajari. Bekerja sama dengan pembelajar lain, dan mengecek kemajuan mereka.
- f) Psikologi kognitif menyarankan bahwa pembelajar menerima dan memproses informasi untuk ditransfer ke *long term memory* untuk disimpan.

3. Teori Konstruktivisme

Menurut Piaget konstruktivisme adalah teori tentang bagaimana pelajar membangun pengetahuan dari pengalaman, yang unik untuk setiap individu (Sugrah, 2019). Konstruktivisme adalah sistem penjelasan tentang bagaimana siswa sebagai individu beradaptasi dan memperbaiki pengetahuan. Konstruktivisme merupakan pergeseran paradigma dari behaviourisme ke teori

kognitif. Epistemologi behaviourist berfokus pada kecerdasan, domain tujuan, tingkat pengetahuan, dan penguatan. Sementara epistemologi konstruktivis mengasumsikan bahwa siswa membangun pengetahuan mereka sendiri berdasarkan interaksi dengan lingkungan mereka. Menurut Singh & Yaduvanshi (2015) ada empat asumsi epistemologis adalah inti dari apa yang kita sebut sebagai "pembelajaran konstruktivis." Yang pertama adalah, pengetahuan secara fisik dibangun oleh siswa yang terlibat dalam pembelajaran aktif. Kedua, pengetahuan secara simbolis dikonstruksi oleh siswa yang membuat representasi tindakan mereka sendiri; Pengetahuan dibangun secara sosial oleh siswa yang menyampaikan makna mereka kepada orang lain; dan yang terakhir adalah, Pengetahuan secara teori dikonstruksi oleh siswa yang mencoba menjelaskan hal-hal yang tidak sepenuhnya mereka pahami (Sugrah, 2019). Teori belajar konstruktivisme dalam Rangkuti, (2014) adalah sebuah teori yang memberikan kebebasan terhadap manusia yang ingin belajar atau mencari kebutuhannya dengan kemampuan menemukan keinginan atau kebutuhannya tersebut dengan bantuan fasilitasi orang lain, sehingga teori ini memberikan keaktifan terhadap manusia untuk belajar menemukan sendiri kompetensi, pengetahuan, atau teknologi dan hal lain yang diperlukan guna mengembangkan dirinya sendiri (Sugrah, 2019)

Menurut Driscoll (2000), teori pembelajaran konstruktivisme adalah filsafat yang meningkatkan pertumbuhan logis dan konseptual siswa. Konsep yang mendasari dalam teori pembelajaran konstruktivisme adalah peran yang mengalami atau koneksi dengan bermain suasana yang berdekatan dalam pendidikan siswa. Teori pembelajaran konstruktivisme berpendapat bahwa orang menghasilkan pengetahuan dan membentuk makna berdasarkan pengalaman mereka (Sugrah, 2019). Dua konsep kunci dalam teori pembelajaran konstruktivisme yang menciptakan konstruksi pengetahuan baru individu adalah akomodasi dan asimilasi. Asimilasi menyebabkan seseorang memasukkan pengalaman baru ke dalam pengalaman lama. Hal ini menyebabkan individu untuk mengembangkan pandangan baru, memikirkan kembali apa yang pernah disalahpahami, dan mengevaluasi apa yang penting, pada akhirnya mengubah persepsi mereka. Akomodasi, di sisi lain, membingkai ulang dunia dan pengalaman baru ke dalam kapasitas mental yang sudah ada. Individu menyusun mode tertentu di mana dunia beroperasi. Ketika hal-hal tidak beroperasi dalam konteks itu, mereka harus mengakomodasi dan membingkai ulang harapan dengan hasil. Jika kita menerima bahwa teori konstruktivis adalah cara terbaik untuk mendefinisikan pembelajaran, maka untuk mempromosikan pembelajaran siswa, perlu untuk menciptakan lingkungan belajar yang secara langsung memaparkan pelajar pada materi yang dipelajari. Karena hanya dengan mengalami dunia secara langsung siswa dapat memperoleh makna dari

mereka. Ini menimbulkan pandangan bahwa pembelajaran konstruktivis harus terjadi dalam lingkungan belajar konstruktivis yang cocok. Menurut Tam, (2000) Salah satu penyewa utama dari semua pembelajaran konstruktivis adalah bahwa itu harus menjadi proses aktif (Sugrah, 2019).

Konstruktivis melihat belajar sebagai proses aktif pelajar mengkonstruksi arti baik dalam bentuk teks, dialog, pengalaman fisis, ataupun bentuk lainnya. Von Glasersfeld menyatakan bahwa dalam perspektif konstruktivis, belajar bukan suatu perwujudan hubungan stimulus-respons. Belajar memerlukan pengaturan diri dan pembentukan struktur konseptual

Melalui refleksi dan abstraksi. Fosnot menambahkan, tujuan belajar lebih difokuskan pada pengembangan konsep dan pemahaman yang mendalam daripada sekedar pembentukan perilaku atau keterampilan. Dalam paradigma ini, belajar lebih menekankan proses daripada hasil. Implikasinya, 'berpikir yang baik' lebih penting daripada 'menjawab yang benar'. Seseorang yang bisa berpikir dengan baik, dalam arti cara berpikirnya dapat digunakan untuk menghadapi suatu fenomena baru, akan dapat menemukan pemecahan dalam menghadapi persoalan yang lain. Sementara itu, seorang pelajar yang sekedar menemukan jawaban benar belum tentu sanggup memecahkan persoalan yang baru karena bisa jadi ia tidak mengerti bagaimana menemukan jawaban itu. Bila proses berpikirnya berdasarkan pengandaian yang salah atau tidak dapat diterima pada saat itu, maka ia masih dapat memperluasnya.

Piaget, seorang tokoh konstruktivisme, menyatakan bahwa proses pengkonstruksian pengetahuan berlangsung melalui proses asimilasi dan akomodasi. Asimilasi adalah proses kognitif yang dengannya seseorang mengintegrasikan persepsi, konsep, ataupun pengalaman baru ke dalam struktur atau skema yang sudah ada di dalam pikirannya. Asimilasi dapat dipandang sebagai suatu proses kognitif yang menempatkan dan mengklasifikasikan kejadian atau rangsangan yang baru dalam struktur yang telah ada. Asimilasi ini tidak menyebabkan perubahan/pergantian struktur/skema yang telah ada, melainkan memperluasnya. Proses asimilasi ini berjalan terus. Setiap orang selalu secara terus menerus mengembangkan proses ini. Sedangkan akomodasi, adalah (1) membentuk struktur/ skema baru yang dapat cocok dengan rangsangan yang baru atau (2) memodifikasi struktur/skema yang ada sehingga cocok dengan rangsangan itu. Proses akomodasi ini terjadi karena seseorang itu menghadapi rangsangan atau pengalaman yang baru dan orang tersebut tidak dapat mengasimilasikan pengalaman yang baru itu dengan skema yang telah dipunyai. Maka di sini diperlukan pembentukan skema yang baru atau memodifikasi skema yang telah ada sehingga cocok dengan rangsangan atau

pengalaman baru tersebut.³ Selain dari konsep asimilasi dan akomodasi tersebut, esensi lain dari teori Konstruktivis dalam pembelajaran adalah ide-ide atau gagasan harus siswa sendiri yang diamati, ditemukan sendiri oleh siswa dan ditransformasikan serta diinterpretasikan sendiri suatu informasi kompleks jika mereka diharuskan menjadikan informasi itu sebagai miliknya. Konstruktivisme adalah suatu pendapat yang menyatakan bahwa perkembangan kognitif merupakan suatu proses pembelajar secara aktif membangun sistem arti dan pemahaman terhadap realita melalui pengamatan dan interaksi mereka. Menurut pandangan konstruktivisme pembelajar secara aktif membangun pengetahuan secara terus menerus mengasimilasi dan mengakomodasi informasi baru. Dengan perkataan lain konstruktivisme adalah teori perkembangan kognitif yang menekankan kepada pembelajar dalam membangun tentang pemahaman mereka mengenai realita

Penekanan pokok pada konstruktivis adalah situasi belajar, yang memandang belajar sebagai yang kontekstual. Aktivitas belajar yang memungkinkan peserta didik mengkontekstualisasi informasi harus digunakan dalam mendesain sebuah media pembelajaran. Jika informasi harus diterapkan dalam banyak konteks, maka strategi belajar yang mengangkat belajar multi-kontekstual harus digunakan untuk meyakinkan bahwa peserta didik dapat menerapkan informasi tersebut secara luas. Belajar adalah bergerak menjauh dari pembelajaran satu cara ke konstruksi dan penemuan pengetahuan. Implementasi pada *online learning* adalah sebagai berikut:

- a) Belajar harus menjadi suatu proses aktif. Menjaga pembelajar tetap aktif melakukan aktivitas yang bermakna menghasilkan proses tingkat tinggi, yang memfasilitasi penciptaan makna personal.
- b) Pembelajar mengkonstruksi pengetahuan sendiri bukan hanya menerima apa yang diberi oleh instruktur. Konstruksi pengetahuan difasilitasi oleh pembelajaran interaktif yang bagus, karena peserta didik harus mengambil inisiatif untuk berinteraksi dengan pembelajar lain dan dengan instruktur, dan karena agenda belajar dikontrol oleh pembelajar sendiri.
- c) Bekerja dengan pembelajar lain memberi pembelajar pengalaman kehidupan nyata melalui kerja kelompok, dan memungkinkan mereka menggunakan keterampilan metakognitif mereka.
- d) Peserta didik harus diberi control proses belajar.
- e) Peserta didik harus diberi waktu dan kesempatan untuk refleksi. Pada saat belajar *online* peserta didik perlu merefleksi dan menginternalisasi informasi.

- f) Belajar harus dibuat bermakna bagi peserta didik. Materi belajar harus memasukan contoh-contoh yang berhubungan dengan peserta didik sehingga mereka dapat menerima informasi yang diberikan.
- g) Belajar harus interaktif dan mengangkat belajar tingkat yang lebih tinggi dan kehadiran sosial, dan membantu mengembangkan makna personal. Pembelajar menerima materi pelajaran melalui teknologi, memproses informasi, dan kemudian mempersonalisasi dan mengkontekstualisasi informasi tersebut.

Menurut (Suprianto, 2019) tiga garis besar pandangan konstruktivisme dalam pembelajaran, yaitu:

1. Pengetahuan merupakan hasil konstruksi manusia dan bukan sepenuhnya representasi suatu fenomena atau benda. Fenomena atau obyek memang bersifat obyektif, namun observasi dan interpretasi terhadap suatu fenomena atau obyek terpengaruh oleh subyektivitas pengamat.
2. Pengetahuan merupakan hasil konstruksi sosial. Pengetahuan terbentuk dalam suatu konteks sosial tertentu. Oleh karena itu pengetahuan terpengaruh kekuatan sosial (ideologi, agama, politik, kepentingan suatu kelompok, dsb) dimana pengetahuan itu terbentuk.
3. Pengetahuan bersifat tentatif. Sebagai konstruksi manusia, kebenaran pengetahuan tidaklah mutlak tetapi bersifat tentatif dan senantiasa berubah. Sejarah telah membuktikan bahwa sesuatu yang diyakini “benar” pada suatu masa ternyata “salah” di masa selanjutnya.

Konsekuensi dari tiga pandangan yang dikemukakan diatas (Suprianto, 2019) menidentifikasi lima hal penting dalam proses pembelajaran, yaitu:

1. Pengetahuan awal telah dimiliki oleh pembelajar. Semua pembelajar tidak ada yang otaknya benar-benar kosong. Ketika pembelajar belajar tentang sesuatu hal yang kaitannya dengan apa yang telah dia ketahui, maka pengetahuan awal ini memiliki peran yang penting.
2. Belajar adalah proses mengkonstruksi pengetahuan dari pengetahuan sebelumnya. Pengetahuan dikonstruksi sendiri oleh pembelajar dengan artian bahwa pengetahuan tidak dapat ditransfer dari satu sumber kesumber yang lain.
3. Perubahan konsepsi pembelajar adalah hasil dari belajar. Agar pengetahuan awal siswa bisa berkembang menjadi suatu konstruk pengetahuan yang lebih besar, maka belajar adalah proses mengubah pengetahuan awal siswa sehingga sesuai konsep.

4. Dalam konteks sosial tertentu, proses pengkonstruksian pengetahuan berlangsung. Sosial memainkan peran penting dalam proses pembelajaran sebab individu tidak terpisah dari individu lainnya, sekalipun proses pengkonstruksian pengetahuan berlangsung dalam otak masing-masing individu.
5. Pembelajar bertanggung jawab terhadap proses belajarnya. Guru atau siapapun tidak dapat memaksa siswa untuk belajar sebab tidak ada seorangpun yang bisa “mengatur” proses berpikir orang lain. Guru hanyalah menyiapkan kondisi yang memungkinkan siswa belajar, namun apakah siswa benar-benar belajar tergantung sepenuhnya pada diri pembelajar itu sendiri

Inti dari prinsip konstruktivisme adalah bahwa belajar adalah proses yang aktif. Informasi dapat diberlakukan, tetapi pemahaman tidak dapat, karena itu harus berasal dari dalam. Konstruktivisme membutuhkan guru untuk bertindak sebagai fasilitator yang fungsi utamanya adalah membantu siswa menjadi peserta aktif dalam pembelajaran mereka dan membuat hubungan yang bermakna antara pengetahuan sebelumnya, pengetahuan baru, dan proses yang terlibat dalam pembelajaran. Dalam (Sugrah, 2019) merangkum segmen besar literatur tentang deskripsi 'guru konstruktivis'. Mereka menganggap guru konstruktivis sebagai seseorang yang akan:

1. Mendorong dan menerima otonomi dan inisiatif siswa;
2. Menggunakan berbagai macam bahan, termasuk data mentah, sumber primer, dan bahan interaktif dan mendorong siswa untuk menggunakannya;
3. Menanyakan tentang pemahaman konsep siswa sebelum membagikan pemahamannya sendiri tentang konsep-konsep tersebut;
4. Mendorong siswa untuk terlibat dalam dialog dengan guru dan satu sama lain;
5. Mendorong pertanyaan siswa dengan mengajukan pertanyaan yang berpikiran terbuka dan mendorong siswa untuk saling bertanya dan mencari penjabaran dari tanggapan awal siswa;
6. Melibatkan siswa dalam pengalaman yang menunjukkan kontradiksi dengan pemahaman awal dan kemudian mendorong diskusi;
7. Menyediakan waktu bagi siswa untuk membangun hubungan dan membuat metafora;
8. Nilai pemahaman siswa melalui aplikasi dan kinerja tugas terstruktur terbuka

B. PENDIDIKAN KEWARGANEGRAAN

a) Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan

Dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, pendidikan merupakan sarana yang sangat efektif, hal ini merupakan salah satu wujud pelaksanaan tujuan negara Indonesia yang ke tiga yakni mencerdaskan kehidupan bangsa. Oleh karena itu maju dan tidaknya bangsa di pengaruhi oleh tingkat pendidikan yang di terapkan oleh negara. Dalam kajian yuridis Formal, makna pendidikan, seperti tersurat dalam UU tentang sistem pendidikan nasional BAB I ketentuan umum pasal 1 ayat 1, diungkapkan sebagai berikut.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar

peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya masyarakat bangsa dan negara.

Sedangkan tujuan dari pendidikan nasional Indonesia seperti termaktub dalam UUD 1945 BAB XIII Pendidikan Pasal 31 Ayat 3 seyogyanya dipahami oleh para guru, pendidik. Serta semua pihak yang berkepentingan dengan pendidikan. Mari kita camkan rumusannya secara lengkap berikut.

Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional, yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang diatur dengan undang-undang.

Pendidikan kewarganegaraan merupakan salah satu dari sekian banyak materi pendidikan yang di sampaikan pada proses belajar mengajar di sekolah. pendidikan kewarganegaraan perlu untuk dipahami dan di sampaikan kepada peserta didik agar pemahaman dan penghayatan akan nilai-nilai kehidupan berbangsa dan bernegara bisa terserap dengan baik sehingga akan mewujudkan manusia yang unggul, yakni para anak bangsa yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, dan berkarakter

PPKN merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh pancasila dan UUD 1945 (Akbal, 2017)

Menurut Edmonson (MAHMUDAH, 2018) makna Civics selalu didefinisikan sebagai sebuah studi tentang pemerintahan dan kewarganegaraan yang terkait dengan kewajiban, hak, dan hak-hak istimewa warga negara. Dari pendapat diatas, disimpulkan bahwa PPKN merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai yang diamanatkan oleh pancasila dan UUD 1945.

b) Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan untuk memberikan kemampuan sebagai berikut :

- a) Berpikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menghadapi isu kewarganegaraan.
- b) Ikut serta secara bermutu dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.
- c) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk peserta didik berdasarkan karakter peserta didik Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa lain.
- d) Berdialog dengan bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Tujuan pendidikan kewarganegaraan untuk membangun karakter (character Building) bangsa Indonesia yang antara lain : a. membentuk kecakapan partisipatif warga negara yang bermutu dan bertanggung jawab untuk kehidupan berbangsa dan bernegara, b. menjadikan warga negara Indonesia yang cerdas, aktif, kritis, dan demokratis, namun memiliki komitmen menjaga persatuan dan integritas bangsa; c. mengembangkan kultur demokrasi yang berkeadaban, yaitu kebebasan, persamaan, toleransi, dan tanggung jawab (Maharani et al., 2021).

Disimpulkan dari berbagai pendapat bahwa PPKN memiliki tujuan yaitu, a. menjadikan warga negara yang kritis, rasional, kreatif, cerdas, aktif, demokratis, b. berpartisipasi secara bermutu dan bertanggung jawab dalam kegiatan bermasyarakat, dan bernegara, c. mengembangkan kultur demokrasi yang berkeadaban, yaitu kebebasan, persamaan, toleransi, dan tanggung jawab, d. berinteraksi dengan bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan menggunakan teknologi Informasi dan Komunikasi.

c) Ruang lingkup Pendidikan Kewarganegaraan

Menurut lampiran Permendiknas no. 22 tahun 2006 tentang standar isi Pendidikan Nasional, ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan meliputi aspek – aspek sebagai berikut :

- a) Persatuan dan kesatuan bangsa, meliputi: hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa 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, sistem hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional.

- c) Hak asasi manusia yaitu : 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 memberikan 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 : pemerintah desa dan kecamatan, pemerintah daerah dan atonomi, pemerintah pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistem pemerintahan, pers dalam masyarakat demokrasi.
- g) Pancasila meliputi: kedudukan pancasila sebagai dasar Negara dan Ideologi negara, proses perumusan pancasila sebagai dasar negara, pengamalan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari, pancasila sebagai ideologi terbuka.
- h) Globalisasi meliputi: globalisasi lingkungan, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi.

Materi mengenai warga negara meliputi : a. hidup gotong royong, manusia sebagai makhluk sosial yang membutuhkan pertolongan orang lain. Sebagai makhluk sosial untuk mewujudkan diri tersebut adalah sikap saling gotong royong/membantu, b. harga diri sebagai warga masyarakat, salah satu hak sebagai warga negara. Kita haru mengetahui apa apa yang menjadi harga diri warga negara, jika penguasa bertindak sewenang-wenang, maka kita dapat mencegahnya, c. kebebasan berorganisasi dan kemerdekaan memberikan pendapat merupakan hak kita sebagai warga negara, dengan mengetahuinya kita dapat mengembangkan kemampuan kita dengan maksimal melalui organisasi dan memberikan pendapat di dalam maupun luar organisasi tersebut, d. menghargai keputusan bersama, agar tidak terjadi konflik antar warga negara, e. Prestasi diri, sebagai warga negara kita berhak untuk mengembangkan kemampuan kita dan meraih prestasi yang tinggi, f. Persamaan kedudukan warga negara, persamaan kedudukan antar warga negara sudah dijamin oleh negara, jika kita mengetahuinya maka kita bisa mencegah dan menindak pelanggaran tersebut.

Dari uraian diatas, terlihat jelas bahwa materi tentang warga negara sangat penting bagi peserta didik. Untuk dapat memahami materi tersebut, diperlukan motivasi belajar yang tinggi dari peserta didik. Akibat dari motivasi yang tinggi akan menghasilkan prestasi yang gemilang.

d) Silabus

1) Pengertian Silabus

Silabus adalah rencana pembelajaran pada suatu dan/atau kelompok mata pelajaran/tema tertentu yang mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pokok/pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi untuk penilaian, penilaian, alokasi waktu, dan sumber belajar (RASMA, 2019).

Sedangkan silabus menurut Yulaelawati adalah seperangkat rencana serta pengaturan pelaksanaan pembelajaran dan penilaian yang disusun secara sistematis, memuat tentang komponen-komponen yang saling berkaitan dalam mencapai penguasaan kompetensi dasar.

Silabus merupakan seperangkat rencana serta pengaturan pelaksanaan pembelajaran dan penilaian yang disusun secara sistematis yang memuat komponen-komponen yang saling berkaitan untuk mencapai penguasaan kompetensi dasar

2) Langkah – langkah pengembangan silabus

- a) Mengkaji Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar mengkaji SK dan KD mata pelajaran sebagaimana tercantum pada Standar Isi
- b) Mengidentifikasi materi pokok/ pembelajaran.
- c) Mengembangkan kegiatan pembelajaran yang melibatkan proses mental dan fisik dalam rangka pencapaian KD.
- d) Merumuskan indikator pencapaian kompetensi
- e) Menentukan jenis penilaian. Penilaian pencapaian Kompetensi dasar peserta didik dilakukan berdasarkan indikator penilaian dilakukan dengan menggunakan tes.
- f) Menentukan alokasi waktu, yang merupakan perkiraan waktu tertata untuk menguasai KD yang dibutuhkan peserta didik yang beragam.
- g) Menentukan sumber belajar, didasarkan pada SK dan KD serta materi pokok? pembelajaran, kegiatan pembelajaran dan indikator pencapaian kompetensi.

3) Manfaat Silabus

Silabus bermanfaat sebagai pedoman pengembangan perangkat pembelajaran lebih lanjut, mulai dari perencanaan, pengelolaan kegiatan pembelajaran dan pengembangan penilaian.

Silabus bermanfaat sebagai pedoman dalam pengembangan pembelajaran lebih lanjut, seperti pembuatan rencana pembelajaran, pengelolaan kegiatan pembelajaran dan pengembangan sistem penilaian. Silabus merupakan sumber pokok dalam penyusunan rencana pembelajaran, kaib rencana pembelajaran untuk satu Standar Kompetensi maupun satu Kompetensi Dasar.

4) Isi Silabus

- a) Identitas mata pelajaran
- b) Identitas sekolah meliputi nama satuan pendidikan dan kelas;
- c) Kompetensi inti
- d) Kompetensi dasar
- e) Tema
- f) Materi pokok, yang berisi tentang fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan, dan ditulis dalam bentuk butir – butir sesuai dengan rumusan indikator pencapaian kompetensi.
- g) Pembelajaran, yakni kegiatan yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan.
- h) Penilaian, merupakan proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk menentukan pencapaian hasil belajar
- i) Alokasi waktu
- j) Sumber belajar, dapat berupa buku, media cetak dan elektronik, alam sekitar atau sumber belajar lain yang relevan.

5) Silabus Pelajaran PPKn Kelas XI

Mata Pelajaran : PPKn

Kelas : XI (Sebelas)

Semester : Ganjil dan Genap

Alokasi Waktu : 2 Jam Pelajaran / Minggu

Kompetensi Inti :

KI-1: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

KI-2: Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional”.

KI 3: Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait

penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah

KI4: Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
1.1 Menghargai hak asasi manusia berdasarkan perspektif Pancasila sebagai anugerah Tuhan yang Maha Esa	Menghargai hak asasi manusia berdasarkan perspektif Pancasila sebagai anugerah Tuhan yang Maha Esa	Kasus-kasus pelanggaran hak asasi manusia dalam perspektif Pancasila. - Konsep Hak dan Kewajiban Asasi Manusia - Substansi Hak dan Kewajiban Asasi Manusia dalam Pancasila - Kasus-kasus pelanggaran hak asasi manusia - Upaya	- Mengamati tayangan film/vidio dan atau membaca dari berbagai sumber dengan penuh rasa syukur tentang Kasus-kasus pelanggaran hak asasi manusia dalam perspektif Pancasila - Mengajukan pertanyaan dengan penuh kejujuran dan kedisiplinan tentang kasus-kasus pelanggaran hak asasi manusia dalam perspektif Pancasila - Mengumpulkan data dari berbagai sumber termasuk media cetak dan elektronik dengan penuh kejujuran dan kedisiplinan kasus-kasus pelanggaran hak asasi manusia dalam perspektif Pancasila
2.1 Bersikap peduli terhadap hak asasi manusia berdasarkan perspektif Pancasila dalam kehidupan berbangsa dan bernegara	Bersikap peduli terhadap hak asasi manusia berdasarkan perspektif Pancasila dalam kehidupan berbangsa dan bernegara		

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
3.1 Menganalisis pelanggaran hak asasi manusia dalam perspektif pancasila dalam kehidupan berbangsa dan bernegara	• Memahami konsep Hak dan Kewajiban Asasi Manusia • Memahami substansi Hak dan Kewajiban Asasi Manusia dalam Pancasila • Menganalisis kasus-kasus pelanggaran hak asasi manusia • Menganalisis upaya penegakan Hak Asasi Manusia • Menganalisis pelanggaran hak asasi manusia dalam perspektif pancasila dalam kehidupan berbangsa	Penegakan Hak Asasi Manusia	• Menganalisis kasus-kasus pelanggaran hak asasi manusia dalam perspektif Pancasila • Mempresentasikan hasil analisis dengan penuh kedisiplinan tentang Kasus-kasus pelanggaran hak asasi manusia dalam perspektif Pancasila

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
	dan bernegara		
4.1 Menyaji hasil analisis pelanggaran hak asasi manusia dalam perspektif Pancasila dalam kehidupan berbangsa dan bernegara	Menyaji hasil analisis pelanggaran hak asasi manusia dalam perspektif Pancasila dalam kehidupan berbangsa dan bernegara		
1.2 Menghargai nilai-nilai ke-Tuhanan dalam berdemokrasi Pancasila sesuai Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945	Menghargai nilai-nilai ke-Tuhanan dalam berdemokrasi Pancasila sesuai Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945	Sistem dan dinamika demokrasi Pancasila. - Hakikat demokrasi - Dinamika penerapan demokrasi di Indonesia - Membangun kehidupan yang demokratis di	- Mengamati tayangan video/film/gambar, Membaca dari berbagai sumber dengan rasa tanggung jawab, mengidentifikasi dan mengajukan pertanyaan tentang sistem dan dinamika demokrasi Pancasila. - Mengumpulkan data dari berbagai sumber secara bertanggung jawab tentang sistem dan dinamika demokrasi Pancasila
2.2 Berperilaku santun dalam	Berperilaku santun		

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
ber-demokrasi Pancasila sesuai Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945	dalam ber-demokrasi Pancasila sesuai Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945	Indonesia	• Menganalisis dan membandingkan sistem dan dinamika demokrasi Pancasila dalam berbagai kurun waktu. • Menyajikan hasil analisis tentang sistem dan dinamika demokrasi Pancasila
3.2 Mengkaji sistem dan dinamika demokrasi Pancasila sesuai dengan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945	• Memahami hakikat demokrasi • Memahami dinamika penerapan demokrasi di Indonesia • Memahami upaya membangun kehidupan yang demokratis di Indonesia • Mengkaji sistem dan dinamika demokrasi Pancasila sesuai		

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
	dengan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945		
4.2 Menyajikan hasil kajian tentang sistem dan dinamika demokrasi Pancasila sesuai dengan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945	Menyajikan hasil kajian tentang sistem dan dinamika demokrasi Pancasila sesuai dengan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945		
1.3 Mensyukuri nilai-nilai dalam sistem hukum dan peradilan di Indonesia sesuai dengan Undang-	Mensyukuri nilai-nilai dalam sistem hukum dan peradilan di Indonesia sesuai	Sistem hukum dan peradilan di Indonesia - Sistem hukum di Indonesia - Mencermati sistem	Mengamati tayangan video/film/gambar dengan penuh rasa syukur dan atau membaca dari berbagai sumber tentang sistem hukum dan peradilan di Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 sebagai bentuk pengabdian kepada Tuhan Yang Maha Esa	dengan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 sebagai bentuk pengabdian kepada Tuhan Yang Maha Esa	peradilan di Indonesia c. Menampilkan sikap yang sesuai dengan hukum	• Mengidentifikasi dan mengajukan pertanyaan dari konsep sampai hipotesis secara pro aktif dan responsive tentang sistem hukum dan peradilan di Indonesia • Mengumpulkan data secara pro aktif dan responsive dari berbagai sumber tentang sistem hukum dan peradilan di Indonesia
2.3 Menunjukkan sikap disiplin terhadap aturan sebagai cerminan sistem hukum dan peradilan di Indonesia	• Menunjukkan sikap disiplin terhadap aturan sebagai cerminan sistem hukum dan peradilan di Indonesia		• Menganalisis dan menyimpulkan serta menyaji hasil analisis secara pro-aktif dan responsif tentang sistem hukum dan peradilan di Indonesia
3.3 Mendeskripsikan sistem hukum dan peradilan di Indonesia sesuai dengan	• Memahami sistem hukum di Indonesia • Mengidentifikasi sistem		

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945	peradilan di Indonesia • Mendeskripsikan sikap yang sesuai dengan hukum • Mendeskripsikan sistem hukum dan peradilan di Indonesia sesuai dengan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945		
4.3 Menyaji hasil penalaran tentang sistem hukum dan peradilan di Indonesia sesuai dengan Undang-	• Menyaji hasil penalaran tentang sistem hukum dan peradilan di Indonesia sesuai		

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945	dengan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945		
1.4 Mensyukuri peran Indonesia dalam mewujudkan perdamaian dunia sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa	Mensyukuri peran Indonesia dalam mewujudkan perdamaian dunia sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa	Peran Indonesia dalam perdamaian dunia a. Peran Indonesia dalam menciptakan perdamaian dunia melalui hubungan internasional b. Peran Indonesia dalam menciptakan perdamaian dunia melalui organisasi interna	- Mengamati tayangan video/film/gambar dengan penuh rasa syukur dan atau membaca dari berbagai sumber tentang peran Indonesia dalam perdamaian dunia - Mengidentifikasi dan mengajukan pertanyaan secara santun dan toleran dengan menggunakan high-order-thinking skills (HOTS) tentang peran Indonesia dalam perdamaian dunia - Mengumpulkan data dari berbagai sumber tentang peran Indonesia dalam perdamaian dunia - Menganalisis dan menyimpulkan serta menyaji hasil analisis
2.4 Bersikap toleran dan cinta damai sebagai refleksi peran Indonesia dalam perdamaian dunia dalam hidup bermasyarakat, berbangsa	Bersikap toleran dan cinta damai sebagai refleksi peran Indonesia dalam perdamaian dunia dalam hidup bermasyarakat		

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
dan bernegara	akat, berbangsa dan bernegara	sional	tentangperan Indonesia dalam perdamaian dunia
3.4 Menganalisis dinamika peran Indonesia dalam perdamaian dunia sesuai Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945	• Memahami peran Indonesia dalam menciptakan perdamaian dunia melalui hubungan internasional • Memahami peran Indonesia dalam menciptakan perdamaian dunia melalui organisasi internasional • Menganalisis dinamika peran Indonesia dalam perdamaian dunia		

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
	sesuai Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945		
4.4 Mendemonstrasikan hasil analisis tentang peran Indonesia dalam perdamaian dunia sesuai Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945	Mendemonstrasikan hasil analisis tentang peran Indonesia dalam perdamaian dunia sesuai Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945		
1.5 Bersyukur pada Tuhan Yang Maha Esa atas nilai-nilai yang membentuk kesadaran akan	Bersyukur pada Tuhan Yang Maha Esa atas nilai-nilai yang membentuk	Kasus-kasus ancaman terhadap Ideologi, politik, ekonomi, sosial, budaya, pertahanan,	Mengamati tayangan video/film/gambar dengan penuh rasa syukur dan atau membaca dari berbagai sumber kasus-kasus ancaman terhadap Ideologi,

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
ancaman terhadap negara strategi mengatasinya a berdasarkan asas Bhinneka Tunggal Ika	k kesadaran akan ancaman terhadap negara strategi mengatasinya berdasarkan asas Bhinneka Tunggal Ika	dan keamanan a. Ancaman terhadap integrasi nasional b. Strategi dalam mengatasi berbagai ancaman terhadap bidang i deologi, politik, ekonomi, sosial, budaya, pertahanan n, dan keamanan dalam membangun integrasi nasional	politik, ekonomi, sosial, budaya, pertahanan, dan keamanan • Mengidentifikasi dan mengajukan pertanyaan menggunakan high-order- thinking skills (HOTS) dengan percaya diri tentang kasus-kasus ancaman terhadap Ideologi, politik, ekonomi, sosial, budaya, pertahanan, dan keamanan
2.5 Bersikap responsif dan proaktif atas ancaman terhadap negara strategi mengatasinya a berdasarkan asas Bhinneka Tunggal Ika	• Bersikap responsif dan proaktif atas ancaman terhadap negara strategi mengatasinya berdasarkan asas Bhinneka Tunggal Ika		• Mengumpulkan data dari berbagai sumber secara bertanggung-jawab tentang kasus-kasus ancaman terhadap Ideologi, politik, ekonomi, sosial, budaya, pertahanan, dan keamanan. • Menganalisis dan menyimpulkan kasus-kasus ancaman terhadap Ideologi, politik, ekonomi, sosial, budaya, pertahanan, dan keamanan
3.5 Mengkaji kasus-kasus ancaman terhadap Ideologi, politik, ekonomi, sosial,	• Memahami ancaman terhadap integrasi nasional • Menganalisis strategi		

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
budaya, pertahanan, dan keamanan dan strategi mengatasinya dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika	dalam mengatasi berbagai ancaman terhadap bidang i deologi, politik, ekonomi, sosial, budaya, pertahana n, dan keamanan dalam membangun integrasi nasional • Mengkaji kasus-kasus ancaman terhadap Ideologi, politik, ekonomi, sosial, budaya, pertahana n, dan keamanan dan strategi mengatasinya dalam bingkai		• Menyajikan hasil analisis dengan melakukan debat terbuka secara bertanggung-jawab dan percaya diri tentang kasus-kasus ancaman terhadap Ideologi, politik, ekonomi, sosial, budaya, pertahanan, dan keamanan

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
	Bhinneka Tunggal Ika		
4.5 Merancang dan melakukan penelitian sederhana tentang potensi ancaman terhadap Ideologi, politik, ekonomi, sosial, budaya, pertahanan, dan keamanan dan strategi mengatasinya dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika	Merancang dan melakukan penelitian sederhana tentang potensi ancaman terhadap Ideologi, politik, ekonomi, sosial, budaya, pertahanan, dan keamanan dan strategi mengatasinya dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika		
1.6 Bersyukur pada Tuhan Yang Maha Esa atas nilai-nilai persatuan dan kesatuan bangsa dalam Negara	Bersyukur pada Tuhan Yang Maha Esa atas nilai-nilai persatuan dan kesatuan bangsa	Faktor pendorong dan penghambat persatuan dan kesatuan bangsa a. Makna persatuan	Mengamati tayangan video/film/gambar dengan penuh rasa syukur dan atau membaca dari berbagai sumber tentang faktor pendorong dan penghambat persatuan dan

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Kesatuan Republik Indonesia	dalam Negara Kesatuan Republik Indonesia	n dan kesatuan bangsa b. Kehidupan bernegara dalam Konsep Negara Kesatuan Republik Indonesia berdasarkan Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945	kesatuan bangsa • Mengidentifikasi dan mengajukan pertanyaan tentang faktor pendorong dan penghambat persatuan dan kesatuan bangsa • Mengumpulkan data dari berbagai sumber secara bekerja, menganalisis dan menyimpulkan faktor pendorong dan penghambat persatuan dan kesatuan bangsa • Menyajikan hasil analisis tentang faktor pendorong dan penghambat persatuan dan kesatuan bangsa
2.6 Bersikap proaktif dalam menerapkan nilai-nilai persatuan dan kesatuan bangsa dalam Negara Kesatuan Republik Indonesia	• Bersikap proaktif dalam menerapkan nilai-nilai persatuan dan kesatuan bangsa dalam Negara Kesatuan Republik Indonesia		
3.6 Mengidentifikasi faktor pendorong dan penghambat persatuan dan kesatuan bangsa dalam Negara Kesatuan Republik Indonesia	• Memahami makna persatuan dan kesatuan bangsa • Memahami kehidupan bernegara dalam Konsep Negara Kesatuan Republik Indonesia	c. Faktor pendorong dan penghambat persatuan dan kesatuan Bangsa Indonesia d. Perilaku yang menunjang	

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
	berdasarkan Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 • Menjelaskan faktor pendorong dan penghambat persatuan dan kesatuan Bangsa Indonesia • Mengidentifikasi perilaku yang menunjukkan sikap menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia	sikap menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia	
4.6 Menyaji hasil identifikasi tentang faktor	• Menyaji hasil identifikasi tentang		

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
pedorong dan penghambat persatuan dan kesatuan bangsa dalam Negara Kesatuan Republik Indonesia	faktor pendorong dan penghambat persatuan dan kesatuan bangsa dalam Negara Kesatuan Republik Indonesia		

Sumber : <https://www.kherysuryawan.id/2019/07/silabus-k13-ppkn-kelas-xi-sma-revisi.html>, diunduh pada 7 Desember 2021

C. PEMBELAJARAN E-LEARNING

a. Pengertian Pembelajaran *E-learning*

Pembelajaran *e-learning* pertama kali dikenal karena pengaruh dari perkembangan pembelajaran berbasis elektronik (*e-learning*) yang diperkenalkan oleh Universitas Illionis melalui sistem pembelajaran berbasis *computer* (Engko & Usmany, 2020). *E-learning* adalah suatu sistem yang dapat memfasilitasi peserta didik belajar lebih luas, lebih banyak, dan bervariasi. Melalui fasilitas yang disediakan oleh sistem tersebut, peserta didik dapat belajar kapan dan dimana saja tanpa terbatas oleh jarak, ruang dan waktu. Materi pembelajaran yang dipelajari lebih bervariasi, tidak hanya dalam bentuk verbal, melainkan lebih bervariasi seperti visual, audio dan gerak (Indriani et al., 2018).

b. Karakteristik Pembelajaran *E-learning*

E-learning tentunya memiliki karakteristik dalam pengembangannya sebagai identitas *e-learning* sebagai sebuah pembelajaran berbasis elektronik *Learning*. Menurut Munir karakteristik *e-learning* antara lain :

- 1) Memanfaatkan jasa teknologi elektronik sehingga dapat memperoleh informasi dan melakukan komunikasi dengan mudah dan cepat, baik antara guru dengan peserta didik atau peserta didik dengan peserta didik.
- 2) Memanfaatkan media komputer, seperti jaringan komputer (*computer network* atau digital media).
- 3) Menggunakan materi pembelajaran untuk dipelajari secara mandiri (*self materials*).
- 4) Materi pembelajaran dapat disimpan didalam komputer, sehingga mudah diakses oleh guru dan peserta didik, atau siapa pun tidak terbatas waktu dan tempat kapan saja dan dimana saja sesuai dengan keperluannya.
- 5) Memanfaatkan komputer untuk proses pembelajaran dan juga untuk mengetahui hasil kemajuan belajar, atau administrasi pendidikan, serta untuk memperoleh informasi yang banyak dari berbagai sumber informasi.

Menurut (Sari, 2019) tentang pengembangan *e-learning* menurutnya ada tiga kemungkinan dalam pengembangan sistem pembelajaran berbasis internet :

- a) *Web course* adalah penggunaan internet untuk keperluan pendidikan, yang mana peserta didik dan guru sepenuhnya terpisah dan tidak diperlukan kegiatan tatap muka. Seluruh bahan ajar, diskusi, konsultasi, penugasan, latihan, ujian dan kegiatan pembelajaran sepenuhnya disampaikan melalui internet.
- b) *Web centric course* yaitu penggunaan internet yang memadukan antara belajar jarak jauh dan tatap muka (konvensional). Sebagian materi disampaikan melalui internet, dan sebagian melalui tatap muka. Fungsinya saling melengkapi. Dalam model ini guru bisa memberikan petunjuk kepada peserta didik untuk mempelajari materi perkuliahan melalui web yang telah dibuatnya. Peserta didik juga diberikan arahan untuk mencari sumber lain dari situs-situs yang relevan. Dalam tatap muka, peserta didik dan guru lebih banyak berdiskusi tentang temuan materi yang telah dipelajari melalui internet tersebut.
- c) *Web enhanced course* adalah pemanfaatan internet untuk menunjang peningkatan kualitas pembelajaran yang dilakukan di kelas. Fungsi internet adalah memberikan pengayaan dan komunikasi antara peserta didik dengan guru, sesama peserta didik, anggota kelompok, atau peserta didik dengan narasumber lain.

Terdapat beberapa hal penting sebagai persyaratan kegiatan pembelajaran *e-learning* yaitu :

- a) Kegiatan pembelajaran dilakukan melalui pemanfaatan jaringan (internet)
- b) Tersedianya dukungan layanan tutor (konsultasi) yang dapat membantu peserta didik belajar apabila mengalami kesulitan.
- c) Tersedianya lembaga yang menyelenggarakan kegiatan *e-learning*
- d) Tersedianya dukungan layanan belajar yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik.
- e) sikap positif dari peserta didik dan guru terhadap teknologi komputer dan internet.
- f) rancangan sistem pembelajaran yang dapat dipelajari/diketahui oleh peserta didik.
- g) sistem evaluasi terhadap kemajuan atau perkembangan belajar peserta didik
- h) mekanisme umpan balik yang dikembangkan oleh sekolah (Aditiya et al., 2016).

D. MEDIA PEMBELAJARAN E-LEARNING

E-learning merupakan salah satu bentuk model pembelajaran yang difasilitasi dan didukung pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Menurut Clark & Mayer dalam (Hanum, 2013) E-learning mempunyai ciri-ciri, antara lain memiliki konten yang relevan dengan tujuan pembelajaran; 2) menggunakan metode instruksional, misalnya penyajian contoh dan latihan untuk meningkatkan pembelajaran; 3) menggunakan elemen-elemen media seperti kata-kata dan gambar-gambar untuk menyampaikan materi pembelajaran; 4) memungkinkan pembelajaran langsung berpusat pada pengajar (*synchronous e-learning*) atau di desain untuk pembelajaran mandiri (*asynchronous e-learning*); 5) membangun pemahaman dan keterampilan yang terkait dengan tujuan pembelajaran baik secara perseorangan atau meningkatkan kinerja pembelajaran kelompok. Sedangkan menurut Rusman dkk e-learning memiliki karakteristik, antara lain (a) interactivity (interaktivitas); (b) independency (kemandirian); (c) accessibility (aksesibilitas); (d) enrichment (pengayaan). Munir, mendefinisikan *E-learning* sebagai sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan dalam bentuk dunia maya. Istilah e-learning lebih tepat ditujukan sebagai usaha untuk membuat sebuah transformasi proses pembelajaran yang ada di sekolah atau perguruan tinggi ke dalam bentuk digital yang dijumpai teknologi internet (Hanum, 2013).

Selain itu ada juga bentuk perkuliahan *online* diatas juga ada beberapa cara yang juga dapat digunakan sebagai cara melaksanakan pembelajaran *e-learning* seperti memanfaatkan media sosial diantaranya sebagai berikut.

a. WhatsApp

Menurut Ennoch Sindang WhatsApp Messenger adalah aplikasi pesan telepon pintar lintas platform atau perangkat lunak yang dapat digunakan di beberapa sistem operasi berbeda, sehingga memungkinkan untuk bertukar pesan lebih murah dengan paket data internet dibanding menggunakan sistem tarif dari pulsa *short message service* atau pesan singkat telepon seluler biasa. WhatsApp Messenger memungkinkan penggunanya melakukan percakapan telepon maupun teks secara interaktif hingga berbagi *file* data teks, foto maupun video. Sosial media jenis WhatsApp menggunakan paket data internet yang sama digunakan untuk surat elektronik dan berselancar di dunia maya. Aplikasi pesan WhatsApp tersedia untuk telepon pintar iPhone dan lain sebagainya. WhatsApp Messenger merupakan bagian dari sosial media. Sosial media merupakan aplikasi berbasis internet yang memungkinkan setiap penggunanya dapat saling berbagi berbagai macam konten sesuai dengan fitur pendukungnya. Menurut Bruce W Dearnsteyne dalam (Jumiatmoko, 2016) WhatsApp Messenger merupakan teknologi populer yang sangat potensial untuk dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran, dalam WhatsApp Messenger terdapat Whatsapp Group yang mampu membangun sebuah pembelajaran yang menyenangkan terkait berbagai topik diskusi yang diberikan oleh pengajar.

Keberadaan WhatsApp Messenger tidak terlepas dari keberadaan Net Gen atau generasi digital yang selalu menginginkan adanya pemutakhiran berbagai teknologi berbasis internet. Data empiris terkini dari Jafe dan Zane menunjukkan bahwa Net Gen memiliki kecenderungan belajar secara kolaboratif, tidak memiliki respon yang baik terhadap cara pembelajaran ceramah, menginginkan informasi yang dapat mereka terima secara individu, dan senantiasa menginginkan nberbagai macam materi pemebelajaran yang dapat diakses dengan mudah melalui piranti teknologi. Cara menggunakan perangkat ini yaitu cukup pasang WhatsApp dan verifikasi nomor telepon pada perangkat baru tersebut untuk terus menggunakan WhatsApp. Perlu diperhatikan bahwa WhatsApp hanya dapat diaktifkan dengan satu nomor telepon pada satu perangkat dalam satu waktu. Dan saat ini tidak ada opsi untuk mengirim riwayat chatting pengguna antar platform. Akan tetapi WhatsApp menyediakan opsi untuk mengirim riwayat chatting pengguna yang dilampirkan ke dalam email.

WhatsApp sangat memanjakan penggunanya dengan meluncurkan aplikasi WhatsApp Web pada 22 Januari 2015. Aplikasi ini memfasilitasi WhatsApp untuk pengguna berbasis komputer atau personal computer. Layaknya WhatsApp

berbasis telepon selular, fitur ini membutuhkan koneksi internet sebagai jalur penyampaian informasi.

Kelebihan aplikasi Whatsapp yaitu

- 1) Tidak hanya teks : WhatsApp memiliki fitur untuk mengirim gambar, video, suara, dan lokasi GPS via *hardware* GPS atau Gmaps. Media tersebut langsung dapat ditampilkan.
- 2) Terintegrasi ke dalam sistem : WhatsApp layaknya sms, tidak perlu membuka aplikasi untuk menerima sebuah pesan. Notifikasi pesan masuk ketika telepon seluler sedang tidak aktif atau off akan tetap disampaikan jika telepon seluler sudah aktif atau on.
- 3) Status Pesan : Jam merah untuk proses *loading* di telepon seluler kita. Tanda centang jika pesan terkirim ke jaringan. Tanda centang ganda jika pesan sudah terkirim ke teman chat. Silang merah jika pesan gagal.
- 4) *Broadcasts* dan Group chat : *Broadcast* untuk kirim pesan ke banyak pengguna. Grup chat untuk mengirim pesan ke anggota sesama komunitas.
- 5) Hemat Bandwidth : Karena terintegrasi dengan sistem maka tidak perlu *login* atau masuk dan *loading contact/avatar*, sehingga transaksi data makin irit. Aplikasi dapat dimatikan dan hanya aktif jika ada pesan masuk, sehingga bisa menghemat tenaga baterai telepon seluler.

Adapun kekurangan aplikasi whatsapp yaitu diantaranya sebagai berikut:

- 1) Penggunaan aplikasi whatsapp hanya dapat menggunakan 1 nomor handphone.
- 2) Dalam melakukan panggilan video aplikasi whatsapp hanya mampu menjangkau maksimal 8 orang saja dalam 1 panggilan.
- 3) Dalam aplikasi whats app pengiriman video hanya bisa yang berdurasi pendek.

Kualitas gambar yang dikirim melalui aplikasi whatsapp kurang bagus (Miladi et al., 2017).

b. Youtube.

YouTube adalah salah satu layanan dari Google yang memfasilitasi penggunaannya untuk meng-upload video dan bisa diakses oleh pengguna yang lain dari seluruh dunia secara gratis. Bisa dikatakan YouTube adalah database video yang paling populer di dunia internet, atau bahkan mungkin yang paling lengkap dan variatif. Pada awalnya YouTube memang bukan dikembangkan oleh Google, tapi Google mengakuisisinya lalu kemudian menggabungkannya dengan layanan layanan Google yang lain. Sama seperti Google juga mengakuisi blogger(<http://pertanyaan.com/apaitu-youtube> diakses : 7 Desember 2021).

YouTube adalah sebuah situs web video sharing (berbagi video) populer yang didirikan pada Februari 2005 oleh tiga orang bekas karyawan PayPal: Chad Hurley, Steven Chen, dan Jawed Karim. Menurut perusahaan penelitian Internet Hitwise, pada Mei 2006 YouTube memiliki pangsa pasar sebesar 43 persen. Para pengguna dapat memuat, menonton dan berbagi klip video secara gratis. Umumnya video-video di YouTube adalah klip musik (video klip), film, TV, serta video buatan para penggunanya sendiri. Format yang digunakan video-video di YouTube adalah .flv yang dapat diputar di penjelajah web yang memiliki plugin Flash Player. 4 Orang pertama yang menaruh video di situs YouTube adalah Jawed Karim. Video berdurasi 19 detik itu diberi judul “Saya ketika di Kebun Binatang”. Makin cepatnya akses internet dan murahnya piranti perekam video dianggap sebagai salah satu faktor yang membuat YouTube sangat populer. Raksasa pencari internet Google mengendus pasar video online dan membeli situs ini US\$ 1,65 miliar pada 2006. Dapat dilihat pada http://www.terangdunia.com/index.php?option=com_content&view=article&id=709:situs-youtubediakses-2-miliar-kali-dalam-sehari&catid=58:mediainternet&Itemid=88 diakses : 7 Desember 2021) Pengguna YouTube juga mencakup perusahaan yang memanfaatkan situs ini untuk mempromosikan acara atau produk mereka. Beberapa video menjadi buah bibir dan ditonton jutaan kali. Di balik kisah sukses YouTube, ada kontroversi. Di awal berdirinya situs ini, para pengguna dengan mudah mengupload aneka video yang seharusnya tidak boleh ditaruh di YouTube. Sampai sekarang pun YouTube secara berkala harus menghapus aneka video yang memiliki hak cipta itu. Sejumlah kalangan sekarang memperkirakan YouTube di masa depan mungkin menjadi bagian dari ambisi Google untuk membuat 'media cloud'. Ini semacam proyek di mana para pengguna bisa menikmati film, buku, majalah, acara televisi dan aneka konten digital lain.

YouTube merupakan sebuah situs web video sharing (berbagi video) yang populer dimana para pengguna dapat memuat, menonton, dan berbagi klip video secara gratis. Menurut (Mangole et al., 2017) Youtube didirikan pada bulan februari 2005 oleh 3 orang mantan karyawan PayPal, yaitu Chad Hurley, Steve Chen dan Jawed Karim. Umumnya video- video di YouTube adalah video klip film, TV, serta video buatan para penggunanya sendiri (Nanuru, 2017). Salah satu layanan dari Google ini, memfasilitasi penggunanya untuk mengupload video dan bisa diakses oleh pengguna yang lain dari seluruh dunia secara gratis. Bisa dikatakan YouTube adalah database video yang paling populer di dunia internet, atau bahkan mungkin yang paling lengkap dan variatif.

Cara menggunakan aplikasi youtube yaitu diantaranya sebagai berikut:

- 1) Buat akun gmail jika belum mempunyai akun gmail.
- 2) *Download* aplikasi youtube atau buka situs youtube di www.youtube.com.

- 3) *Login* ke youtube.
- 4) Setelah *login* maka youtube sudah dapat digunakan.

Adapun kelebihan aplikasi youtube yaitu diantaranya sebagai berikut :

- 1) Tidak ada batasan durasi untuk mengunggah video. Hal ini yang membedakan YouTube dengan beberapa aplikasi lain yang mempunyai batasan durasi minimal waktu semisal instagram, snapchat, dan sebagainya.
- 2) sistem pengamanan yang akurat, dimana YouTube membatasi pengamanannya dengan tidak mengizinkan video yang mengandung SARA, ilegal, dan akan memberikan pertanyaan konfirmasi sebelum mengunggah video.
- 3) Berbayar Menurut (Stellarosa et al., 2018) YouTube memberikan penawaran bagi siapapun yang mengunggah videonya dan mendapatkan minimal 1000 *viewers* penonton maka akan diberikan honorarium.
- 4) Sistem *offline*; YouTube memiliki fitur baru bagi para pengguna untuk menonton video secara sistem *offline*. Sistem ini memudahkan para pengguna untuk menonton video pada saat *offline* tapi sebelumnya video tersebut harus di *download* terlebih dahulu.
- 5) Tersedia editor sederhana. Pada menu awal mengunggah video, pengguna akan ditawarkan untuk mengedit videonya terlebih dahulu. Menu yang ditawarkan adalah memotong video, memilah warna, atau menambahkan efek perpindahan video (Pozanco et al., 2018).

Adapun kelebihan aplikasi youtube yaitu diantaranya sebagai berikut :

- 1) Jika ingin mendapatkan *subscribe* maka pengguna dituntut untuk memiliki konten yang keren.
- 2) Penggunaan youtube dapat menghabiskan waktu yang cukup lama.
- 3) Target untuk *moneytaze* akun cukup tinggi.

c. Google meet

Google Meet merupakan fitur premium dari aplikasi web *conferencing* milik Google. Layanan ini dapat diakses melalui website, Android maupun iOS. Di Google Meets ini tidak hanya bisa melihat dokumen belajar tetapi juga presentasi hingga merekam. Sebelum menggunakan layanan ini, pengguna terlebih dulu harus memiliki akun G-Suite.

Cara menggunakan aplikasi Google meet diantaranya sebagai berikut :

- 1) Buka Gmail. Buka Google Mail anda kemudian *Login* menggunakan akun Google anda.
- 2) Kemudian klik Berikutnya.
- 3) Buka *google meet*.

- 4) Klik pada tulisan *Join or start a meeting*.
- 5) Secara otomatis akan mengunsh aplikasi *zoom meeting*.
Klik Save File. Setelah aplikasi di download maka klik pada aplikasi yang di download untuk menjalankannya.
- 6) Ijinkan Browser mengakses *microphone & webcam* laptop anda dengan klik *Allow* pada notifikasi yang tampil.
- 7) Klik *Join now* untuk memulai *online meeting*.
- 8) Klik Copy joining info untuk meng-copy URL *online meeting* ini. Apabila *audience* bergabung (Wargadinata et al., 2020)

Kelebihan menggunakan aplikasi Google meet yaitu sebagai berikut :

- 1) *User interface* yang menarik.
- 2) Memberikan kemudahan bagi para peserta didik maupun kalangan lainnya.
- 3) Dapat mengundang peserta rapat yang cukup banyak
- 4) Terintegrasi dengan *Google Calendar*.
- 5) Dapat diakses di semua platform.
- 6) Terdapat fitur teks langsung.

Kekurangan menggunakan aplikasi Google meet yaitu diantaranya sebagai berikut :

- 1) Pilihan paket berbayar.
- 2) Tidak dapat mengubah layar *background*.

d. Zoom

Aplikasi Zoom adalah alat komunikasi berbasis video. Cara menggunakan Zoom tergantung perangkatnya lantaran aplikasi ini dapat diinstal pada desktop, ponsel, tablet, hingga sistem ruang. Aplikasi meeting daring menjadi pilihan bagi para pekerja yang terpaksa harus menyelesaikan pekerjaannya di rumah atau work form home Pada umumnya, para pengguna menggunakan aplikasi ini untuk melakukan meeting hingga konferensi video dan audio. Aplikasi yang berkantor pusat di San Jose, California, Amerika Serikat ini didirikan sejak 2011 lalu dan digunakan oleh berbagai organisasi dan perusahaan untuk mengakomodir para karyawan dari jarak jauh Baca selengkapnya di artikel "Mengenal Aplikasi Meeting Zoom: Fitur dan Cara Menggunakannya", <https://tirto.id/eGF7>

Zoom adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan panggilan video dalam jumlah peserta yang cukup banyak. *Zoom* biasanya digunakan dalam kegiatan seminar, rapat, dan kegiatan lain yang menghadirkan peserta yang cukup banyak.

Cara menggunakan aplikasi ini yaitu cukup *mendownload* aplikasi *zoom* kemudian *login*, *login* dapat menggunakan akun facebook maupun menggunakan alamat gmail pengguna. Selain itu jika ingin mengikuti rapat tanpa *login* cukup masukkan alamat rapat dan *password* rapat yang dibagikan.

Kelebihan menggunakan aplikasi zoom yaitu sebagai berikut:

- 1) Mudah digunakan.
- 2) Dapat dihadiri oleh banyak peserta rapat.
- 3) Fitur fitur didalam aplikasi mudah dimengerti.

Kekurangan menggunakan aplikasi zoom yaitu sebagai berikut :

- 1) Kecenderungan pencurian pemetaan wajah pengguna
- 2) *Zoom Bombing Host* maupun pihak ketiga bisa memantau kegiatan pengguna saat konferensi video.
- 3) Pencurian data melalui LinkedIN Aplikasi *Zoom* dituduh mencocokkan dengan profil LinkedIn para pengguna.
- 4) Sistem Pencurian *Username* dan *Password Zoom* melalui fitur chat saat *live Zoom* dilakukan memungkinkan partisipan untuk mendapatkan file TXT dengan transkrip pesan obrolan dalam pertemuan.
- 5) Perangkat Mac OS mendeteksi sebagai Malware Instalasi Zoom dengan sistem operasi Mac OS terjadi ketidaksesuaian, yakni aplikasi Zoom dianggap sebagai malware pada sistem operasi Mac. Pusat kendali oleh *Host Fitur Long the Bane* memiliki beberapa fitur diantaranya pelacakan perhatian peserta (Kalan et al., 2020).

Fitur Zoom

Fitur-fitur dalam aplikasi tersebut antara lain :

- 1) Video dan audio HD Dengan menggunakan aplikasi ini, Anda tidak perlu khawatir pada gambar dan audio yang dihasilkan. Pasalnya, aplikasi Zoom telah disokong dengan kualitas high definition atau sering disebut HD. Selain itu, aplikasi Zoom ini juga dapat mendukung hingga 1000 peserta dan 49 video di layar.
- 2) Alat kolaborasi bawaan Beberapa pengguna dapat berbagi layar secara bersamaan dan ikut menulis catatan untuk pertemuan yang lebih interaktif dengan alat kolaborasi dari aplikasi Zoom.
- 3) Keamanan Terkait keamanannya, para pengguna tidak perlu meragukannya lagi. Pasalnya, aplikasi ini telah disokong dengan end-to-end encryption untuk seluruh rapat yang telah diagendakan melalui aplikasi Zoom. Selain itu ada pula perlindungan kata sandi hingga keamanan pengguna menjadi lebih aman.

- 4) Rekaman dan transkrip Sementara itu, para pengguna juga dapat merekam rapat yang dilakukan dengan Zoom dan menyimpannya secara di perangkat masing-masing yang digunakan atau pada akun cloud. Lebih lanjut, rekaman tersebut dapat ditemukan dengan mudah apabila Anda memerlukannya lagi. Baca juga: Respons Zoom Soal Isu Keamanan dan Privasi Data Pengguna
- 5) Fitur penjadwalan Aplikasi ini juga memiliki fitur penjadwalan untuk memulai rapat. Selain itu, Anda juga dapat memulai rapat melalui akun Outlook, Gmail, atau iCal Anda.
- 6) Obrolan tim Mengobrol dengan grup dapat dilakukan dengan mudah. Sementara, riwayat percakapan juga dapat dengan mudah dicari, berbagi file terintegrasi, dan arsip dapat disimpan selama sepuluh tahun. Hal ini memudahkan para pengguna untuk melakukan panggilan dari satu pengguna ke yang lain atau panggilan grup.

Cara Menggunakan Zoom

Untuk menggunakan aplikasi ini, Anda dapat menggunakan perangkat komputer maupun seluler. Para pengguna dapat mengunduh aplikasi Zoom pada perangkat iOS maupun Android dengan nama Zoom Cloud Meetings. Dilansir dari situs Zoom, setiap rapat yang dilakukan dengan aplikasi Zoom akan memiliki nomor unik 9, 10, atau 11 digit yang disebut sebagai ID rapat. Para pengguna akan diminta untuk memasukkannya untuk bergabung dengan rapat Zoom. Jika Anda bergabung melalui telepon, Anda memerlukan nomor telekonferensi yang disediakan dalam undangan. Baca juga: Populer Dipakai Saat WFH, Zoom Disebut Tak Sepenuhnya Aman Berikut adalah langkah yang dapat Anda tempuh untuk pengguna Windows maupun Mac: Buka Zoom desktop. Bergabunglah dengan rapat menggunakan salah satu metode ini: Klik Gabung Rapat jika Anda ingin bergabung tanpa Sign In. Masuk ke Zoom lalu klik Gabung. Masukkan nomor ID rapat dan nama tampilan Anda. Jika Anda telah melakukan Sign In, ubah nama Anda jika Anda tidak ingin nama default Anda muncul. Jika Anda tidak melakukan Sign In, masukkan nama tampilan. Pilih jika Anda ingin menghubungkan audio dan/ atau video dan klik Gabung.

E. BLENDED LEARNING

Menurut (Ju & Mei, 2018) “Blended Learning combines the best aspects of online learning, structured face-to-face activities, and real world practice. Online learning systems, classroom training, and on- the-job experience have major drawbacks by themselves. The Blended Learning approach uses the strengths of each to counter the others’ weaknesses.”

Menurut (Efgivia, 2019) Kata Blended Learning permulaan dipakai untuk menggambarkan mata kuliah yang menggabungkan proses belajar tatap muka dengan proses belajar online. Kata lain selain Blended Learning ada istilah lain yang sering digunakan adalah hybrid learning. Kedua istilah sama yaitu kombinasi pembelajaran, perpaduan pembelajaran ataupun percampuran. Regulasi untuk e-learning saat ini juga sedang digodok oleh pemerintah, seperti yang diungkapkan oleh Mentri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Muhammad Nasir mengatakan “regulasi penyelenggaraan e-learning atau kuliah secara daring dalam waktu dekat akan diterbitkan pemerintah.”

Untuk beralih dari model pembelajaran tatap muka atau bertemu secara langsung, kemudian berubah menjadi daring (online) itu sangat membutuhkan effort dan biaya yang tidak sedikit. Tetapi ini bisa dimulai dengan model Blended Learning. Apa itu blended learning? Model Blended Learning adalah pada dasarnya merupakan gabungan keunggulan pembelajaran yang dilakukan secara tatap-muka dan secara virtual.

Blended Learning adalah sebuah kemudahan pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, dan gaya pembelajaran, memperkenalkan berbagai pilihan media dialog antara fasilitator dengan orang yang mendapat pengajaran. Blended Learning juga sebagai sebuah kombinasi pengajaran langsung (face-to-face) dan pengajaran online, tapi lebih daripada itu sebagai elemen dari interaksi sosial. Saat ini program e-learning menjadi perbincangan hangat di dunia pendidikan, seiring bertambah canggihnya teknologi akan mempengaruhi metode pembelajaran dan akan semakin canggih pula. Metode belajar independen dengan menggunakan pra-materi dari sekolah yang dikombinasikan dengan waktu belajar sendiri dengan mencari bahan di Internet.

Pada banyak kasus, metode pembelajaran Blended Learning adalah fasilitator fokus untuk memberikan penjelasan secara rinci terhadap semua materi yang disampaikan pada pra- materi melalui rekaman audio maupun video kepada peserta didik. Ketika peserta didik sudah berada di dalam kelas, fasilitator dapat menambahkan praktik untuk memberikan contoh penerapan dalam materi tersebut. Contoh, peserta didik yang ingin belajar akuntansi, dapat menjadikan video sebagai bahan materi yang ia lihat sebelum masuk ke dalam ruang belajar. Selanjutnya, guru yang menjadi fasilitator mempraktikkan materi tersebut sehingga waktu belajar dari para peserta didik lebih maksimal untuk melihat dan mengetahui cara kerja dari materi yang disampaikan tersebut seperti pembuatan jurnal keuangan, neraca saldo dan lain sebagainya yang bisa langsung dipraktikkan ketika berada di dalam kelas. Artinya, dengan memilih sistem pendidikan Blended Learning ini, peserta didik dapat memberikan latihan yang lebih terstruktur sesuai dengan kurikulum berbasis kompetensi peserta

didik. Selain itu, dengan metode pembelajaran ini, waktu untuk interaksi antar peserta didik dan guru pun semakin baik karena tidak perlu lagi menyampaikan materi pembelajaran yang memakan banyak waktu.

F. FLIPPED CLASSROOM

Pada dasarnya, konsep model pembelajaran Flipped Classroom adalah ketika pembelajaran yang seperti biasa dilakukan di kelas dilakukan oleh peserta didik di rumah, dan pekerjaan rumah yang biasa dikerjakan di rumah diselesaikan di sekolah. Flipped Classroom merupakan suatu cara yang dapat diberikan oleh pendidik dengan mengurangi jumlah instruksi langsung dalam praktek mengajar mereka sambil memaksimalkan interaksi satu sama lain

Flipped room atau Flipped Classroom merupakan model pembelajaran yang masih minim dilakukan di Indonesia. Tahukah Anda, kalau konsep ini merupakan bagian dari metode pembelajaran blended learning? Sebelum membahas lebih lanjut, apakah Anda mengerti definisi dari Flipped Classroom ini, apakah kelas yang dibalik? Jika kita mendengar flipped room secara arti bahasa memang akan mengandung arti kelas yang dibalik. Tapi, bukan ruang kelas yang dibalik melainkan prosesnya. Tentu akan sangat lucu kalau ada yang menganggap bahwa pengajar harus membalik kelas untuk kegiatan pembelajaran. Agar tidak menimbulkan kesalah pahaman, definisi dari Flipped Classroom adalah proses pembelajaran di mana pengajar memberikan materi kepada para pelajar untuk dipelajari di rumah mereka dan membahasnya ketika sampai di rumah.

Konsep ini sangat berbeda dengan pemberian PR kepada pelajar untuk dikerjakan di rumah. Tetapi, lebih ke arah memahami materi secara mandiri di rumah yang kemudian pengajar akan memberikan tugas di sekolah untuk menjawab pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari tersebut atau dengan meminta pelajar untuk menjelaskan di dalam kelas. Dari segi konten sendiri, jika dalam e-Learning pelajar mendapatkan video yang berisikan hal-hal yang berkaitan dengan materi, pada Flipped Classroom dapat dikombinasikan dengan beberapa hal yang berisikan beberapa pertanyaan untuk mereka jawab di rumah, layaknya ketika mengerjakan PR.

Dengan metode pembelajaran ini, pengajar lebih memiliki waktu untuk memberikan penjelasan kepada para pelajar agar mereka dapat memahami konten yang sudah mereka pelajari di rumah. Materi yang seharusnya dipelajari di sekolah. kini dipelajari di rumah, dan tugas yang biasanya dikerjakan di rumah melalui PR, kini dikerjakan di sekolah. Itulah yang dimaksud dengan *Flipped Classroom*. Dari metode ini, tentunya ada banyak waktu yang digunakan oleh pengajar dan pelajar untuk memahami bagaimana cara belajar di rumah. Selain itu, interaksi saat di sekolah menjadi lebih meningkat. Pelajar juga dapat

memaksimalkan waktu pelajaran untuk bertanya hal-hal yang kurang dipahami. Hal ini tentu sangat sejalan dengan *blended learning*.

G. STRATEGI PEMBELAJARAN INKUIRI

Gerlach dan Ely menjelaskan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara yang dipilih untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam lingkungan pembelajaran tertentu. Demikian juga Dick dan Carey menjelaskan bahwa strategi pembelajaran terdiri atas komponen materi pembelajaran dan prosedur atau tahapan kegiatan belajar yang digunakan guru dalam rangka membantu peserta didik mencapai pembelajaran tertentu (Purba, 2020).

Strategi pembelajaran inkuiri adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan. Proses berpikir itu sendiri biasanya dilakukan melalui tanya jawab antara guru dan peserta didik. Strategi pembelajaran ini juga sering dinamakan strategi heuristic, berasal dari Yunani, yaitu *heuriskein* yang berarti saya menemukan (Rohmah et al., n.d.) pandangan konstruktivistik mengemukakan bahwa realitas ada pada pikiran seseorang. Konstruktivistik mengarahkan perhatiannya pada bagaimana seseorang mengkonstruksi pengetahuan dari pengalamannya, struktur mental, dan keyakinan yang digunakan untuk menginterpretasikan objek dan peristiwa-peristiwa (Winanto & Makahube, 2016).

Senada dengan pendapat (Sanjani, 2019) mengatakan bahwa inkuiri adalah suatu perluasan proses *discovery* yang digunakan dalam cara yang lebih dewasa. Sebagai tambahan pada proses *discovery*, inkuiri mengandung proses mental yang lebih tinggi tingkatannya, misalnya merumuskan masalah, merancang eksperimen, melakukan eksperimen, mengumpulkan dan menganalisis data, menarik kesimpulan, menumbuhkan sikap objektif, jujur, hasrat ingin tahu, terbuka dan sebagainya.

Maka dari itu, peneliti mengintegrasikan desain pembelajaran model ADDIE dengan metode atau strategi *Inquiry learning* sehingga guru mampu berkreasi dan berinovasi dalam menyampaikan materi ajar kepada peserta didik.

H. HASIL PENELITIAN YANG RELEVAN

Penelitian terdahulu dianggap relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Lovandri Dwanda Putra & Ishartiwi tahun 2018 tentang “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Angka dan Huruf untuk Anak Usia Dini”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, bahwa multimedia hasil pengembangan tersebut layak digunakan setelah dibuktikan dengan validasi hasil materi. Melalui aspek materi pembelajaran diperoleh

rerata skor 4,45 dengan kategori sangat baik. Sedangkan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli media terhadap kualitas media pembelajaran mendapatkan rerata skor 4,34 kategori sangat baik, dan hasil uji coba kepada anak usia dini terhadap kelayakan multimedia pembelajaran mengenal angka dan huruf adalah sangat baik. Hal ini berdasarkan perolehan skor rerata di atas 80% pada setiap aspek penilaian untuk anak, sehingga membuktikan multimedia pembelajaran interaktif efektif digunakan secara klasikal maupun individual (Manurung, 2020).

Penelitian (Sekti, 2019) tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Adobe Flash* pada Muatan SBdP Materi Mozaik Peserta didik Kelas IV SDN Purwosari 01 Semarang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa; 1) tampilan media *Adobe Flash* disesuaikan dengan analisis kebutuhan guru dan peserta didik; 2) media *Adobe Flash* dikategorikan sangat baik digunakan dalam pembelajaran dengan penilaian ahli materi dan ahli media sebesar 98%; 3) media *Adobe Flash* dinyatakan efektif ditinjau dari hasil uji coba perbedaan rata-rata menunjukkan adanya perbedaan nilai yang signifikan antara hasil *pretest* dan hasil *posttest* sebesar 0,49 dengan kriteria sedang (Sekti, 2019).

Penelitian (Haidar, 2016) tentang “Pengembangan Media Buku Pintar Elektronik Sebagai Media Pembelajaran pada Peserta didik SD Kelas 4 Tema Indahnya Kebersamaan Kurikulum 2013”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media buku pintar elektronik efektif dilihat dari hasil *pretest* sebesar 66,2% dan hasil *posttest* setelah penerapan media 80,3% ada peningkatan hasil belajar peserta didik. Untuk uji kelayakan media BPE dari ahli media mendapat 72,2% dan ahli materi 71,1% dengan kategori baik dan layak diterapkan pada pembelajaran (Haidar, 2016).

Penelitian (Pixyoriza, 2018) tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Digital Book Menggunakan Kvisoft Flipbook Berbasis Problem Solving”. Hasil penelitian membuktikan bahwa hasil validasi dari ahli media yang dilakukan dalam dua tahap diperoleh kriteria sangat layak dengan persentase 85,56% dan ahli media sebesar 85,56%. Perolehan hasil praktisi materi sebesar 90,00% dan praktisi media 86,67%. Untuk respon peserta didik terhadap media pembelajaran berupa digital *book* berbasis problem solving memperoleh hasil skor yaitu untuk MTs Negeri 2 Bandar Lampung sebesar 85,00%, SMPN 21 Bandar Lampung 85,78%, dan SMPN 36 Bandar Lampung sebesar 84,43% (Pixyoriza, 2018).

Penelitian (Manurung, 2020) Cristian Kusuma Dewi tahun 2016 tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Prakarya Membuat Menggunakan *Adobe Flash* untuk Peserta didik kelas VII SMP Dr. Wahidin”. Hasil penelitian membuktikan bahwa; 1) produk media pembelajaran prakarya membuat menggunakan *Adobe Flash* untuk peserta didik kelas VII SMP Dr. Wahidin layak

digunakan baik dari segi kemudahan produk dioperasikan, kemudahan produk dipelajari isinya, kemenarikan tampilan; 2) kelayakan media pembelajaran prakarya menggunakan *Adobe Flash* berdasarkan penilaian ahli materi termasuk dalam kategori sangat layak dengan penilaian aspek kualitas materi 4,76 aspek kemanfaatan 4,67 dan ahli media dengan penilaian aspek desain layar 4,07 aspek kemudahan pengoperasian 4, aspek keefektifan navigasi 4,6 aspek kemanfaatan 4,83. Uji coba kelompok kecil dengan total skor 143,2 termasuk dalam kategori layak. Uji coba kelompok besar berdasarkan analisis kemudahan produk dioperasikan adalah 40 aspek kemudahan produk dipelajari isinya adalah 53,24 aspek kemenarikan tampilan adalah 48,88, dengan total skor ketiga aspek keseluruhan 142,5 menyatakan bahwa media pembelajaran prakarya berbasis *adobe flash* termasuk dalam kategori layak (Manurung, 2020).

Hasil penelitian (Manurung, 2020) “ Pengembangan Media Pembelajaran berbasis *E-book* di Masa Pandemi Covid-19”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil validasi dari ahli materi dan ahli media yang dilakukan dalam 2 tahap diperoleh kriteria sangat layak dengan presentasi 85,56% dan ahli media sebesar 85,56%. Perolehan hasil praktisi materi sebesar 90,00% dan praktisi media 86,67%. Untuk respon peserta didik terhadap media pembelajaran memperoleh hasil skor yaitu sebesar 85% dengan kriteria interpretasi yang dicapai adalah sangat menarik (Manurung, 2020).

Merujuk pada beberapa penelitian yang diuraikan di atas, dapat dipahami bahwa desain pembelajaran dapat disusun sedemikian rupa untuk membantu proses pembelajaran bagi peserta didik serta meningkatkan hasil belajar peserta didik. Desain pembelajaran disusun dalam rangka membantu guru dan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran yang berkualitas.



PEMBAHASAN (Hidayat & Irawan, 2017)

A. ANALISA MASALAH DAN KEBUTUHAN

Pembelajaran *online* yang dikembangkan oleh peneliti adalah pembelajaran untuk mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan pada kelas XI di SMK Permata 2 Kota Bogor. Mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan bukanlah mata pelajaran wajib pada kurikulum 2013, mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran muatan lokal. Dalam proses pembelajaran, guru mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan menggunakan metode sinkronus dan asinkronus.

Masalah yang muncul pada pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan pada kelas XI di SMK Permata 2 Kota Bogor adalah banyaknya materi yang harus diajarkan dan waktu belajar yang terdiri dari proses pengetahuan dan praktek dirasa tidak cukup karena keterbatasan waktu pembelajaran dikarenakan berbagai kendala membuat guru mengalami kesulitan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang baik. Hal ini berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran dan dikuatkan dengan perolehan nilai peserta didik pada ujian tengah semester pada tahun pelajaran 2020 memiliki rata rata 72 dan tahun pelajaran 2021 70, hasil tersebut dibawah nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 75, untuk itu peneliti melakukan penelitian awal bagaimana pembelajaran pada masa pandemi dapat berjalan dengan baik dengan menggunakan kaidah *online*.

Kondisi pandemi Covid-19, seluruh sekolah di Bogor diwajibkan untuk mengadakan pembelajaran jarak jauh. Guru yang terbiasa mengandalkan pembelajaran tatap muka dikelas diharuskan merancang kembali strategi pembelajaran untuk diterapkan melalui pembelajaran *online*. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran dan kuesioner yang diberikan kepada peserta didik, guru kesulitan untuk menyajikan pembelajaran yang menarik

untuk meningkatkan motivasi peserta didik, peserta didik merasa terbebani dengan banyaknya tugas yang diberikan oleh gurunya. Dengan demikian disimpulkan pembelajaran tatap muka pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan belum efektif, terlebih dihadapkan dengan tantangan baru pembelajaran jarak jauh dikarenakan pandemi Covid-19, diperlukan segera suatu desain dan strategi belajar yang tepat untuk mengatasi masalah-masalah yang muncul pada mata pembelajaran pendidikan kewarganegaraan pada kelas XI di SMK Permata 2 Kota Bogor.

B. PEMBELAJARAN ONLINE

Dalam mengatasi masalah yang muncul pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas XI SMK Permata 2 Kota Bogor dalam kondisi pandemi tersebut, pembelajaran haruslah menggunakan teknologi. Pembelajaran *online* merupakan solusi yang tepat untuk mengatasi terbatasnya waktu pembelajaran sinkron dengan menyediakan pembelajaran secara asinkron baik secara mandiri ataupun kolaboratif.

ADDIE merupakan salah satu model dalam pembelajaran *online* yang termasuk kedalam tahap-tahap dasar desain latihan yang sederhana terdiri dari lima fase : Analisis, Desain, Development, *Implementation*, *Evaluation* (Hidayat & Irawan, 2017). Dalam *Inquiry learning* guru dapat memfasilitasi pembelajaran dengan memberikan materi secara asinkron untuk sebelumnya dipelajari oleh peserta didik, selanjutnya baru diikuti pembelajaran sinkron untuk memfasilitasi diskusi, tanya jawab, praktek, serta memberikan kesimpulan dan umpan balik terhadap aktifitas belajar yang telah dilakukan oleh peserta didik. *Inquiry* merupakan solusi yang tepat karena memungkinkan guru dapat memanfaatkan waktu pembelajaran sinkron yang terbatas secara efektif karena peserta didik dapat lebih aktif karena sebelumnya sudah mempelajari materi yang dibahas, serta tidak menghabiskan waktu pembelajaran sinkron untuk menjelaskan sebuah materi berulang- ulang.

Dengan menggunakan pembelajaran *online* menggunakan model ADDIE yang diintegrasikan dengan model *INQUIRY Learning*, peserta didik kelas XI akan mempelajari materi yang bersifat pengetahuan melalui teks *online*, materi persentasi, infografis, diskusi, dan video pembelajaran diluar jam pelajaran sinkron. Peserta didik juga dapat menentukan sendiri durasi belajar sesuai dengan kemampuan dan daya tangkap masing-masing.

Dalam mengembangkan pembelajaran *online* mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan pada kelas XI SMK permata 2 kota bogor ini akan mengikuti prosedur ADDIE yang diintegrasikan dengan model *INQUIRY Learning* dalam mengembangkan strategi pembelajaran. ADDIE adalah salah satu model pengembangan pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari serta

strukturnya yang sistematis. INQUIRY learning merupakan akronim dari Penyelidikan atau meminta keterangan. INQUIRY learning adalah model pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk mengajukan pertanyaan dan menarik simpulan dari prinsip-prinsip umum berdasarkan pengalaman dan kegiatan praktis. Artinya, pembelajaran ini menuntut peserta didik untuk mencari dan menemukan sendiri pengetahuan yang mereka butuhkan, lewat pertanyaan atau penyelidikan (DIANA PITRI et al., 2019).

C. KELAYAKAN PEMBELAJARAN ONLINE YANG DIKEMBANGKAN

Setelah penulis menyusun desain instruksional pembelajaran *online* dengan menggunakan LMS *Google Classroom* mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan pada kelas XI SMK permata 2 Kota Bogor, sebelum pembelajaran tersebut diimplementasikan kepada peserta didik, desain instruksional yang telah disusun melalui LMS *google classroom* di uji cobakan terlebih dahulu untuk memastikan produk layak dan melakukan perbaikan pada setiap tahap.

Uji coba yang pertama dilakukan adalah uji ahli, produk diujikan kepada ahli materi, berdasarkan hasil kaji ahli materi maka didapat hasil kelayakan aspek pembelajaran sebesar 100% dengan kualifikasi sangat baik, aspek materi sebesar 80% dengan kualifikasi baik. Rerata penilaian yang didapat dari kajian ahli materi sebesar 80 % dan saran. Pengembangan Desain Pembelajaran Online sudah cukup baik hanya perlu penyempurnaan sedikit dalam hal Pemberian contoh langsung serta *Up To Date* sehingga dengan demikian diskusi yang dibangun akan lebih menarik dan kreatif. Berdasarkan hasil tersebut *google classroom* pembelajaran *online* yang dibuat layak untuk digunakan dan tetap melakukan revisi dengan memberikan materi pengayaan untuk peserta didik sesuai saran ahli materi.

Hasil uji ahli media, untuk aspek tampilan media mendapatkan skor 91% dengan kategori sangat baik, aspek kompatibilitas dan aksesibilitas program mendapatkan skor 98% dengan kategori sangat baik, dan untuk aspek penyajian media mendapatkan skor 93 % dengan kategori sangat baik. Sehingga didapat hasil rata rata kelayakan media sebesar 90% dan saran dari ahli media. Berdasarkan hasil tersebut *google classroom* pembelajaran *online* yang dibuat termasuk kategori sangat baik dan layak digunakan dengan melakukan peningkatan dan membuat fitur yang lebih menarik sesuai dengan saran ahli media. Sedangkan hasil uji ahli desain pembelajaran, untuk aspek pembelajaran mendapatkan skor 93 % dengan kategori sangat baik, aspek tampilan mendapatkan skor 90% dengan kategori sangat baik. Sehingga didapatkan hasil rata-rata skor uji ahli desain pembelajaran sebesar 93% dengan kategori sangat

baik. Berdasarkan hasil tersebut *google classroom* pembelajaran *online* yang dibuat layak untuk digunakan.

Setelah *google classroom* pembelajaran *online* melewati kajian ahli dari ahli materi, media, dan desain pembelajaran, maka dilakukan uji coba terhadap sasaran. Uji coba dilakukan terhadap peserta didik dengan skema *one to one*, kelompok kecil, dan kelompok besar. Hasil uji coba *one to one* dilakukan kepada 3 orang peserta didik dengan kemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Setelah melakukan uji coba *one to one* maka diperoleh skor rata-rata 96% dengan kategori sangat baik. Maka pengujian dilanjutkan dengan skema kelompok kecil, pada skema kelompok kecil, *google classroom* pembelajaran *online* diujikan kepada 9 orang peserta didik yang dibagi menjadi masing-masing 3 orang dari kelompok dengan kemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Berdasarkan uji coba kelompok kecil maka didapatkan hasil 95% dengan kategori sangat baik. Setelah itu pengujian dilanjutkan kembali dengan pengujian kelompok besar, pada skema ini pengujian dilakukan kepada 25 orang peserta didik. Setelah melakukan pengolahan data maka didapat hasil 96.4% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian dapat disimpulkan *google classroom* pembelajaran *online* mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan pada kelas XI SMK Permata 2 Kota Bogor layak digunakan pada pembelajaran.

D. EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN ONLINE YANG DIKEMBANGKAN

Untuk melihat efektivitas pembelajaran *online* yang dibuat. Peneliti mengimplementasikan pembelajaran tersebut kepada 25 peserta didik kelas XI SMK Permata 2 Kota Bogor. Hasil analisis data *pre tes* dan *post tes* yang dilakukan kepada peserta didik menunjukkan peningkatan rata-rata sesuai dengan *anlisis N-Gain Score* sebesar 0.7 dan termasuk pada kategori tinggi. Terdapat 16 peserta didik dengan kategori *N-Gain Score* tinggi, 9 peserta didik dengan kategori *N-Gain Score* sedang, dan tidak ada peserta didik yang mendapat *N-Gain Score* dengan kategori rendah. Sehingga dapat disimpulkan pembelajaran *online* mata pendidikan kewarganegaraan pada kelas XI SMK Permata 2 Bogor efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik.

E. PEMBELAJARAN ONLINE SOLUSI PEMBELAJARAN MODERN DI INDONESIA

Pembelajaran *online* efektif diterapkan untuk tingkatan pendidikan SMK sederajat dan di atasnya dimana peserta didik sudah dapat secara mandiri mengakses sumber belajar. Penggunaan pembelajaran *online* secara luas dapat menjadi solusi untuk terbatasnya waktu pembelajaran tatap muka, bahkan dalam kondisi dimana sekolah tidak dapat mengadakan pembelajaran tatap

muka sama sekali karena situasi darurat (seperti saat penelitian ini dilakukan). Pembelajaran *online* yang sangat erat dengan penggunaan teknologi juga memungkinkan guru menggunakan sumber belajar yang menarik dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Peserta didik pada era modern akan lebih termotivasi belajar dengan sumber belajar yang menarik dan interaktif dibandingkan dengan metode konvensional.

Lebih jauh pembelajaran *online* juga dapat menjadi sebuah sistem pembelajaran masa depan dimana perkembangan teknologi memungkinkan seluruh peserta didik dapat mengakses pembelajaran dimana saja tanpa terbatas harus berada pada tempat yang sama. Mengingat kondisi geografis Indonesia, hal ini memungkinkan terjadinya pembelajaran dengan kualitas yang baik untuk daerah-daerah yang sulit untuk mendapatkan akses ke sekolah atau sumber belajar yang berkualitas. Dengan disertai pengembangan teknologi pada daerah-daerah terpencil, pembelajaran *online* dapat menjadi solusi terciptanya pemerataan kualitas pendidikan di Indonesia dengan biaya yang lebih murah untuk tingkatan SMK sederajat dan di atasnya.

BAB
5

KESIMPULAN

1. Pengembangan pembelajaran *online* menggunakan model ADDIE pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas XI SMK Permata 2 Kota Bogor membantu guru dalam proses pembelajaran dan menjadi suatu solusi untuk mengatasi masalah kurangnya waktu belajar, sulitnya mencari sumber belajar mandiri, serta konsep pembelajaran jarak jauh disaat seluruh peserta didik diharuskan belajar di rumah karena situasi pandemi Covid-19. Pengembangan pembelajaran menggunakan prosedur pengembangan ADDIE yang diintegrasikan dengan model *INQUIRY Learning* pada tahapan mengembangkan strategi pembelajaran. Platform yang digunakan untuk mengembangkan pembelajaran *online* adalah *Google Classroom*
2. Hasil kelayakan pengembangan pembelajaran *online* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Menurut ahli materi berada pada kualifikasi baik dan layak digunakan dengan revisi seperlunya.
3. Menurut ahli media berada pada kualifikasi sangat baik dan layak digunakan. Menurut ahli desain pembelajaran berada pada kualifikasi sangat baik dan layak digunakan. Sedangkan melalui uji coba terhadap sasaran atau peserta didik, dengan format *one to one* berada pada kualifikasi sangat baik, dilanjutkan dengan Uji kelompok kecil didapatkan hasil pada kualifikasi sangat baik, dan dilanjutkan pada uji lapangan didapatkan hasil pada kualifikasi sangat baik.

4. Pembelajaran *online* dengan model ADDIE pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas XI di SMK Permata 2 Kota Bogor yang dikembangkan berdasarkan perhitungan hasil pre tes dan post tes menghasilkan N-Gain sebesar 0.7. Hasil tersebut menunjukkan hasil N-Gain pada kualifikasi tinggi dan pembelajaran yang dilakukan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbal, M. (2017). Pendidikan Kewarganegaraan dalam pembangunan karakter bangsa. *Prosiding Seminar Nasional Himpunan Sarjana Ilmu-Ilmu Sosial*, 2, 485–493.
- Asfar, A., Asfar, A., & Halamury, M. F. (2019). Teori Behaviorisme. *Makasar: Program Doktorat Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Makassar*.
- DIANA PITRI, T., Jailani, S., & Novalyan, D. (2019). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN EXAMPLES NON EXAMPLES TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI MADRASAH TSANAWIYAH LABORATORIUM KOTA JAMBI*. UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- Efgivia, M. G. (2019). Pengaruh Media Blanded Dan E-Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pengembangan Media Audio Mahasiswa Semester IV TP UIKA Bogor. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4(2), 85–96.
- Engko, C., & Usmany, P. (2020). Dampak pandemi covid-19 terhadap proses pembelajaran online. *Jurnal Akuntansi*, 6(1), 23–38.
- Fitria, H., Kristiawan, M., & Rahmat, N. (2019). Upaya meningkatkan kompetensi guru melalui pelatihan penelitian tindakan kelas. *Abdimas Unwahas*, 4(1).
- Haidar, A. (2016). *Pengembangan Media Buku Pintar Elektronik Sebagai Media Pembelajaran Pada Siswa SD Kelas 4 Tema Indahnya Kebersamaan Kurikulum 2013*. Universitas Negeri Semarang.
- Hanum, N. S. (2013). Keefetifan e-learning sebagai media pembelajaran (studi evaluasi model pembelajaran e-learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto). *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1).
- Hidayat, A., & Irawan, I. (2017). Pengembangan lks berbasis rme dengan pendekatan problem solving untuk memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 51–63.
- Indriani, T. M., Fathoni, T., & Riyana, C. (2018). Implementasi blended learning dalam program pendidikan jarak jauh pada jenjang pendidikan menengah kejuruan. *Educational Technologia*, 2(2), 129–139.
- Ju, S. Y., & Mei, S. Y. (2018). Perceptions and practices of blended learning in foreign language teaching at USIM. *European Journal of Social Sciences Education and Research*.
- Jumiatmoko, M. (2016). Whatsapp messenger dalam tinjauan manfaat dan adab. *Wahana Akademika: Jurnal Studi Islam Dan Sosial*, 3(1), 51–66.
- Maharani, E. T., Ubaidillah, U., Imaduddin, F., Wibowo, K. M., Utami, D., &

- Mazlan, S. A. (2021). A mathematical modelling and experimental study of annular-radial type magnetorheological damper. *International Journal of Applied Electromagnetics and Mechanics*, Preprint, 1–18.
- MAHMUDAH, R. (2018). *PENGARUH METODE COOPERATIVE SCRIPT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (Studi di SMA N 4 Kota Serang)*. Universitas Islam Negeri" Sultan Maulana Hasanuddin" Banten.
- Mangole, K. D. B., Himpong, M., & Kalesaran, E. R. (2017). Pemanfaatan Youtube Dalam Meningkatkan Pengetahuan Masyarakat Di Desa Paslaten Kecamatan Remboken Minahasa. *ACTA DIURNA KOMUNIKASI*, 6(4).
- Manurung, P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-book di Masa Pandemi Covid-19. *AL-IRSYAD*, 10(2).
- Miladi, H., Zmantar, T., Kouidhi, B., Chaabouni, Y., Mahdouani, K., Bakhrouf, A., & Chaieb, K. (2017). Use of carvacrol, thymol, and eugenol for biofilm eradication and resistance modifying susceptibility of *Salmonella enterica* serovar Typhimurium strains to nalidixic acid. *Microbial Pathogenesis*, 104, 56–63.
- Mulyono, W. D. (2019). Pengembangan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ilmu Bangunan Di Kelas X TGB SMK Negeri 7 Surabaya. *Seri Prosiding Seminar Nasional Dinamika Informatika*, 1(1).
- Nanuru, R. F. (2017). *Youtube: Seni Berwawasan Teknologi Modern*.
- Nurlina, N. (2020). Application of Guided Inquiry Learning Model Towards Science Process Skills. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(1), 64–77.
- Pixyoriza, P. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Digital Book Menggunakan Kvisoft Flipbook Berbasis Problem Solving*. UIN Raden Intan Lampung.
- Pozanco, A., Yolanda, E., Fernández, S., & Borrajo, D. (2018). Counterplanning using Goal Recognition and Landmarks. *IJCAI*, 4808–4814.
- Purba, F. J. (2020). Penggunaan Metode Diskusi dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *INPAFI (Inovasi Pembelajaran Fisika)*, 8(1).
- RASMA, R. (2019). *IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA SISWA KELAS XII SMA NEGERI 10 MAKASSAR IMPLEMENTATION OF INNOVATIVE LEARNING MODELS*. Universitas Negeri Makassar.
- Rohmah, A., Il, D. P., Hanik, U., & Dasar, P. P. G. S. (n.d.). *IDENTIFIKASI FAKTOR-FAKTOR PENGHAMBAT PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SAINTIFIK OLEH GURU DI UPTD SDN SOCAH 3 KABUPATEN BANGKALAN*.
- Sanjani, M. A. (2019). PELAKSANAAN STRATEGI PEMBELAJARAN INKUIRI. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 8(2).

- Sari, M. (2019). Analisis Model-model Blended Learning di Lembaga Pendidikan. *NATURAL SCIENCE: Jurnal Pendidikan IPA Dan Pendidikan IPA*, 5(2), 835–847.
- Sekti, T. (2019). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ADOBE FLASH PADA MUATAN SBdP MATERI MOZAIK SISWA KELAS IV SDN PURWOSARI 01 SEMARANG*. Universitas Negeri Semarang.
- Shoimah, R. N. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Konkrit Untuk Meningkatkan Aktifitas Belajar Dan Pemahaman Konsep Pecahan Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas III MI Ma'arif Nu Sukodadi-Lamongan. *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 3(1), 1–18.
- Stellarosa, Y., Firyal, S. J., & Ikhsano, A. (2018). Pemanfaatan Youtube Sebagai Sarana Transformasi Majalah Highend. *LUGAS Jurnal Komunikasi*, 2(2), 59–68.
- Suaibah, L. (2017). Desain Materi Ajar pada Program Intensif Pembelajaran Bahasa Arab Fakultas Keislaman Universitas Trunojoyo Madura. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab*, 3(3), 316–323.
- Sugrah, N. (2019). Implementasi teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran sains. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 19(2), 121–138.
- Suprianto, A. H. (2019). Konstruktivisme dan Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Modern*, 4(2), 46–52.
- Syadzili, M. F. R. (n.d.). *Peran Desain Pembelajaran Dalam Pengembangan Moral Anak Didik (Studi Pendidikan Agama Islam)*.
- Wargadinata, W., Maimunah, I., Eva, D., & Rofiq, Z. (2020). Student's responses on learning in the early COVID-19 pandemic. *Tadris: Journal of Education and Teacher Training*, 5(1), 141–153.
- Widyastuti, A., Sudarmanto, E., Silitonga, B. N., Ili, L., Purba, S. R. F., Khalik, M. F., Recard, M., Chamidah, D., Purba, B., & Mansyur, M. Z. (2021). *Perencanaan Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Winanto, A., & Makahube, D. (2016). Implementasi strategi pembelajaran inkuiri untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA siswa Kelas 5 SD Negeri Kutowinangun 11 Kota Salatiga. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(2), 119–138.

PROFIL PENULIS

Maliatu Fitriah



Penulis lahir di Bogor, 09 Juli 1983, merupakan anak ke-4 dari Bapak H. A. Khotib dan (Almh) Ibu Hj. Rumsiah. Telah menempuh pendidikan formal di MI Khoerul Huda Cibinong Gn-Sindur Bogor lulus tahun 1997, dan melanjutkan ke SMP Riyadlul Jannah lulus tahun 1999 dan lulus SMA tahun 2002 di Yayasan yang sama yaitu SMA Riyadlul Jannah, selanjutnya melanjutkan pendidikan S1 di Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta pada Program Studi Perbankan Syariah lulus tahun 2006. Pada tahun 2020 melanjutkan S2 di TP UIKA Bogor. Sejak tahun 2007 saya berprofesi sebagai guru dan mulai mengajar di Pondok Pesantren Riyadlul Jannah hingga saat ini. Menikah dengan Rahmat Hidayat Am tahun 2004.

Herawati



Penulis bernama Herawati, program studi penulis yaitu Teknologi pendidikan. Penulis beralamat di Jl. Ismaya 2 No. 18 Perum Indraprasta Bogor. Pendidikan penulis S1 di IKIP Bandung, sedangkan S2 Penulis di IPB Bogor dan S3 Penulis di UPI Bandung. Saat ini penulis bekerja sebagai dosen tetap di YPIKA Bogor. Kegiatannya saat ini yaitu mengajar dan menjadi narasumber dalam kegiatan seminar dan pelatihan di Kota dan Kabupaten Bogor.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama Lengkap : Dr. Ir. Mohammad Givi Efgivia, M.Kom
Tempat/Tanggal Lahir : Bandung, 05 April 1964
Jenis Kelamin : Laki-laki
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia
Jabatan Fungsional : Lektor Kepala
No Sertifikasi Dosen : 12103308801029
Status Perkawinan : Menikah
Alamat : Jl. Nangka No.11 Rt.11/08 Utan Kayu Matraman
Jakarta Timur

RIWAYAT PENDIDIKAN FORMAL

Tahun	Jurusan Pendidikan
1990	S1 Jurusan Manajemen Informasi
1998	S2 Jurusan Teknologi Informasi
2001	S3 Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta

RIWAYAT PENDIDIKAN INFORMAL/DIKLAT

No	Tahun	Kegiatan
1.	1990	RPG II with IBM S/36
2.	1993	The Invitational Life Insurance di Falia (Fuchu Computer) Tokyo, Japan
3.	1994	2 nd Asean Workshop on Information Technology in Insurance Jakarta,
4.	1995	Indonesia
5.	1996	3 rd Asean Workshop On Information Technology in Insurance Kuala
6.	2008	Lumpur, Malaysia
7.	2009	Training RINET (Reinsurance and Insurance Network) Zurich, Belgia

PENGALAMAN PEKERJAAN

No	Tahun	Kegiatan
1.	1984-1992	Sebagai Pengajar Komputer
2.	1989-1992	Programer PT. Sanggar Sarana Baja
3.	1992-1993	Direktur GOTO Komputer
4.	1993-2000	General Manager Technology Information PT. Maskapai Reasuransi Indonesia
5.	1997-2001	Pembantu Ketua I STMIK Muhammadiyah Jakarta
6.	2001 - 2005	Ketua STMIK Muhammadiyah Jakarta
7.	2005 - 2009	Ketua STMIK Muhammadiyah Jakarta
8.	2003 - 2004	Konsultan Departemen Pendidikan Nasional bidang Pendidikan Luar Sekolah dan Kepemudaan
9.	2003 - 2004	Tim akreditasi lembaga pendidikan Departemen Pendidikan Nasional
10.	2004	Ketua pokja Pendidikan berkelanjutan Departemen Pendidikan Nasional
11.	2004	Ketua Pokja Pendidikan Luar Sekolah
12.	2005	Wakil ketua panitia pembentukan akreditasi pendidikan non Formal
13.	2005	Master trainer komputer, kerjasama Unesco dan Depdiknas
14.	2005	Master trainer komputer TKI/TKW di Singapura dan Malaysia
15.	2007	Master Trainer ICT di sekolah Indonesia Jeddah, Mekka Saudi Arabia
16.	2007	Tim Juri Lomba Komputer se - Indonesia tingkat SD, SMP dan SMA
17.	2008	Tim Juri Lomba Design Web Seluruh se-Indoneisa Tingkat Solo, dan Yogyakarta
18.	2009	Tim Juri Design Grafis Se-indonesia Tingkat Yogyakarta dan Solo
19.		Sekretaris Program Studi Magister Teknologi Universitas Ibn Khaldun Bogor
20.		Kepala Kantor Penjaminan Mutu dan Audit Internal Mutu Universitas Ibn Khaldun Bogor

PENGALAMAN AKADEMIK

No	Tahun	Kegiatan
1.	1995	Ketua Tim Perumus Kurikulum Jurusan Teknik Informasi STMIK Muhammadiyah Jakarta
2.	1996	Ketua Tim Perumus Kurikulum Jurusan Sistem Informasi STMIK Muhammadiyah Jakarta
3.	1997	Ketua Tim Pembuatan Buku Panduan Jurusan Sistem Informasi dan Teknik Informatika STMIK Muhammadiyah Jakarta
4.	1998 - 2004	Instruktur pelatihan pembuatan buku ajar bagi dosen tetap STMIK Muhammadiyah Jakarta
5.	2000 - 2004	Ketua Tim Penguji Sidang Penulisan / penelitian Ilmiah
6.	2002	Ketua Tim Pembuatan Kurikulum Sistem Informasi dan Teknik Informatika AMIK Muhammadiyah Serang
7.	2003	Tim perumus kurikulum Sekolah Tinggi Teknik Mutu Muhammadiyah Tangerang
8.	2001 - 2009	Ketua BP3 SD Kayuringin 13 Bumisatria Kencana Bekasi Selatan
9.	2006 - 2008	Dosen Fakultas Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta

PENGALAMAN ORGANISASI

No	Tahun	Kegiatan
1.	1983-1985	Sie Rohani Islam Senat Mahasiswa STMIK Gunadarma
2.	1985-1987	Ketua I Bidang Kemahasiswaan Senat Mahasiswa STMIK Gunadarma
3.	1991-1995	Pimpinan Cabang Muhammadiyah Bekasi Selatan Bidang Majelis Ekonomi
4.	1995-2000	Pimpinan Cabang Muhammadiyah Bekasi Selatan Bidang DIKDASMEN
5.	1995-2000	Pimpinan Daerah Muhammadiyah Kabupaten Bekasi Lembaga Sumber Daya Manusia dan Pendidikan Khusus
6.	2000	Panitia Muktamar Muhammadiyah Ketua Tim Komputerisasi
7.	1995-2000	PP Muhammadiyah Majelis Ekonomi Bidang Asuransi
8.	2000-2005	PP Muhammadiyah Majelis Seni Budaya Bidang Multi Media

9.	2005-2009	PP Muhammadiyah Majelis Seni Budaya Bidang Multi Media
10.	2006-2010	Wakil Sekretaris Pimpinan Daerah Muhammadiyah Bekasi
11.	2004-2009	Ketua I bidang Pendidikan Himpunan pendidik dan Penguji seluruh Indonesia (HISPPPI)
12.	2007-2008	Ketua Asosiasi ketrampilan di Direktorat Pembinaan Sekolah Luar Biasa Direktorat Jendral MANDIKDASMEN

PENGALAMAN PENULISAN BUKU/MODUL/KARYA ILMIAH / NARA SUMBER

No	Tahun	Kegiatan
1.	2000	Internet sebagai teknologi e-Commerce
2.	2001	The Seven Steps to Nirvana : Enterprenership, Profesionalisme dan Moralitas
3.	2002	Jaringan kota digital, seminar Linux dan jaringan kota digital
4.	2002	Pengaruh Teknologi Informasi pada Transformasi Budaya Masyarakat
5.	2002	Seminar Penanggulangan Narkoba, Dinkes Prop DKI Jakarta
6.	2002	Seminar Multimedia, STMIK Muhammadiyah Jakarta
7.	2002	Nara Sumber seminar Pendidikan Luar Sekolah Dikmenti Provinsi DKI Jakarta
8.	2006	Nara Sumber Seminar Penyusunan Model CI dan BI Dirjen Mendikdasmen Depdiknas, Kalimantan Barat
9.	2019	Konsep Pembelajaran e-learning dan Aplikasi
10.	2019	Model Pembelajaran Blended Learning
11.	2007	Nara Sumber penggunaan e-learning di sekolah Indonesia Jeddah Saudi Arabia

PENGALAMAN PENELITIAN

No	Tahun	Kegiatan
1.	1997	Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang PT. Masuya Graha Tri Kencana Cabang Cilegon
2.	1998	Millenium Bugs Kiamat Komputer atau mitos hiperbolik

3.	2001 - 2008	Pengaruh strategi pembelajaran e-learning dan kemandirian belajar terhadap hasil belajar Sistem Informasi Manajemen (SIM)
4.	2007	Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Kemandirian Belajar terhadap
5.	2008	Hasil Belajar Sistem Informasi Manajemen
6.	2009	Tajdid Muhammadiyah Pada Bidang TI
7.	2012	Mining Quarries Faster Using Minimum Description Length Principle
8.	2019	Signal Checking Of Stegano Inserted On Image Data Classification by NFES Model
9.	2019	Pengaruh Media Blended dan e-learning Terhadap Hasil Belajar
10.	2019	Mahasiswa Semester IV TP UIKA Bogor
11.	2019	Model Website Galeri Market Lanmark Dunia 3 Dimensi Menggunakan Collada
12.	2019	Model Evaluasi Siaran Radio Pendidikan FKIP UIKA
13.	2019	Pengembangan
14.	2019	Pendidikan Kesetaraan Program Paket B dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Sanggar Kegiatan Belajar Kabupaten Bogor.

PENGALAMAN PERJALANAN

No	Tahun	Kegiatan
1.	1994	Studi Fuchu Komputer Tokyo
2.	2006	Studi Banding Sekolah Hongkong
3.	2006	Studi banding sekolah tuna netra ke Shanghai Chinese
4.	2007	Kunjungan ke sekolah di JORDAN, Mesir, dan Uni Emirat Arab
5.	2007	Kunjungan TAFTE melbourne, Sydney, Brisbane Australia
6.	2008	Kunjungan ke Kuching, Miri dan Sabah (Kota Kinibalu) Sarawak Malaysia
7.	2008	For Sepecial Education : 2008 Global Summit on Education In Washington DC
8.	2009	Pelatihan KBRI Singapore
9.	2009	Pelatihan Sekolah Indonesia Kuala Lumpur

10.	2009	Pelatihan Ke Sekolah Indonesia, Amserdam, London dan Paris
-----	------	--

KONSULTAN-APLIKASI SOFTWARE

No	Tahun	Kegiatan
1.	2015	Sistem Informasi Akademik dan Keuangan Institut Bisnis Muhammadiyah Bekasi
2.	2009	Izin STMIK Muhammadiyah Batam
3.	2016	Izin Prodi Adminitrasi Rumah Sakit
4.	2017	CAI Ujian Online Institut Bisnis Muhammadiyah Bekasi
5.	2010	Sistem Informasi Absensi dan Kepegawaian Institut Bisnis Muhammadiyah Bekasi
6.	2016	Akreditasi Program studi Manajemen, Akuntansi, Ekonomi Islam, Teknik Informatika dan Ilmu komunikasi
7.	2014	Izin Institut Bisnis Muhammadiyah Bekasi

Pengembangan Desain Pembelajaran Online

MATA PELAJARAN PKn KELAS XI

Pada Masa Pandemi Covid-19 Di SMK Permata 2 Kota Bogor



Pembelajaran online diartikan sebagai penggunaan jaringan komunikasi online dalam aktivitas belajar, seperti mengirim dan mengakses materi belajar, yang dimediasi oleh portal web. Konsep tersebut menunjukkan bahwa dalam pembelajaran online terdapat beberapa unsur utama, yakni jaringan internet dan portal web. Dengan kata lain, tanpa tersedianya dua komponen tersebut mustahil dapat terwujud model pembelajaran online. Komponen utama pembelajaran online adalah pemanfaatan jaringan internet dan teknologi web yang berfokus pada fasilitas atau alat yang digunakan dalam pembelajaran online, akan tetapi perencanaan berdasarkan model pedagogik, dan aktivitas belajar dan berinteraksi yang bermakna juga perlu diperhatikan.

Oleh karena itu, sebagai upaya memfasilitasi pembelajaran secara online, pendidik dan desainer pembelajaran perlu memiliki kemampuan dalam merancang dan mengembangkan kegiatan interaksi belajar yang bermakna melalui desain model pembelajaran online yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Berdasarkan hal tersebut maka, buku ini menyajikan segala yang dibutuhkan oleh para pengelola pendidikan khususnya pendidik dalam menjalankan pengelolaan pembelajaran terutama dalam menyampaikan penjelasan tentang pelajaran PPKn berbasis online yang dapat menciptakan kualitas dan kuantitas suatu pembelajaran secara efektif dan efisien.

Oleh sebab itu buku ini hadir dihadapan sidang pembaca sebagai bagian dari upaya diskusi sekaligus dalam rangka melengkapi khazanah keilmuan dibidang pendidikan, sehingga buku ini sangat cocok untuk dijadikan bahan acuan bagi kalangan intelektual dilingkungan perguruan tinggi ataupun praktisi yang berkecimpung langsung dibidang pendidikan.



Penerbit

widina

www.penerbitwidina.com

ISBN 978-623-5811-32-1



9

786235

811321