

**STUDI TENTANG KREATIVITAS MENGAJAR GURU PENDIDIKAN
PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN DALAM PEMANFAATAN
MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI
DAN KOMUNIKASI
(Studi Di SMA Muhammadiyah 3 Surakarta)**

Ika Nurlita Kurniawati¹

Program Studi PPKn FKIP UNS, Surakarta

ikanurlita@student.uns.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengetahui kendala yang dihadapi guru PKn saat mengajar 2) mengetahui kreativitas mengajar yang dapat dilakukan guru PKn dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK 3) dampak dari media pembelajaran TIK bagi guru PKn dan siswa. Sumber data diperoleh dari informan, tempat, peristiwa, dan dokumen. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah melalui observasi, wawancara. Hasil penelitian menunjukkan 1) kendala yang dihadapi guru PKn saat pembelajaran adalah media pembelajaran PKn yang digunakan masih sebatas gambar, buku, papan tulis, serta belum kreatif dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi 2) Kreativitas mengajar yang dapat dilakukan guru PKn dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi melalui: video-video, multimedia presentasi, penggunaan internet, *e-learning*, dan audio visual 3) Dampak dari pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK bagi guru PKn antara lain: pada pengetahuan guru PKn (*civic knowledge*). TIK mempermudah mencari informasi berhubungan dengan keterampilan guru PKn (*civic skill*). Selain itu, dapat mengembangkan kreativitas guru dengan cara mendownload gambar ataupun video dari internet yang berhubungan dengan materi yang akan diajarkan. Dampak bagi siswa antara lain: memberikan kesempatan kemungkinan berfungsinya motivasi, membuat siswa tertarik dan paham mengenai materi yang disampaikan.

Kata Kunci: kreativitas mengajar, media pembelajaran TIK

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

UU No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen pasal 1 ayat 1, disebutkan bahwa guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih dan mengevaluasi siswa pada pendidikan usia dini, jalur pendidikan dasar dan menengah.² UU Sisdiknas No.20 Tahun 2003 telah menetapkan kompetensi yang harus dimiliki guru. Kompetensi yang

¹ Mahasiswa PPKn FKIP UNS Angkatan 2015

² Undang-Undang Guru dan Dosen, 2005.

dimaksud adalah kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional.³ Mengacu pada UU Sisdiknas, guru dituntut untuk memiliki *skill* dan menguasai seni dalam mengajar yang efektif, termasuk kreativitas dalam mengajar. Pembelajaran PKn di sekolah biasanya terkesan kurang menarik bahkan membosankan. Kurang kreatifnya guru PKn dalam membuat alat peraga, media dan metode pembelajaran. Media pembelajaran dari hasil laporan magang saya terutama di SMA Muhammadiyah 3 Surakarta menunjukkan bahwa guru PKn belum kreatif dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK. Hal tersebut dapat dilihat ketika saya melakukan observasi, media guru masih minim hanya menggunakan gambar, dan buku yang menjadi referensi guru. Media pembelajaran TIK belum digunakan dengan maksimal.

Seharusnya, guru dapat lebih kreatif dalam menggunakan berbagai media pembelajaran dalam menyampaikan materi PKn. Pemanfaatan media tersebut dapat berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi antara lain: melalui video pembelajaran, penggunaan internet, audio visual dan *e-learning*. Oleh karena itu, perlu meningkatkan pengetahuan dan pemahaman serta kemampuan guru dalam bidang komputer dan internet, sehingga dapat membantu memudahkan dalam suatu kegiatan pembelajaran. Bantuan yang diperkirakan paling efisien sesuai keterbatasan waktu, dana, dan tenaga adalah melalui pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis *e-learning*.⁴

B. Rumusan masalah

1. Apa sajakah kendala yang dihadapi guru PKn saat mengajar ?
2. Bagaimanakah kreativitas mengajar yang dapat dilakukan guru PKn dalam pemanfaatan media berbasis TIK?
3. Bagaimana dampak dari media pembelajaran berbasis TIK bagi guru PKn dan siswa?

C. Tujuan

³ Undang-Undang No. 20 Tahun 2003.

⁴ I. Sriyanti, "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis E-Learning Bagi Guru SMA Srijaya Negara Palembang", diakses dari <http://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jipf/article/download/2349/1213>, pada tanggal 14 April 2018 pukul 20.00.

1. Mengetahui kendala yang dihadapi guru PKn saat mengajar
2. Mengetahui kreativitas mengajar yang dapat dilakukan guru PKn dalam pemanfaatan media berbasis TIK
3. Untuk mengetahui dampak dari media pembelajaran berbasis TIK bagi guru PKn dan siswa

METODE PENELITIAN

Tempat penelitian merupakan tempat terjadinya permasalahan yang akan diteliti oleh peneliti. Dalam penelitian yang telah dilakukan, penelitian dilakukan di SMA Muhammadiyah 3 Surakarta yang beralamat di Jl. Kolonel Sutarto No.62, Jebres, Kota. Waktu pelaksanaan ini adalah selama 1 minggu sekitar bulan April 2017. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif adalah suatu bentuk penelitian yang paling dasar. Ditunjukkan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena yang bersifat alamiah ataupun rekayasa manusia.⁵ Subjek dari penelitian ini adalah guru PKn di SMA Muhammadiyah 3 Surakarta. Sedangkan objek dari penelitian ini adalah media pembelajaran yang digunakan guru ketika sedang pelajaran PKn.

Analisis data dapat dibagi menjadi 4 komponen yaitu: pengumpulan data, reduksi data, sajian data dan penarikan kesimpulan. Data yang diperoleh masih berupa data mentah yang tidak teratur, sehingga diperlukan analisis agar data menjadi teratur. Data mengenai pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan oleh guru PKn ketika sedang proses kegiatan belajar mengajar. Reduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu.⁶ Berdasarkan data-data yang diperoleh peneliti mengambil data yang terfokus dalam objek penelitian yaitu mengenai kreativitas media pembelajaran yang digunakan guru PKn ketika sedang proses kegiatan belajar mengajar. Peneliti menyajikan data ke dalam bentuk narasi/kalimat mengenai media pembelajaran yang digunakan guru

⁵ N.Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan*, Ramaja Rosda Karya, Bandung, 2013, hlm. 45.

⁶ Sugiyono, *Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, Alfabeta, Bandung, 2015, hlm. 67.

PKn. Peneliti menarik kesimpulan tentang pemanfaatan media pembelajaran TIK sebagai upaya meningkatkan kreativitas mengajar guru ketika sedang pembelajaran PKn.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kreativitas biasanya diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan suatu produk baru, baik yang benar-benar baru sama sekali maupun yang merupakan modifikasi atau perubahan dengan mengembangkan hal-hal yang sudah ada. Bila konsep ini dikaitkan dengan kreativitas guru, guru yang bersangkutan mungkin menciptakan suatu strategi mengajar yang benar-benar baru dan orisinal (asli ciptaan sendiri), atau dapat saja merupakan modifikasi dari beberapa strategi yang ada sehingga menghasilkan bentuk baru.⁷ Indikator bagi guru yang kreatif antara lain: punya rasa ingin tahu, mau bekerja keras, berani, kemampuan intelektualnya dimanfaatkan semaksimal mungkin, mandiri, dinamis, penuh inovasi atau gagasan dan daya cipta, bersedia menerima informasi, menghubungkan ide dan pengalaman yang diperoleh dari berbagai sumber yang berbeda, cenderung menampilkan berbagai alternatif terhadap subyek tertentu.

Guru PKn di SMA Muhamadiyah 3 Surakarta mengalami beberapa kendala saat mengajar di kelas antara lain, media pembelajarannya kurang mendukung. Hal ini terlihat saat saya melakukan observasi, guru hanya menggunakan gambar dan 3 referensi buku ketika pelajaran. Media lainnya seperti pemanfaatan TIK belum digunakan dengan baik saat kegiatan belajar berlangsung. Padahal seperti yang kita ketahui, bahwasanya pelajaran PKn akan menarik dan menyenangkan apabila media yang digunakan guru bervariasi sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Media yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas belajar yaitu media berbasis Teknologi Informasi Komunikasi mengingat saat ini zaman sudah lebih modern, dan semakin canggih. Perlu pemahaman yang lebih dari seorang guru untuk memanfaatkan berbagai kelebihan yang ditawarkan oleh teknologi dimasa sekarang agar dapat dimanfaatkan dengan optimal sehingga

⁷ D.Ratih.F, "Pengembangan Kreativitas Mengajar Guru Dalam Memotivasi Siswa Pada Pembelajaran PKn", diakses dari <http://lib.unnes.ac.id/2624/1/7202.pdf>, pada tanggal 15 April 2018 pukul 19.00.

proses transfer materi dapat berjalan dengan menarik dan menyenangkan sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan fokus serta semangat siswa dalam pembelajaran.⁸

Media adalah perangkat lunak (*software*) yang berisi pesan atau informasi yang biasanya disajikan dengan menggunakan peralatan dan sebagai perangkat kerasnya (*hardware*) yakni sebagai sarana untuk dapat menampilkan pesan yang terkandung pada media tersebut.⁹ Dalam proses pendidikan, terdapat 3 proses inti pendidikan yaitu: pengajaran, penelitian, dan pelayanan. Ketiganya menjadi sumber akses bagi penggunaan dari pemanfaatan Teknologi Informasi. Teknologi Informasi dan Komunikasi, dapat membantu guru dalam penyelenggaraan proses pembelajaran terutama digunakan sebagai alat penggambaran/ilustrasi di pelajaran yang sedang diajarkan.¹⁰ Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam pembelajaran dilakukan dalam rangka meningkatkan efektifitas dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa serta mutu individu dalam hal penggunaan teknologi secara lebih tepat dan bermanfaat. Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi menyediakan berbagai macam bentuk media yang memungkinkan siswa membuat desain dan merekayasa suatu konsep dan ilmu pengetahuan. Dengan demikian, siswa memperoleh gambaran jelas tentang keterkaitan teori dan gambaran nyatanya.

Beberapa kreativitas mengajar yang dapat dilakukan guru PKN dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK antara lain:

1. Pemanfaatan multimedia presentasi → Presentasi ini memiliki kemampuan dalam menggabungkan semua unsur media seperti teks, video, animasi, grafik, menjadi satu kesatuan yang terintegrasi. Selain itu, mengakomodasi peserta didik sesuai modalitas belajarnya terutama bagi mereka yang memiliki tipe visual, auditif, dll.

⁸ C.Husein, "Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Pembelajaran Di SMA Muhammadiyah Tarakan", *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, Vol. 2 No.2, 2014, hlm.184-192.

⁹ Yudhi. Munadi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Referensi, Jakarta, 2013, hlm. 14.

¹⁰ Daryanto, *Media Pembelajaran*, PT.Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, Bandung, 2011, hlm. 154.

2. Menggunakan video pembelajaran → video bersifat interaktif tutorial, pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat serta mengembangkan imajinasi peserta didik. Hal itu dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa seperti dengan pemutaran video zaman kemerdekaan RI, Sumpah Pemuda, multikultural Indonesia, dll.
3. Pemanfaatan Internet dalam pembelajaran → peserta didik dapat mengakses secara online mulai dari jurnal, koran, perpustakaan, maupun artikel. Mereka dapat saling berkiriman email untuk mendiskusikan bahan ajar.
4. Pemanfaatan *E-Learning* → Pembelajaran ini fleksibel dari sisi waktu dan fasilitas. Hal ini dapat meningkatkan kreativitas guru karena peserta didik lebih berani melakukan latihan online dan tidak merasa malu atau takut terutama bila melakukan kesalahan.
5. Memanfaatkan media audio visual → Melalui media ini, peserta didik tidak hanya dapat melihat atau mendengar saja, tetapi dapat melihat sekaligus mendengarkan sesuatu yang divisualisasikan. Misalnya: slide suara, televisi dll.
6. Program Multimedia Interaktif → Penggunaan ini cocok untuk mengajarkan suatu proses atau tahapan. Media pembelajaran PKn berbasis multimedia interaktif menggunakan macromedia director, yang didalamnya banyak memuat data berupa teks, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi, sehingga dapat digunakan untuk membuat perangkat mengajar.¹¹

Dampak dari media pembelajaran berbasis TIK bagi guru PKn dan siswa. Bagi seorang guru yang kreatif dalam mengajar berbasis media TIK, maka akan berdampak pada pengetahuan guru PKn (*civic knowledge*). TIK mempermudah mencari informasi berhubungan dengan keterampilan (*civic skill*). Selain itu, pemanfaatan media TIK, dapat mengembangkan kreativitas guru dengan cara mendownload gambar ataupun video dari internet yang berhubungan dengan materi yang akan diajarkan lalu dibuat menjadi materi yang menarik untuk

¹¹ D.Pujiastuti, "Pengembangan Media Pembelajaran PKn Berbasis Multimedia Interaktif Untuk SMP Kelas VIII", dalam *Jurnal Tekno-Pedagogi*, Vol. 4. No.1. 2014, hlm. 184-192.

diajarkan kepada siswa. Segala informasi terbaru mengenai materi PKn dapat diperoleh dengan mudah sehingga guru dapat kreatif menyampaikan pelajaran di kelas. Dampak media pembelajaran berbasis TIK bagi siswa antara lain: meningkatkan dan memelihara perhatian siswa terhadap relevansi proses belajar mengajar; memberikan kesempatan kemungkinan berfungsinya motivasi; membentuk sikap positif terhadap guru dan sekolah; mendorong siswa untuk semangat belajar, serta membuat siswa tertarik dan paham mengenai materi yang diajarkan.

KESIMPULAN

Kreativitas guru dalam proses belajar mengajar mempunyai peranan penting dalam memotivasi belajar siswanya. Dalam suatu pendidikan, khususnya guru PKn diperlukan suatu kemampuan yang profesional dan kreatif dalam memanfaatkan media pembelajaran untuk memberikan materi pembelajaran. Kreativitas seorang guru akan mendorong motivasi bagi siswa untuk lebih giat belajar mata pelajaran PKn. Mata pelajaran PKn bukanlah pelajaran yang hanya tentang pengetahuan saja, melainkan juga tentang pembentukan sikap, maupun keterampilan sebagai warga negara. Kendala yang dihadapi guru SMA Muhammadiyah 3 ketika mengajar antara lain: kreativitas pembelajaran yang minim, dan media pembelajaran TIK belum digunakan dengan maksimal. Upaya pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK dapat dilakukan untuk meningkatkan kreativitas guru PKn yaitu melalui penggunaan internet dalam pembelajaran, video pembelajaran, *e-learning*, dan lain-lain. Dampak penggunaan media TIK bagi guru misalnya: akan meningkatkan kemampuan *civic knowledge*, *civic skill*, dan meningkatkan kreativitas untuk memotivasi belajar siswa. Sedangkan dampak bagi siswa misalnya mendorong siswa semangat belajar dan tertarik terhadap materi yang disampaikan guru.

SARAN

Selama ini, masih banyak guru PKn yang kurang kreatif memanfaatkan media pembelajaran sehingga proses kegiatan belajar mengajar terkesan kaku, kurang demokratis. Untuk itulah, seorang guru PKn haruslah lebih kreatif

meningkatkan motivasi belajar siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis TIK terutama dalam materi pembelajaran PKn. Media pembelajaran berbasis TIK dapat dilakukan melalui penggunaan komputer, internet, audio visual, *e-learning*, maupun multimedia interaktif. Selain itu, guru dapat lebih meningkatkan pelatihan seminar maupun lokakarya, sehingga dapat menjadi pengalaman dan bekal bagi guru dalam meningkatkan kreativitas mengajar PKn di kelas.

UCAPAN TERIMA KASIH

1. Terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memudahkan urusan saya untuk dapat menyelesaikan magang dua di SMA Muhammadiyah 3 Surakarta dengan lancar selama 2 minggu.
2. Terimakasih kepada Bapak Wijianto, S.Pd, M.Sc dan Dr. Rini Triastuti. SH., M.Hum selaku Dosen Pengampu Mata Kuliah Seminar PKn yang telah membimbing untuk menyelesaikan paper ini.
3. Terimakasih kepada Kepala SMA Muhammadiyah 3 Surakarta beserta guru PKn yang telah mengizinkan dan membantu saya dalam melakukan tugas magang dua.
4. Terimakasih kepada rekan-rekan kelompok magang saya yaitu, Fatonah, Catur, Charistia, Atika, Friskal, dan Yupa yang telah bekerja sama saling membantu dan kompak dalam melakukan observasi magang dua.

DAFTAR PUSTAKA

- Undang-Undang Guru dan Dosen No. 14 Tahun 2005.
Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003.
Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Husein, C. 2014. *Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Pembelajaran di SMA Muhammadiyah Tarakan*. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, Vol.2 No.2, hlm 184-192.
- Munadi, Y. 2013. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi.

- Pujiastuti, D. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran PKn Berbasis Multimedia Interaktif Untuk SMP Kelas VIII*. Tekno-Pedagogi Vol. 4 No.1 hlm 184-192.
- Ratih, D. F. 2009. Pengembangan Keaktivitas Mengajar Guru Dalam Memotivasi Siswa Pada Pembelajaran PKn. <http://lib.unnes.ac.id/2624/1/7202.pdf>. diakses 12 April 2018.
- Sriyanti, I. 2015. Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis E-Learning Bagi Guru SMA Srijaya Negara Palembang. <http://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jipf/article/download/2349/1213>. diakses 13 April 2018.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Syaodih, N. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Ramaja Rosda Karya.