

## Inspiratif, Aktif Dan Menyenangkan : Pembelajaran PKn Dengan KUBUSPKn Berbasis Website

Eneng Martini

Prodi. Pendidikan Pancasila Kewarganegaraan STKIP Pasundan

Email : [eneng.martini13@gmail.com](mailto:eneng.martini13@gmail.com)

Moh Fadli Alfikri

Prodi. Pendidikan Pancasila Kewarganegaraan STKIP Pasundan

Email: [mohfadlialfikri@gmail.com](mailto:mohfadlialfikri@gmail.com)

Korespondensi penulis : [eneng.martini13@gmail.com](mailto:eneng.martini13@gmail.com)

**ABSTRACT** . The problems found in civics learning indicate a decrease in student learning motivation with a decrease in the level of children's participation in doing tasks given by teachers, besides that this is caused by changes in education policies during the transition period of the Covid-19 pandemic so that this changes the learning paradigm. This study aims to determine the level of effectiveness of using KUBUSPKn on student learning motivation in PPKn subjects at SMK PGRI 1 Cimahi. The research method in this study uses the correlation method to determine the relationship of variables. The sampling technique in this study used random sampling. The results of this study were shown from the results of the t-test analysis of  $t_{count} 7.168 > t_{table} 1.662$  which indicated a significant influence between independent variables and dependent variables, obtained results from  $F_{count} 51.386 > F_{table} 3.953$ ) so that based on the results of the study the use of CubePkn has a significant value that affects student learning motivation.

**Keyword:** KUBUSPKn Learning media, Web Based Learning Media, Learning Motivation, Civic Education

**ABSTRAK.** Masalah yang ditemukan dalam pembelajaran PKn mengindikasikan penurunan motivasi belajar siswa dengan menurunnya tingkat partisipasi anak dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru, selain itu hal ini diakibatkan oleh perubahan kebijakan pendidikan pada masa transisi pandemi Covid-19 sehingga hal ini merubah paradigma pembelajaran. Studi ini bertujuan untuk mengetahui tingkat efektifitas penggunaan KUBUSPKn terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di SMK PGRI 1 Cimahi. Metode penelitian yang dalam studi ini menggunakan metode korelasi untuk mengetahui hubungan variabel. Teknik pengambilan sampel dalam studi ini menggunakan *random sampling*. Hasil penelitian ini ditunjukkan dari hasil analisis uji-t sebesar  $t_{hitung} 7,168 > t_{tabel} 1,662$  yang mengindikasikan adanya pengaruh yang signifikan antara variabel independen dan variabel dependen, diperoleh hasil dari  $F_{hitung} 51,386 > F_{tabel} 3,953$  sehingga berdasarkan hasil penelitian tersebut penggunaan KubusPkn memiliki nilai yang signifikan yang mempengaruhi motivasi belajar siswa.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran KUBUSPKn, Media Pembelajaran Berbasis Website, Motivasi Belajar, Mata Pelajaran PPKn

### PENDAHULULUAN

Pendidikan berperan penting dalam meningkatkan sumber daya manusia (SDM) sesuai amanat dalam undang-undang sistem pendidikan nasional, untuk terwujudnya Pendidikan yang berkualitas maka dibutuhkan juga kualitas sumber daya Pendidikan yang mumpuni, inti dari Pendidikan adalah proses pembelajaran dimana pada pelaksanaannya tidak terlepas dari proses belajar mengajar. Proses pembelajaran tidak selalu berjalan lancar diantaranya banyak sekali permasalahan yang memicu menurunnya kualitas pembelajaran. Kualitas pembelajaran saat ini menghadapi tantangan baru yang diakibatkan oleh mewabahnya *Corona Virus Disesase-19* hal tersebut memicu juga perubahan besar bagi pelaksanaan pendidikan di Indonesia (Sekertaris

Jendral Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020). Pada tanggal 24 Maret 2020, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia mengeluarkan surat edaran tentang bagaimana menjalankan kebijakan pendidikan selama masa darurat penyebaran COVID-19. Dalam surat tersebut, disebutkan bahwa proses belajar harus dilakukan di rumah dengan menggunakan teknologi daring atau pembelajaran jarak jauh. Merespon peraturan tersebut pelaksanaan pembelajaran daring pada akhirnya memanfaatkan teknologi informasi. Hal ini dikarenakan perkembangan teknologi informasi mempunyai peran penting dan ikut memberikan arah perkembangan dunia pendidikan dimasa pandemi.

Pemanfaatan teknologi informasi salah satu bentuknya dengan menggunakan media internet. Dengan demikian melalui media internet guru dan murid dimungkinkan dapat melakukan interaksi secara daring, baik secara real time (waktu nyata) maupun tidak. Tujuan dari pembelajaran daring atau jarak jauh adalah untuk memenuhi standar pendidikan dengan menggunakan teknologi informasi melalui perangkat komputer atau gadget. Menurut undang-undang nomor 20/2003 pasal (1) ayat (15) menerangkan bahwa “Pendidikan jarak jauh merupakan pendidikan yang anak didiknya terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi dan komunikasi dan media lain”.

Menurut Nurdiyansyah (Nurdyansyah, (2019) menyatakan bahwa Program pembelajaran berbasis website merupakan inovasi dan pengembangan media pembelajaran yang diadaptasi dari kegiatan konvensional aktivitas didalam kelas sehingga cenderung setiap program didalamnya dirancang untuk memudahkan guru untuk mengontrol perkembangan murid dalam mempelajari materi, dan untuk siswa memudahkan mereka untuk belajar seluas-luasnya di media tersebut. media pembelajaran berbasis website merupakan perwujudan pengembangan media pembelajaran yang berasal dari basis komputer.

Pengembangan media pembelajaran berbasis website merupakan sistem aplikasi yang mampu memberikan ruang gerak lebih luas kepada para pendidik, hal ini selaras dengan pendapat Sari (Sari et al., 2019:88-94) menyatakan bahwa “website diartikan sebagai suatu halaman-halaman yang berisi teks, video, foto, *hyperlink*, *hypermedia*, audio, stiker dan lain sebagainya yang disimpan dalam sebuah komputer server”. Disamping itu pendapat diatas selaras dengan pendapat Nurdiyansyah (Nurdyansyah, (2019) menurutnya pembelajaran melalui website sering diartikan dengan *e-learning* karena pada dasarnya website terhubung kedalam jaringan internet yang membuka peluang siapapun dapat mengaksesnya tanpa terbatas waktu dan tempat.

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran melalui media website membuahkan hasil dan secara signifikan sangat

berpengaruh terhadap peningkatan perkembangan belajar siswa, baik secara motivasi maupun nilai. Kemudian hal ini memicu sebuah rasa penasaran bagi peneliti sendiri untuk membuktikan apakah hal di atas juga berlaku sama terhadap pembelajaran PPKn khususnya di SMK PGRI 1 Cimahi karena dalam observasi peneliti masalah ini sangat serius, tidak semua media pembelajaran itu bekerja dengan baik dan cocok dengan situasi pembelajaran siswa.

Tekad untuk meneliti permasalahan ini semakin mantap manakala peneliti menemukan indikasi – indikasi tertentu yang menunjukkan kurangnya dorongan siswa untuk mempelajari mata pelajaran PPKn. Dalam masa observasi peneliti menemukan indikasi tersebut pada saat pendidik memberikan tugas kepada murid, dari satu kelas yang berjumlah 49 orang, hanya 5 orang yang mengumpulkan. hal tersebut menandakan bahwa hanya 5 orang yang belajar sisanya tidak membaca atau membaca tapi tidak mengerjakan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu adanya inovasi yang dapat mendobrak motivasi siswa dalam belajar PPKn. Salah satu inovasi yang penulis hadirkan adalah program aplikasi *web KubusPkn* yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran.

Berdasarkan masalah yang terjadi, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran KubusPKn Berbasis *Website* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Di SMK PGRI 1 Cimahi”.

## **METODE**

Sesuai dengan permasalahan yang dikemukakan dalam penelitian ini dan hasil yang ingin ditemukan berupa pengukuran yang berbentuk persentase berupa angka-angka maka Penelitian ini membutuhkan penggunaan metode penelitian kuantitatif. Dengan menggunakan metode ini, penelitian ini fokus untuk menemukan jawaban dalam bentuk hasil analisis statistik yang mewakili instrumen ukur tertentu.. Jenis penelitian ini termasuk kedalam jenis penelitian bidang akademik dengan tujuan penelitian dasar untuk menemukan pengetahuan baru melalui metode survey dan tingkat ekplanasi deskriptif dengan hubungan antar variabel kausalitas atau sebab akibat. Dalam penelitian ini pengukuran keakurasian data yang diperoleh dari responden menggunakan teknik sampling sederhana sehingga data yang di dapat bisa mewakili jumlah populasi yang ada.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *probability sampling* dengan jenis sampel *random* yang sederhana. Dengan skala pengukuran menggunakan interval 1 s/d 5 yakni menggunakan skala *Likert*.

Menggunakan skala Likert, variabel yang akan diukur dibagi menjadi indikator-indikator. Kemudian, indikator tersebut dijadikan dasar untuk menyusun pertanyaan atau pernyataan dalam instrumen penelitian.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Motivasi umumnya merujuk pada rasa ingin tahun atau dorongan yang muncul dari dalam diri siswa atau faktor-faktor di luar diri yang mempengaruhi untuk mencapai tujuan tertentu.. Hal ini sesuai dengan apa yang diutarakan oleh Tapiardi (1996) bahwa “motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar itu sendiri demi mencapai suatu tujuan belajar”. Selaras dengan Hamzah (2012) sebagaimana dikutip oleh Annur, (2021) mendefinisikan hal serupa dengan pendapat Tapiardi, menurutnya “motivasi belajar adalah sebuah dorongan internal dan eksternal pada siswa untuk belajar guna mengadakan perubahan pada tingkahlaku, motivasi tersebut memiliki peran penting dalam kesuksesan belajar”.

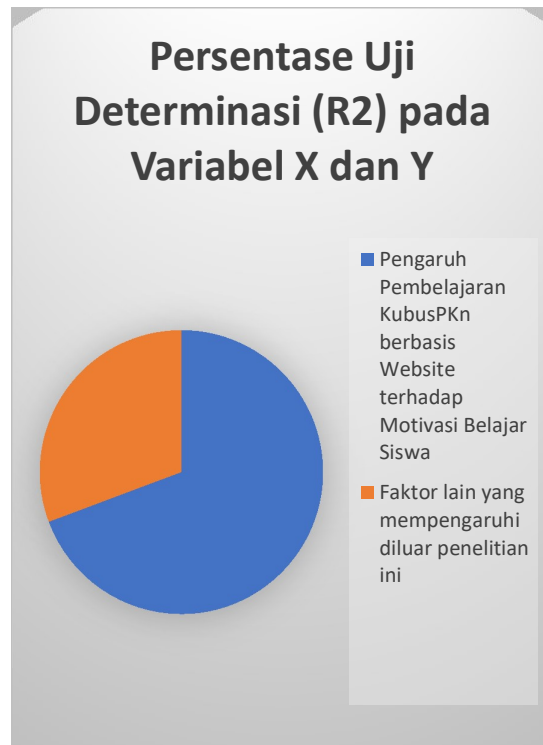
Berdasarkan hasil wawancara kepada beberapa siswa kelas XI motivasi belajar mereka untuk pembelajaran PPKn dipengaruhi oleh media belajar yang kurang merepresentasikan makna dari materi yang ada, sehingga sumber referensi lain yang menggambarkan materi pada saat itu kurang. Dalam masa observasi peneliti menemukan indikasi tersebut pada saat pendidik memberikan tugas kepada murid, dari satu kelas yang berjumlah 49 orang, hanya 5 orang yang mengumpulkan. hal tersebut menandakan bahwa hanya 5 orang yang belajar sisanya tidak membaca atau membaca tapi tidak mengerjakan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu adanya inovasi yang dapat mendobrak motivasi siswa dalam belajar PPKn. Salah satu inovasi yang penulis hadirkan adalah program aplikasi *web KubusPkn* yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran.

Siswa yang memiliki motivasi yang tinggi akan selalu berusaha untuk menjadi lebih baik dan ingin selalu dianggap sebagai siswa yang sukses di lingkungan sekitarnya. Sementara itu, siswa yang tidak memiliki motivasi belajar tidak akan menunjukkan keseriusan dalam belajar, sehingga hasil belajar yang diperoleh tidak memuaskan. Hal ini sejalan dengan pendapat Soekamto (1998) dalam Muhammad, (2016) sebagaimana dikutip oleh Nuraliza (2021) Motivasi merupakan faktor yang sangat besar pengaruhnya pada proses pembelajaran.

Hasil dari penelitian ini diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 7.168 dengan nilai  $t_{tabel}$  1.662 dan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ ,

Melalui data yang diperoleh melalui uji-T tersebut menginterpretasikan bahwa media website KubusPKn berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik secara signifikan. dari hasil tersebut maka diputuskan  $H_0$  di tolak dan  $H_1$  diterima dengan demikian dapat disimpulkan bahwa variabel bebas (Media Pembelajaran Website KubusPKn) dan variabel terikat (Motivasi Belajar) memiliki makna berhubungan dan berpengaruh signifikan.

Selanjutnya pengukuran menggunakan uji determinasi membuahakan nilai 0.697 atau jika dikonversikan menjadi 69,7% artinya dengan nilai tersebut pengaruh variabel X terhadap Y sebesar nilai tersebut dan sisanya sebesar 30,3% dipengaruhi faktor diluar penelitian ini.



## KESIMPULAN

Untuk menjawab rumusan masalah pada penelitian ini dapat ditarik kesimpulan dari hasil pengujian hipotesis menggunakan uji-t diperoleh nilai t-hitung 7,168 dan t-tabel sebesar 1,662. Maka keputusannya nilai t hitung > t tabel = 7,168 > 1,662 maka  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak yang berarti ada pengaruh secara keseluruhan antara media pembelajaran *KubusPkn* terhadap motivasi belajar.

Selanjutnya nilai f-hitung 51,386 > f-tabel 3.953 maka  $H_1$  diterima yang berarti ada pengaruh secara keseluruhan antara variabel bebas (Media Pembelajaran KubusPkn) terhadap variabel terikat (Motivasi Belajar ).

Dengan demikian implementasi penggunaan media pembelajaran berbasis website KUBUSPKn dalam proses pembelajaran khususnya pada pelajaran PPKn memberikan kemudahan bagi siswa dalam menerima materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan maksimal. Seiring berjalannya waktu peserta menyadari bahwa penggunaan media website kubuspkn motivasi belajar PPKn pun sedikitnya meningkat. Diantara adanya semangat dalam pembelajaran PPKn dengan selalu aktif bertanya, hadir secara tepat waktu, dan menangkap dengan baik materi yang disampaikan oleh guru.

## **DAFTAR PUSTAKA**

### **BUKU**

- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran* (A. Rahman (Ed.); Revised). PT Raja Grafindo Persada.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. PT. Rineka Cipta.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar Dan Pembelajaran. In A. Syaddad (Ed.), *CV Kaaffah Learning Center*. CV Kaaffah Learning Center.
- Farida, I. (2019). *Evaluasi Pembelajaran* (E. Kuswadi (Ed.)). PT Remaja Rosdakarya.
- Husein Batubara, H. (2018). *Pembelajaran Berbasis Web dengan Moodle versi 3.4* (Pertama). Deepublish.
- Ngalimun, Muhammad, F., & Salabi, A. (2016). *Stragei dan Model Pembelajaran* (Revised). Aswaja Pressindo.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif* (P. Rais (Ed.)). UMSIDA Press.
- Prajitno, S. B. (2018). Metodologi Penelitian Kuantitatif. In *ACADEMIA*. Academia.
- S.Sadiman, A., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2009). *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan)*. Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana Prenada Media Grup.
- Sanjaya, W. (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran: Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)* (Pertama, C). Kencana Prenada Media Grup.
- Sari, A. O., Abdilah, A., & Sunarti. (2019). *Buku Web Programming* (Pertama). Graha Ilmu.

### **JURNAL**

- Abdur, R., A. R. B., & Julian, S. G. (2016). Belajar dan pembelajaran di abad 21. *Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta*, 15105241053, 2–12.
- Alfiansyah, H. R., & Wangid, M. N. (2018). Muatan pendidikan kewaranegearaan sebagai upaya membelajarkan civic knowledge, civic skills, dan civic disposition di sekolah dasar. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 6(2), 185–194. <https://doi.org/10.21831/JPPFA.V6I2.23764>

- Antoro, R. (2018). Pengaruh Penggunaan Media E-Learning Berbasis Web Dan Buku Elektronik Terhadap Hasil Belajar Di SMA Negeri 1 Purbolinggo. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.
- Firdaus, L. M. (2021). *Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn di SMAN 2 Padalarang*. STKIP Pasundan.
- Hilir, A. (2021). Pengembangan Teknologi Pendidikan: Peranan pendidik dalam menggunakan media pembelajaran. In H. Kharisma Putra (Ed.), *Clinical Nephrology* (Vol. 17, Issue 4). Penerbit Lakeisha.
- Komara, E. (2018). Penguatan Pendidikan Karakter dan Pembelajaran Abad 21. *SIPATAHOENAN: South-East Asian Journal for Youth, Sports & Health Education*, 4(1), 1–10. [www.journals.mindamas.com/index.php/sipatahoenan](http://www.journals.mindamas.com/index.php/sipatahoenan)
- Kurniawa, A. (2018). *Studi Eksperimen Penerapan Model Pembelajaran Simpson Dalam Meningkatkan Psikomotorik Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fiqih di MA NU Miftahul Ulum Loram Kulon Jati Kudus - IAIN Kudus Repository* [IAIN Kudus]. <http://repository.iainkudus.ac.id/2403/>
- Nawawi, K. (2016). *Pengaruh Kebiasaan Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd Gugus Dewi Sartika Dan Gugus Hasanudin Kota Tegal* [Universitas Negeri Semarang]. <http://lib.unnes.ac.id/31037/1/1401413030.pdf>
- Nelawati, Andrizal, & Mailani, I. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Gerlach Dan Ely Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran Pai Di Sd Negeri 020 Langsung Hulu Kecamatan Sentajo Raya Kabupaten Kuantan Singingi. *Jom Ftk Uniks*, 1, 70–85
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 33. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>
- Priyambodo, E., Wiyarsi, A., & Sari, R. L. P. (2012). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 42(2), 99–109.
- Ridha, N. (2017). Proses Penelitian, Masalah, Variabel Dan Paradigma Penelitian. *Hikmah*, 14(1), 62–70.
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 Dan Penerapannya Di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/2082/pdf>
- Warsita, B. (2018). Teori Belajar Robert M. Gagne dan Implikasinya Pada Pentingnya Pusat Sumber Belajar. *Jurnal Teknodik*, xii(1), 064–078. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v12i1.421>
- Yunita, A. S. (2020). Merancang Media Pembelajaran Berbasis Web. *Simkom*, 5(2), 9–18. <http://e-jurnal.stmikbinsa.ac.id/simkom>