



Jurnal Jendela Pendidikan

Volume 2 No. 03 Agustus 2022

ISSN: 2776-267X (Print)/ISSN: 2775-6181 (Online)

The article is published with Open Access at: <https://www.ejournal.jendelaedukasi.id/index.php/JJP>

Yuk Belajar PKn Menjadi Sebuah "Alat" Bagi Guru PKn Dalam Mengembangkan Cara Mengajar dan Belajar Peserta Didik Di Era Pandemi

Desi Afianti Rahmi ✉, SMA Negeri 1 Tamansari

✉ desiafiantitamsar@gmail.com

Abstract: The purpose of the Yuk Learning Civics activity program is to develop ways of teaching and learning for students in the pandemic era and as a "tool" for Civics teachers in achieving the best and effective learning for online and offline learning for students. class XII SMAN 1 Tamansari Bogor. This activity program is carried out by integrating Youtube and Google Classroom as a forum for easy access. The features provided by Let's Learn Civics (which has been integrated with Google Classroom) for students: Learning Videos, Civics Materials in Powerpoint, summaries and various evaluation quizzes that can be accessed anytime anywhere. How to learn using the integrated Let's Learn Civics Education: First week (Students are given material in the form of Videos, Ppt and summaries. The second week is to continue the sub-study until the sub-material is considered complete. The third week is a daily test, because they already have easily accessible material. Sunday fourth is repetition, so that students are more comfortable in accessing learning materials.

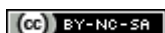
Keywords: Civics, Yu learns Civics, Learning during a pandemic

Abstrak: Tujuan program kegiatan Yuk Belajar PKn ini yaitu untuk mengembangkan cara mengajar dan belajar peserta didik di era pandemi dan sebagai "alat" bantu bagi guru PKn dalam mencapai pembelajaran terbaik dan efektif bagi pembelajaran dalam jaringan (online) dan luar jaringan (offline) bagi pesera didik kelas XII SMAN 1 Tamansari Bogor. Program kegiatan ini dilakukan dengan terintegrasi antara Youtube dan Google Classroom sebagai wadah untuk mudah mengaksesnya. Fitur yang diberikan Yuk Belajar PKn (yang sudah terintegrasi dengan Google Classroom) bagi siswa: Video Pembelajaran, Materi PKn dalam Powerpoint, Rangkuman dan berbagai quiz evaluasi yang bisa diakses kapanpun di manapun. Cara belajar menggunakan Yuk Belajar PKn yang sudah terintegrasi: Minggu pertama (Siswa diberikan materi berupa Video, Ppt dan rangkuman. Minggu kedua adalah melanjutkan sub pematieran sampai sub pematieran anggap selesai. Minggu ketiga adalah Ulangan harian, karena sudah mendapatkan materi yang mudah diakses. Minggu keempat adalah pengulangan, sehingga siswa lebih nyaman dalam mengakses materi pembelajaran.

Kata kunci: PKn, Yuk belajar PKn, Pembelajaran saat pandemi

Received 9 Juli 2022; **Accepted** 29 Juli 2022; **Published** 20 Agustus 2022

Citation: Rahmi, D.A. (2022). Yuk Yuk Belajar PKn Menjadi Sebuah "Alat" Bagi Guru PKn Dalam Mengembangkan Cara Mengajar dan Belajar Peserta Didik Di Era Pandemi. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2 (03), 388-396.



Copyright ©2022 Jurnal Jendela Pendidikan

Published by CV. Jendela Edukasi Indonesia. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-Non Commercial-Share Alike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pembelajaran pada abad ke-21 sebagai abad belajar, menuntut perubahan paradigma belajar. Perubahan paradigma tersebut tercermin dalam perubahan pandangan terhadap belajar dan mengajar yang lebih menekankan pada dimensi sosial dan konstruktivistik. (Farisi, 2011) (Sari, 2016). Konsep-konsep belajar saat ini yang diperoleh berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya diperlukan untuk membelajarkan pembelajar menghadapi abad belajar. Kesuksesan individu dalam dunia kerja pada abad ke-21 tidak cukup hanya berpengetahuan luas saja, tetapi juga bagaimana menyimpan pengetahuan saat ini, mengaplikasikannya untuk memecahkan masalah baru dan berfungsi sebagai anggota tim. (Farisi, 2011) (Manullang, 2013).

Untuk membentuk warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab, pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) memiliki peran yang strategis dan penting, yaitu dalam membentuk potensi peserta didik maupun sikap dalam berperilaku sehari-hari, sehingga diharapkan mampu menjadi pribadi yang lebih baik. Minat belajar peserta didik pada bidang PKn ini perlu mendapat perhatian khusus karena minat merupakan salah satu faktor penunjang keberhasilan proses belajar. Di samping itu minat yang timbul dari kebutuhan peserta didik merupakan faktor penting bagi peserta didik dalam melaksanakan kegiatan-kegiatan atau usaha-usahanya (Susanto, 2013).

Pendidikan Kewarganegaraan adalah Pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokratis, melalui aktivitas menanamkan kesadaran kepada generasi baru, tentang kesadaran bahwa demokrasi adalah bentuk kehidupan masyarakat yang paling menjamin hak-hak masyarakat (Saidurrahman, 2018). Sedangkan menurut Aziz Wahab, Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan media pengajaran yang meng-Indonesiakan para peserta didik secara sadar, cerdas, dan penuh tanggung jawab. Karena itu, program PKn memuat konsep-konsep umum ketatanegaraan, politik dan hukum negara, serta teori umum yang lain yang cocok dengan target tersebut.

Berdasarkan hasil observasi awal pembelajaran PKn di SMAN 1 Tamansari Kabupaten Bogor, dan atas hasil wawancara dengan guru mata pelajaran PKn tentang kesulitan-kesulitan peserta didik saat pembelajaran PKn, guru peneliti banyak mendapat penjelasan tentang kondisi, situasi dan permasalahan pembelajaran PKn yang dialami peserta didik. Permasalahan itu antara lain peserta didik merasa kesulitan dalam menyimak dan memahami materi pembelajaran PKn, peserta didik kurang percaya diri dalam menyampaikan ide dan gagasannya saat diberi kesempatan untuk mengungkapkan apa yang mereka harapkan.

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar PKn di kelas XII MIPA dan IPS SMAN 1 Tamansari Kabupaten Bogor melalui kegiatan Yuk belajar PKn dengan program Gen PKN 2020-2021. Sebagai pendukung dan referensi dari penelitian ini penulis sertakan beberapa penelitian yang relevan, antara lain (Nurul Zuriah¹, Naufal M Kautsar²; Best Practice Pengembangan Media Pembelajaran PPKn Berbasis Android di Perguruan Tinggi. Subyek penelitiannya adalah mahasiswa angkatan 2017/2018 Prodi PPKn Universitas Muhammadiyah Malang pada semester pertama yang menempuh matakuliah Media Pembelajaran PPKn). Adapun relevansi hasil penelitian tersebut dengan penelitian yang penulis susun yaitu sama-sama hasil penelitiannya tentang mata pelajaran dan media pembelajaran PKn. Selain itu hasil penelitiannya dapat digunakan baik secara online maupun offline oleh siswa dan mahasiswa, dan medianya pun berbasis Teknologi dan Informasi.

Kebutuhan guru PKn dalam menghadapi pandemi Covid-19 dengan tetap menunjukkan performa terbaiknya menghadirkan model Yuk Belajar PKn. Yuk belajar PKn menjadi sebuah "alat" bagi guru PKn dalam mengembangkan cara mengajar dan belajar peserta didik di era pandemi kemarin. Karena Yuk Belajar PKn berperan sebagai "alat" bantu bagi guru PKn dalam mencapai pembelajaran terbaik menjadikan Yuk Belajar PKn tidak hanya efektif bagi pembelajaran daring, tetapi juga luring. Untuk memaksimalkan

penggunaan Yuk Belajar PKn (Youtube) maka diintegrasikan dengan *Google Classroom* sebagai wadah bagi peserta didik untuk mudah mengaksesnya.

Berikut adalah fitur yang diberikan Yuk Belajar PKn (yang sudah terintegrasi dengan *Google Classroom*) bagi peserta didik : 1) Video Pembelajaran yang bisa diakses kapanpun 2) Powerpoint yang bisa diakses kapanpun, 3) Rangkuman yang bisa diakses kapanpun, 4) Dan berbagai quiz evaluasi. Berikut langkah-langkah Cara belajar menggunakan Yuk Belajar PKn yang sudah terintegrasi:

- a. Minggu pertama (Siswa diberikan materi berupa Video, materi dengan slide powerpoint (PPT) dan rangkuman untuk dipelajari), Materi yang di share adalah per-sub kajian bab. Selain pematerian, quiz (bersifat tidak wajib) juga di share untuk siswa berlatih mengerjakan soal dirumah. Jika udah offline, berguna bagi peserta didik SMA untuk bisa belajar dirumah sepeti mengulas kembali dan sebagainya.
- b. Minggu kedua adalah melanjutkan sub pematerian sampai sub pematerian anggap saja bab 1 selesai.
- c. Minggu setelah sub pematerian selesai diberikan adalah Ulangan harian, yang mana peserta didik tentu sudah siap untuk itu karena sudah mendapatkan materi yang mudah diakses yakni video pembelajaran, PPT mentahan, rangkuman dan latihan soal berupa Quiz dari google form sebelumnya. Maka minggu ini adalah minggu evaluasi berupa ulangan harian. Di share di Google Classroom dan bersifat online. Daring/Offline menyesuaikan
- d. Kegiatan tersebut terus berulang, sehingga peserta didik lebih nyaman dalam mengakses materi pembelajaran (tidak harus belajar dengan guru dikelas saja, karena belajar itu bisa dimana saja).

Rumusan Masalah

1. Apakah program yuk belajar PKn dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas XII MIPA dan XII IPS di SMA Negeri 1 Tamansari?
2. Bagaimana langkah-langkah pengembangan bahan ajar dalam program yuk belajar PKn bagi peserta didik kelas XII MIPA dan XII IPS di SMA Negeri 1 Tamansari?
3. Bagaimana proses dan hasil yang diperoleh dari program yuk belajar PKn melalui kegiatan lomba Gen PKn sehingga terwujud peserta didik ter- PKN tahun 2020-2021?
4. Bagaimana respon peserta didik dengan program yuk belajar PKn melalui program Gen PKN di kelas XII MIPA dan XII IPS di SMA Negeri 1 Tamansari?

Tujuan dan Manfaat

1. Untuk mengetahui bahwa yuk belajar PKn dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas XII MIPA dan XII IPS di SMA Negeri 1 Tamansari.
2. Untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan bahan ajar dalam program yuk belajar PKn bagi peserta didik kelas XII MIPA dan XII IPS di SMA Negeri 1 Tamansari.
3. Untuk mengetahui proses dan hasil yang diperoleh dari program yuk belajar PKn melalui kegiatan lomba Gen PKn sehingga terwujud peserta didik ter- PKN tahun 2020-2021.
4. Untuk mengetahui respon peserta didik dengan program yuk belajar PKn melalui program Gen PKN di kelas XII MIPA dan XII IPS di SMA Negeri 1 Tamansari.

METODE

Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Menurut Sugiyono (2018:15), metode penelitian deskriptif kualitatif adalah metode penelitian yang biasa digunakan untuk mengkaji keadaan objek yang alamiah, di mana

peneliti berperan sebagai alat utama dan menggambarkan suatu keadaan secara objektif atau berdasarkan fakta-fakta yang terlihat (Zerlina, 2021). Dalam melakukan penelitian kualitatif memerlukan wawancara mendalam

Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan sumber informasi pada penelitian yang diperlukan untuk pengumpulan data (Sari et al., 2021). Dalam penelitian ini, subjek penelitian adalah peserta didik kelas XII IPA dan XII IPS SMA Negeri 1 Tamansari Kabupaten Bogor tahun pelajaran 2020/2021. Sumber data selanjutnya berasal dari guru mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan SMA Negeri 1 Tamansari yang merupakan narasumber untuk menilai produk yang peneliti tawarkan untuk pengembangan media pembelajaran.

Prosedur Penelitian

Dalam penelitian yang peneliti lakukan menggunakan prosedur penelitian dengan model D&D (Design and Development) dan menggunakan prosedur penelitian ADDIE Tegeh dan Jampel (2017:79). Terdapat lima tahapan dalam prosedur penelitian model ADDIE, yaitu (1) analisis (analyze), (2) merancang (design), (3) pengembangan (development), (4) implementasi (implementation), dan (5) evaluasi (evaluation) (Wulandari et al., 2020). Adapun partisipan dalam penelitian ini adalah guru PKn dan siswa kelas XII IPA dan IPS SMA negeri 1 Tamansari Kabupaten Bogor.

Instrumen Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian ini, peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif. Artinya, bentuk data yang tersaji bukan berupa angka-angka, melainkan berupa deskripsi dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti. Tujuan peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif adalah supaya peneliti dapat menggambarkan fakta-fakta yang ada di lapangan. Penelitian ini menggunakan model desain dan pengembangan (Design and Development / D&D). Design and Development (D&D) merupakan model desain pembelajaran bukan sekedar mengembangkan sebuah alat/aplikasi untuk pembelajaran semata namun juga untuk menyelesaikan permasalahan dalam bidang pendidikan. Adapun jenis penelitian kualitatif deskriptif disini adalah peneliti mencari fakta tentang kebermanfaatan produk Yuk Belajar PKn dan GEN PKN yang dirancang oleh peneliti kepada peserta didik kelas XII IPA dan XII IPS SMA Negeri 1 Tamansari kabupaten Bogor tahun 2020-2021.

Tabel 1. Instrumen Wawancara Penelitian Yuk Belajar PKn dan GEN PKN pada peserta didik kelas XII IPA dn XII IPS Sma Negeri 1 Tamansari Kecamatan Tamansari Kabupaten Bogor tahun 2020-2021.

Aspek	Indikator	No Pertanyaan
Kualitas media	a. Keberfungsian produk b. Kemudahan akses produk c. Keseimbangan elemen produk d. Kemenarikan produk	
Bahasa	a. Kesesuaian bahasa b. Keefektifan bahasa	
Konten	a. Kesesuaian materi dengan kurikulum b. Keefektifan sistematika penyajian materi c. Kesesuaian kuis d. Kesesuaian ilustrasi dengan materi	
Penyampaian materi	a. Pengalaman guru menyajikan media pada proses pembelajaran b. Pengalaman guru menyajikan media pembelajaran berbasis Telegram Bot	

Metode Analisis Data

Penelitian ini menggunakan metode analisis data bersifat kualitatif deskriptif. Menurut Agung (2017:118) metode analisis deskriptif kualitatif merupakan cara mengolah data secara sistematis dalam bentuk kalimat atau kata-kata, sehingga memperoleh kesimpulan yang universal. Data-data yang dihasilkan bukan berupa angka-angka, melainkan berupa kata-kata yang tertulis yang dapat mendeskripsikan secara terperinci dari hasil wawancara.

HASIL PENELITIAN

Hasil dari penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti akan membahas tentang proses perancangan produk yuk belajar PKn dengan Gen PKN. Perancangan produk yuk belajar PKn dengan Gen PKN ini menggunakan model prosedur ADDIE ((1) analisis (analyze), (2) merancang (design), (3) pengembangan (development), (4) implementasi (implementation), dan (5) evaluasi (evaluation)(Wulandari et al., 2020).

Tabel 2. Implementasi model ADDIE pada produk Yuk Belajar PKN dan GEN PKN pada peserta didik kelas XII IPA dn XII IPS Sma Negeri 1 Tamansari Kecamatan Tamansari Kabupaten Bogor tahun 2020-2021.

Tahapan ADDIE	Uraian Kegiatan	Keterangan
Analyze	Analisis permasalahan tentang media pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) yang cenderung monoton dan menganalisis bagaimana gaya belajar peserta didik kelas XII-IPA dan XII-IPS yang cenderung lebih mudah menyerap pembelajaran dengan media berbasis aplikasi.	
Design	Mengakses aplikasi Google classroom dan Youtube untuk membuat dan menyajikan materi Yuk belajar PKn dan GEN PKN. Adapun dalam Yuk belajar PKn dan GEN PKN ini dibuat menu-menu yang nantinya dapat diakses dengan mudah oleh pengguna.	
Development	Pengembangan yang dilakukan adalah (1) Pembuatan menu panduan pengguna, (2) Pembuatan menu rangkuman materi Pembelajaran, (3) Menu materi pembelajaran dalam bentuk PPT, (4) Menu latihan soal (Quis), (5) menu ulasan, dan (6) Menu profil pengembang.	
Implementation	Tahap implementasi ini peneliti melakukan uji produk kepada peserta didik kelas XII IPA dan XII IPS SMA Negeri 1 Tamansari. Tahap ini dilakukan dengan tujuan apakah produk Yuk belajar PKn dan GEN PKN ini dapat diakses dan diterima dengan mudah oleh guru dan peserta didik.	
Evaluation	Tahap ini merupakan tahap melakukan kegiatan evaluasi yaitu dengan mewawancarai narasumber yaitu guru PKn kelas XII IPA dan XII IPS SMA Negeri 1 Tamansari tentang bagaimana kinerja produk Yuk belajar PKn dan GEN PKN. Hal ini penting untuk dilakukan karena ini dapat menjadi bahan untuk meningkatkan dan mengembangkan kinerja dari produk Yuk belajar PKn dan GEN PKN.	

Hasil penelitian ini berupa hasil evaluasi (Quis) yang dikerjakan peserta didik melalui google classroom. Adapun yang disajikan di bawah ini adalah hasil evaluasi (Quis) akhir semester 2 tahun 2020-2021 yang diwakili oleh 30 peserta didik kelas XII IPA dan XII IPS SMA Negeri 1 Tamansari Kabupaten Bogor. Berikut tabel hasil evaluasi akhir semester 2 tahun 2020-2021;

Tabel 3. Hasil Evaluasi

No	Uraian	Jumlah	%
1	Tuntas KKM	26	86,66%
2	Belum Tuntas KKM	4	13,33%
3	Nilai rata-rata	78	

Hasil Wawancara dengan 30 perwakilan peserta didik kelas XII IPA dan XII IPS SMA Negeri 1 Tamansari Kabupaten Bogor tentang Yuk belajar PKN dan GEN PKN, sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Wawancara

No	Instrumen Wawancara	Jawaban	Jumlah	%
1	Apakah Yuk Belajar PKN ini mudah untuk diakses ?	ya	28	93%
2	Apakah Media Yuk Belajar PKN dapat berfungsi dengan baik?	ya	25	83%
3	Apakah desain visual dan materi yang tersaji dalam Yuk Belajar PKN ini menarik untuk peserta didik kelas XII ?	ya	26	87%
4	Apakah materi yang tersaji dalam Yuk Belajar PKN ini sudah relevan dengan KD kurikulum PKN di kelas XII ?	ya	24	80%
5	Apakah cara penyajian materi dalam Yuk Belajar PKN ini memudahkan siswa untuk memahami materi yang tersaji?	ya	25	83%
6	Apakah sumber belajar pada Yuk Belajar PKN sudah relevan dengan materi yang disajikan ?	ya	26	87%
7	Apakah tingkat kesulitan dari tes yang disajikan sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik ?	ya	28	93%
8	Apakah siswa sering menggunakan Yuk Belajar PKN ini dalam belajar ?	ya	27	90%
9	Apakah siswa merasakan manfaat menggunakan media pembelajaran Yuk Belajar PKN ini ?	ya	28	93%
10	Apakah ada kendala yang siswa temukan selama menggunakan Yuk Belajar PKN ini ?	tidak	28	94%

PEMBAHASAN

Pada era globalisasi saat ini, perkembangan IPTEK berpengaruh signifikan terhadap dunia pendidikan, khususnya untuk membuat sebuah media pembelajaran yang inovatif. Pemanfaatan teknologi yang sesuai menjadikan pembelajaran di kelas tidak lagi didominasi oleh ceramah guru, melainkan siswa didorong untuk dapat lebih aktif dan kreatif, pembelajaran pun terasa fleksibel karena tidak terbatas ruang dan waktu. Edgar Dale dalam kerucut pengalaman menyatakan bahwa semakin ke atas kerucut, maka akan semakin abstrak pula media penyampaian pesannya, sebaliknya semakin ke bawah kerucut maka akan semakin konkret media penyampaian pesannya. (Yamin, 2020).

Program kegiatan yuk belajar PKN ini dalam pelaksanaannya melibatkan guru PKN dan peserta didik kelas XII IPA dan XII IPS SMA Negeri 1 Tamansari Kabupaten Bogor. Peran guru adalah membuat dan menyusun materi pelajaran PKN dalam berbagai bentuk sajian ; Slide Powerpoint (PPT), rangkuman, video dan lain lain, kemudian diintegrasikan pada youtube dan google claccroom agar bisa diakses oleh peserta didik. Sedangkan peserta didik mengerjakan tugas PKN yang diberikan guru dengan cara mengakses materi dan tugas belajar yang sudah tersedia di youtube dan google classroom.

Langkah selanjutnya dari yuk belajar PKN adalah dengan kegiatan lomba yang disebut dengan Gen ter-PKN, yaitu Generasi Pintar, Kritis, dan Nasionalis, yaitu penentuan siswa-siswi yang masuk dalam nominasi Gen PKN dengan syarat dan kriteria yang ditentukan guru. Adapun yang menjadi aspek penilaian dalam lomba Gen PKN ini meliputi ; hasil evaluasi atau kuis, testimoni berupa refleksi proses dan hasil yuk belajar PKN, dan penyelesaian tugas lainnya yang kemudian hasil tersebut dikumulatitkan hingga diperoleh nominasi siswa/GEN ter-PKN dalam tahun pelajaran 2020-2021.

Pembahasan pertama penelitian ini yaitu untuk mengetahui bahwa yuk belajar PKn dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas XII MIPA dan XII IPS di SMA Negeri 1 Tamansari. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil evaluasi dan wawancara yang telah dilakukan peneliti sebagaimana yang telah disajikan di atas. Untuk hasil evaluasi dengan katagori tuntas KKM sebanyak 26 peserta didik atau sekitar 86,66%. Untuk katagori belum tuntas KKM sebanyak 4 peserta didik atau 13,33% dari jumlah 30 peserta didik.

Pembahasan ke-dua penelitian ini yaitu untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan bahan ajar dalam program yuk belajar PKn bagi peserta didik kelas XII MIPA dan XII IPS di SMA Negeri 1 Tamansari. Adapun langkah-langkah dalam kegiatan yuk belajar PKn ini adalah Minggu pertama (Siswa diberikan materi berupa Video, materi dengan slide powerpoint (PPT) dan rangkuman untuk dipelajari), Materi yang di share adalah per-sub kajian bab. Selain pematerian, quiz (bersifat tidak wajib) juga di share untuk siswa berlatih mengerjakan soal dirumah. Jika udah offline, berguna bagi peserta didik SMA untuk bisa belajar dirumah seepeti mengulas kembali dan sebagainya. Minggu kedua adalah melanjutkan sub pematerian sampai sub pematerian anggap saja bab 1 selesai. Minggu setelah sub pematerian selesai diberikan adalah Ulangan harian, yang mana peserta didik tentu sudah siap untuk itu karena sudah mendapatkan materi yang mudah diakses yakni video pembelajaran, PPT mentahan, rangkuman dan latihan soal berupa Quiz dari google form sebelumnya. Maka minggu ini adalah minggu evaluasi berupa ulangan harian. Di share di Google Classroom dan bersifat online. Daring/Offline menyesuaikan. Kegiatan tersebut terus berulang, sehingga peserta didik lebih nyaman dalam mengakses materi pembelajaran (tidak harus belajar dengan guru dikelas saja, karena belajar itu bisa dimana saja).

Pembahasan ketiga yaitu untuk mengetahui proses dan hasil yang diperoleh dari program yuk belajar PKn melalui kegiatan lomba Gen PKn sehingga terwujud peserta didik ter- PKN tahun 2020-2021. Program yuk belajar PKn berlanjut ke kegiatan GEN PKN yaitu berupa kegiatan lomba untuk menentukan nominasi peserta didik yang ter-PKN di tahun ajaran 2020-2021/ adapun hasil lomba tersebut l ...

Pembahasan ke empat yaitu untuk mengetahui respon peserta didik dengan program yuk belajar PKn melalui program Gen ter-PKN di kelas XII MIPA dan XII IPS di SMA Negeri 1 Tamansari. Adapun pembahasan berupa respon peserta didik ini meliputi hasil wawancara dan refleksi peserta didik kelas XII IPA dan XII IPS. Berdasarkan hasil wawancara dengan 30 responden perwakilan di atas, dari 10 instrumen wawancara yang digunakan dapat dideskripsikan pembahasannya sebagai berikut ; 1) Apakah Yuk Belajar PKn ini mudah untuk diakses ? responden yang menjawab ya sebanyak 28 orang atau 93%, dan yang menjawab tidak sebanyak 2 orang atau 7%. 2) Apakah Media Yuk Belajar PKn dapat berfungsi dengan baik? responden yang menjawab ya sebanyak 25 orang atau 83%, dan yang menjawab tidak sebanyak 5 orang atau 17%. 3) Apakah desain visual dan materi yang tersaji dalam Yuk Belajar PKn ini menarik untuk peserta didik kelas XII ? responden yang menjawab ya sebanyak 26 orang atau 87%, dan yang menjawab tidak sebanyak 4 orang atau 13%. 4) Apakah materi yang tersaji dalam Yuk Belajar PKn ini sudah relevan dengan KD kurikulum PKn di kelas XII ? responden yang menjawab ya sebanyak 24 orang atau 80%, dan yang menjawab tidak sebanyak 6 orang atau 20%. 5) Apakah cara penyajian materi dalam Yuk Belajar PKn ini memudahkan siswa untuk memahami materi yang tersaji? responden yang menjawab ya sebanyak 25 orang atau 83%, dan yang menjawab tidak sebanyak 5 orang atau 17%. 6) Apakah sumber belajar pada Yuk Belajar PKn sudah relevan dengan materi yang disajikan ? responden yang menjawab ya sebanyak 26 orang atau 87%, dan yang menjawab tidak sebanyak 4 orang atau 13%. 7) Apakah tingkat kesulitan dari tes yang disajikan sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik ? responden yang menjawab ya sebanyak 28 orang atau 93%, dan yang menjawab tidak sebanyak 2 orang atau 7%. 8) Apakah siswa sering menggunakan Yuk Belajar PKn ini dalam belajar ? responden yang menjawab ya sebanyak 27 orang atau 90%, dan yang menjawab tidak sebanyak 3 orang atau 10%. 9) Apakah

siswa merasakan manfaat menggunakan media pembelajaran Yuk Belajar PKN ini ? responden yang menjawab ya sebanyak 28 orang atau 93%, dan yang menjawab tidak sebanyak 2 orang atau 7%. 10) Apakah ada kendala yang siswa temukan selama menggunakan Yuk Belajar PKN ini ? responden yang menjawab ya sebanyak 28 orang atau 93%, dan yang menjawab tidak sebanyak 2 orang atau 7%.




Yuk belajar PKN selanjutnya menyelenggarakan GEN ter-PKN (Generasi ter- Pintar, kritis, dan nasionalis) bagi peserta didik kelas XII IPA dan XII IPS SMA Negeri 1 Tamansari Kabupaten Bogor tahun 2020-2021. Kegiatan ini untuk menentukan siswa-siswi yang masuk dalam nominasi Gen PKN dengan syarat dan kriteria yang ditentukan guru. Adapun yang menjadi aspek penilaian dalam lomba Gen PKN ini meliputi ; hasil evaluasi atau kuis, testimoni berupa refleksi proses dan hasil yuk belajar PKN, dan penyelesaian tugas lainnya yang kemudian hasil tersebut dikumulatifkan hingga diperoleh nominasi siswa/GEN ter-PKN dalam tahun pelajaran 2020-2021.

Tabel 5. Nominasi peserta Gen ter PKN Jurusan MIPA dan IPS tahun 2020-2021

No	Nama Siswa	Kelas	Peringkat ke	Penghargaan
1	Mutiara Asyifa	XII IPS 3	Peringkat #3	Sertifikat
2	Shafiyah Hasim	XII IPS 1	Peringkat #2	Sertifikat
3	Mulyani	XII IPS 1	Peringkat #1	Sertifikat
4	Isa Romansah	XII MIPA 4	Peringkat #3	Sertifikat
5	Sebastian Gunawan	XII MIPA 3	Peringkat #2	Sertifikat
6	Nia Maryani	XII MIPA 1	Peringkat #1	Sertifikat

Dari hasil nominasi Gen ter-PKN tiap kelas MIPA dan IPS, selanjutnya dipilih lagi nominasi untuk juara Gen ter-PKN seangkatan kelas XII MIPA dan XII IPS SMA Negeri 1 Tamansari tahun pelajaran 2020-2021.

Tabel 6. Nominasi peserta Gen ter PKN seangkatan tahun 2020-2021

No	Nama Siswa	Kelas	Peringkat ke	Penghargaan
1	 Latifah Rahmawati	XII MIPA 6	Peringkat #3	Sertifikat Uang Rp. 50.000
2	 Fauzia Widiawati	XII IPS 2	Peringkat #2	Sertifikat Uang Rp. 100.000
3	 Wilma Mauludya Putri	XII MIPA 5 1	Peringkat #1	Sertifikat Uang Rp. 150.000

DAFTAR PUSTAKA

1. Abdulkarim, A. (2006). Pendidikan Kewarganegaraan Membangun Warga Negara Yang Demokratis. Bandung: Grafindo Media Pratama.

2. Arham, U. U., & Dwiningsih, K. (2016). Keefektifan Multimedia Interaktif Berbasis Blended Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 4(2), 111. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v4n2.p111--118>
3. Dewi, N. P. C. P. (2020). *Buku Ajar Mata Pelajaran Sekolah Dasar PKN Dan Pancasila* (1st ed.; I. M. Sedana, ed.). Bali: Nilacakra.
4. Farisi, M. I. (2011). Kompetensi Guru dalam Mewujudkan Pendidikan Berkarakter dan berbasis Budaya. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(1)(ISSN 0854-7149), 23-33. Retrieved from <http://jm.tp.ac.id/view/1331224689/mohammad-imam-farisi/kompetensi-guru-dalam-mewujudkan-pendidikan-berkarakter-dan-berbudaya>
5. Hendrizal. (2017). PKn SD, Masalah Dan Solusinya. Retrieved from <https://bunghatta.ac.id/artikel-325-pkn-sd-masalah-dan-solusinya.html>
6. Madiung, B. (2018). *Pendidikan Kewarganegaraan Civic Education*. Makasar: Celebes Media Perkasa.
7. Malora, S. (2013). Artikel Wawancara. Retrieved from https://www.google.com/amp/s/www.kompasiana.com/amp/s_malora/artikelwawancara_552a26256ea8343b1d552d28
8. Manullang, B. (2013). Grand Desain Pendidikan Karakter Generasi Emas 2045. *Jurnal Pendidikan Karakter*, (1), 1-14. Retrieved from <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/view/1283>
9. Midun, H., & Ulfa, S. (2017). Inovasi Metode Dan Penilaian Pembelajaran Pada Pendidikan Karakter Di Era Digital. *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran Dan Pendidikan Dasar 2017*.
10. Mubarakah, A. (2012). *Hakikat Dan Fungsi Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan*.
11. Purbasari, R. Julia, Kahfi, M. S., & Yunus, M. (2013a). Pengembangan Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Dimensi Tiga Untuk Siswa SMA Kelas X. *Jurnal Online Universitas Negeri Malang*.
12. Rahayu, M. (2007). *Pendidikan Kewarganegaraan Perjuangan Menghidupi Jati Diri Bangsa*. Depok: PT Grasindo.
13. Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model penelitian pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
14. Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2015a). Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Analyze Implement Evaluate Design Develop. *Seminar Nasional Riset Inovatif*.
15. Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2015b). Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan Dengan Model Addie. *Seminar Nasional Riset Inovatif IV*.
16. Zuriah, N., & Kautsar, N. M. (n.d.-a). *Development of PPKn Learning Media Based on Android*.

PROFIL SINGKAT

Desi Afianti Rahmi, S.Pd. adalah guru pendidikan kewarganegaraan SMA Negeri 1 Tamansari Kecamatan Tamansari Kabupaten Bogor. Ia juga merupakan Founder dari Yuk Belajar PKN dan GEN PKN di SMA Negeri 1 Tamansari Bogor.