

PEMANFAATAN MULTIMEDIA DAN TEKNOLOGI INFORMASI

DALAM PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN PPKn

(Studi Kasus pada Guru PPKn SMP se Kecamatan Gesi

Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2015/2016)

ARTIKEL PUBLIKASI

Dajukan untukMemperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan



Diajukan oleh:

HERI SETYAWAN

A220120005

Kepada:

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

JUNI, 2016

HALAMAN PERSETUJUAN

**PEMANFAATAN MULTIMEDIA DAN TEKNOLOGI INFORMASI
DALAM PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN PPKn
(Studi Kasus pada Guru PPKn SMP se Kecamatan Gesi
Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2015/2016)**

Diajukan oleh:

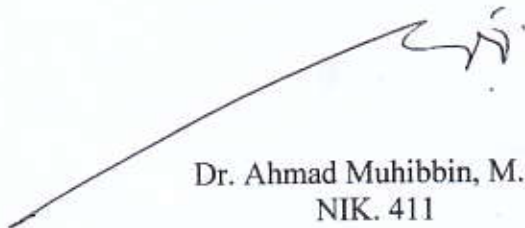
HERI SETYAWAN

A220120005

Artikel publikasi ini telah disetujui oleh pembimbing skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas
Muhammadiyah Surakarta untuk dipertanggungjawabkan di
hadapan tim penguji skripsi

Surakarta, 10 Juni 2016

Pembimbing,



Dr. Ahmad Muhibbin, M.Si.
NIK. 411

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Heri Setyawan
NIM : A 220120005
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Judul Proposal Skripsi : Pemanfaatan Multimedia dan Teknologi Informasi dalam Pengembangan Pembelajaran PPKn (Studi Kasus pada Guru PPKn SMP se Kecamatan Gesi Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2015/2016

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa artikel publikasi yang saya serahkan ini benar-benar hasil karya saya sendiri dan bebas plagiat karya orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu/dikutip dalam naskah dan disebutkan pada daftar pustaka. Apabila dikemudian hari terbukti skripsi ini hasil plagiat, saya bertanggung jawab sepenuhnya dan bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Surakarta, 10 Juni 2016

Yang membuat pernyataan,



Heri Setyawan
A220120005

HALAMAN PENGESAHAN

**PEMANFAATAN MULTIMEDIA DAN TEKNOLOGI INFORMASI
DALAM PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN PPKn
(Studi Kasus pada Guru PPKn SMP se Kecamatan Gesi
Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2015/2016)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

HERI SETYAWAN

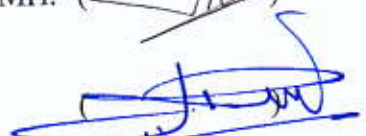
A220120005

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
Pada hari Rabu, tanggal 22 Juni 2016 dan
dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji

1. Dr. Ahmad Muhibbin, M.Si. ()

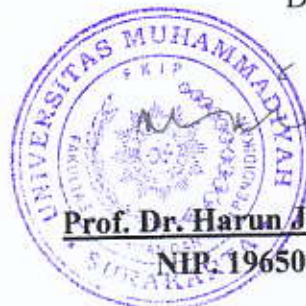
2. Dra. Hj. Sri Arfiah, SH. MH. ()

3. Dra. Sundari, SH. MH. ()

Surakarta, 22 Juni 2016

Universitas Muhammadiyah Surakarta
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,



Prof. Dr. Harun Joko Pravitno, M.Hum
NIP. 196504281993031001

**PEMANFAATAN MULTIMEDIA DAN TEKNOLOGI INFORMASI DALAM
PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN PPKn (STUDI KASUS PADA GURU
PPKN SMP SE KECAMATAN GESI KABUPATEN SRAGEN
TAHUN PELAJARAN 2015/2016)**

Heri Setyawan A220120005 dan Ahmad Muhibbin

Universitas Muhammadiyah Surakarta

hery_saktiawan@yahoo.co.id

ABSTRACT

This study aimed to describe the use of multimedia and information technology in the development of Pancasila and Citizenship Education learning in junior high school Gesi District of Sragen in the academic year 2015/2016. The study used a qualitative approach, data collection is done by observation, interview and documentation. Test the validity of the data with the triangulation of sources and techniques or methods of data collection. The data analysis applying interactive models through data collection, data reduction, data display, and conclusion.

The results of this study indicate that the junior high school teacher in the District Gesi all are utilizing multimedia and information technology in the development of learning Pancasila and Citizenship Education. The form of the use of technology such as laptop and projectors to deliver material to students by displaying materials through the application of learning material file power point so that a better quality of learning, interesting, not monotonous, and students are very enthusiastic about the learning process. Obstacles encountered the use of multimedia and information technology in the development of Pancasila and citizenship education learning is the lack of facilities provided by the school, not installed projectors in every classroom and the human factor is not yet skilled in controlling or running applications in the computer.

The solution is done by the school or teacher education of civics and Citizenship is a workshop or the introduction of a device of learning organized by the school or by the County Government as well as propose aid to the Governments or foundations to complement the technology of learning facilities such as LCD and Projector in each classes as well as meet the needs of the other support in the learning process as well as the consciousness of each teacher about the quality of the delivery of the learning material so that the material better than.

Keywords: *multimedia, utilization, learning, technology*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan multimedia dan teknologi informasi dalam pengembangan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SMP se Kecamatan Gesi Kabupaten Sragen tahun pelajaran 2015/2016. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif, pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Uji keabsahan data dengan triangulasi sumber dan teknik atau metode pengumpulan data. Analisis data menerapkan model

interaktif melalui pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Guru di SMP se Kecamatan Gesi semuanya memanfaatkan multimedia dan teknologi informasi dalam pengembangan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Bentuk pemanfaatan teknologi berupa laptop dan proyektor untuk menyampaikan materi kepada siswa dengan cara menampilkan bahan file materi pembelajaran melalui aplikasi *power point* supaya kualitas pembelajaran lebih baik, menarik, tidakmonoton, dan siswa sangat antusias mengikuti proses pembelajaran. Kendala yang dihadapi pemanfaatan multimedia dan teknologi informasi dalam pengembangan pembelajaran pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah minimnya fasilitas yang disediakan oleh sekolah, belum terpasang proyektor di setiap kelas dan faktor sumber daya manusia yang belum terampil dalam penguasaan atau menjalankan aplikasi dalam komputer.

Solusi yang dilakukan oleh pihak sekolah maupun guru mata pelajaran pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah mengikuti *workshop* atau pengenalan perangkat pembelajaran yang diadakan oleh pihak sekolah maupun oleh pemerintah kabupaten serta mengajukan bantuan kepada pemerintah ataupun yayasan untuk melengkapi fasilitas teknologi pembelajaran misalnya memasang proyektor dan LCD di setiap kelas serta memenuhi kebutuhan lainnya yang menunjang dalam proses pembelajaran serta kesadaran masing-masing gurutentang kualitas penyampaian materi materi pembelajaran agar lebih baik.

Kata kunci: *multimedia, pemanfaatan, pembelajaran, teknologi*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi semakin mempengaruhi hidup manusia. Seiring perkembangannya, masyarakat Indonesia mulai mengenal adanya internet, *handpohne*, televisi, dan berbagai teknologi lainnya. Melalui teknologi masyarakat dapat mengakses informasi dengan mudah dan cepat dimanapun tempatnya. Perubahan teknologi secara umum telah mempengaruhi perkembangan pendidikan. Teknologi selain berpengaruh dalam dunia pendidikan juga berpengaruh terhadap dunia pekerjaan terutama dalam menyiapkan para pekerja yang dituntut untuk menguasai proses produksi barang, pembagian kerja, dan keterampilan-keterampilan kerja baru (Hamzah dan Nina, 2010: 37).

Komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer Managed Instruction* (CMI). Peran komputer juga sebagai pembantu tambahan dalam belajar, pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau kedua-duanya yang dikenal sebagai *Computer Assisted Instruction* (CAI) (Arsyad, 2003: 93). Informasi adalah sejumlah data yang sudah diolah atau diproses melalui prosedur pengolahan data dalam rangka menguji tingkat

kebenarannya, keterpakaiannya sesuai dengan kebutuhan (Darmawan, 2012: 2). Hasil penelitian oleh Isong yang berjudul "*A Methodology for Teaching Computer Programming: first year students' perspective*", (2014: 18) menyatakan, faktor yang sangat mempengaruhi pengajaran dan pembelajaran dari program komputer tidak lain dari sisi siswa terkandung juga akibat dari pengalaman guru. Meskipun pemrograman dianggap sulit, terkadang anggapan ini tidak selalu benar, karena metodologi pengajaran guru yang buruk akan mendorong partisipasi siswa. Akibatnya, berpengaruh terhadap proses belajar mengajar. Metodologi pengajaran jika ditemukan tidak produktif, maka siswa juga tidak akan produktif, kecuali menggunakan pendekatan yang diperkenalkan.

Hasil penelitian oleh Chuntao yang berjudul "*An Experimental Study on College Teacher's Adoption of Instructional Technology*", (2011: 48) menyatakan, keputusan untuk menggunakan teknologi pembelajaran dalam menyampaikan sebuah rencana pembelajaran harus menggabungkan bagian dari model pengajaran. Teknologi dan materi harus diujikan serta memeriksa faktor-faktor, seperti objek yang spesifik dari pembelajaran dan penggunaan bahan model pengajaran yang sistematis. Desain pembelajaran memberikan beberapa rekomendasi dan pedoman untuk memakai media pembelajaran serta memasukkan ke dalam kelas baik dilakukan sebelum atau pada awal proses pembelajaran. Hasil penelitian oleh Gilakjani yang berjudul "*The significant role of multimedia in motivating EFL learners' interest in English language learning*", 2012: 61) menyatakan, adanya peningkatan kesadaran dikalangan pendidik, peneliti dan administrator bahwa pengenalan multimedia ke dalam lembaga pendidikan membawa perubahan dalam belajar dan pola mengajar. Fungsi yang paling umum dari multimedia adalah untuk membantu atau mendukung guru. Media pembelajaran tepat dirancang tidak hanya bisa membantu mengajar, tetapi juga mempromosikan efek belajar. Multimedia akan memastikan perubahan besar dalam budaya belajar dan mengajar. Multimedia merupakan suatu gabungan antara teks, gambar, grafis, animasi, audio, video, serta penyampaian interaktif yang dapat membuat suatu pengalaman belajar bagi siswa dalam kehidupan nyata disekitarnya (winarno dkk, 2009: 8).

Adanya *workshop* pengembangan dan pengemasan perangkat pembelajaran diharapkan bisa mendapatkan guru profesional dan berkarakter memiliki ketrampilan

memanfaatkan multimedia dan teknologi informasi untuk masa depan pendidikan bangsa Indonesia. Menurut Twelker sebagaimana dikutip (Suradji, 2012: 34). Pengembangan pembelajaran adalah cara yang sistematis dalam mengidentifikasi, mengembangkan, dan mengevaluasi seperangkat materi dan strategi yang diarahkan untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Guru profesional dan berkarakter harus bisa menguasai dan dapat memanfaatkan teknologi modern yang bisa menunjang proses pembelajaran di dalam maupun di luar kelas. Contohnya *email, google, e-learning, facebook*, dan alamat-alamat *website* diberbagai dunia maya untuk mengembangkan diri dan pengemasan perangkat pembelajaran (Rohmadi, 2012: 13). Teknologi bisa diidentikan dengan pertukangan yang memiliki lebih dari satu definisi, salah satunya adalah pengembangan dan aplikasi dari alat, mesin, material, dan proses yang menolong manusia menyelesaikan masalahnya (Darmawan, 2012: 25). Indikator yang sesuai dengan pemanfaatan multimedia dan teknologi informasi dalam pengembangan pembelajaran PPKn antara lain 1. indikator perangkat pembelajaran, meliputi: a. rencana pelaksanaan pembelajaran b. media pendukung pembelajaran c. bahan ajar. 2. Indikator proses pembelajaran, meliputi a. Pemanfaatan multimedia dan teknologi oleh guru b. Cara-cara mengajar dengan pemanfaatan multimedia dan teknologi c. Kejelasan materi yang diterima siswa dengan pemanfaatan multimedia dan teknologi.

Hasil penelitian oleh Eme, dkk (2015: 22) yang berjudul “*Computer Studies and Its impact in Secondary Schools in Umuahia-North Local Government Area of Abia State, Nigeria*” menunjukkan bahwa masuknya ilmu komputer sekolah menengah di Umuahia Utara Area Pemda Abia, Nigeria memiliki dampak positif dalam proses belajar mengajar. Meskipun pembelajaran komputer dapat digunakan dalam pendidikan, tetapi masih banyak sekolah-sekolah di Abia yang belum memanfaatkannya dalam proses pembelajaran, sebab belajar komputer harus diteruskan di sekolah yang terstruktur dan menyediakan guru-guru yang terjamin dalam memaksimalkan komputer sebagai media pembelajaran. Hasil penelitian Eme, dkk ini terdapat persamaan dengan penelitian ini, yaitu keduanya sama-sama meneliti tentang pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, perbedaannya terletak pada kajian pokok atau fokus penelitian dimana dalam penelitian Eme, dkk berpusat pada dampak penggunaan teknologi yang ditimbulkan oleh siswa dalam proses belajar mengajar, sedangkan penelitian ini

berfokus pada bagaimana pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran dalam pengembangan pembelajaran PPKn.

Hasil penelitian oleh Robles (2013: 38) yang berjudul *“The Use of Educational Web Tools: An Innovative Technique in Teacher Education Courses”* menunjukkan bahwa para siswa memiliki sikap positif terhadap pendidikan alat jaringan, karena merupakan teknik inovatif pada guru pendidikan. Pendidikan alat jaringan digunakan guru untuk memperoleh keuntungan pada proses pembelajaran. Keuntungan yang didapat dari penggunaan pendidikan alat jaringan adalah merupakan teknik untuk pengajaran dengan baik yang dilakukan oleh guru pendidikan kepada siswa. Hasil penelitian Robles ini terdapat persamaan dengan penelitian ini, yaitu keduanya sama-sama meneliti tentang teknologi pendidikan. Perbedaannya terletak pada kajian pokok dimana dalam penelitian Robles meneliti tentang tingkat pembelajaran dan inovasi keterampilan siswa adanya alat web pendidikan sebagai sebuah teknik inovatif diprogram pendidikan guru, sedangkan penelitian ini berfokus pada pemanfaatan multimedia dan teknologi informasi dalam pengembangan pembelajaran PPKn.

RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimanakah pemanfaatan multimedia dan teknologi informasi dalam pengembangan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan SMP se Kecamatan Gesi?
2. Bagaimanakah kendala pemanfaatan multimedia dan teknologi informasi dalam pengembangan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan SMP se Kecamatan Gesi?
3. Bagaimanakah solusi pemanfaatan multimedia dan teknologi informasi dalam pengembangan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan SMP se Kecamatan Gesi

TUJUAN PENELITIAN

1. Untuk mendeskripsikan pemanfaatan multimedia dan teknologi informasi dalam pengembangan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan SMP se Kecamatan Gesi.

2. Untuk mendeskripsikan kendala pemanfaatan multimedia dan teknologi informasi dalam pengembangan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan SMP se Kecamatan Gesi.
3. Untuk mendeskripsikan solusi pemanfaatan multimedia dan teknologi informasi dalam pengembangan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan SMP se Kecamatan Gesi.

METODE PENELITIAN

Tempat penelitian ini adalah di SMP se Kecamatan Gesi Kabupaten Sragen. Tahap-tahap dalam pelaksanaan kegiatan ini sesuai rencana akan dimulai dari tahap persiapan sampai dengan penulisan laporan penelitian. Secara keseluruhan semua kegiatan dilakukan selama kurang lebih 4 bulan, yaitu sejak bulan Maret sampai dengan bulan Juni 2016. Jenis penelitian ini menggunakan metode kualitatif interaktif dengan bentuk studi kasus, karena merupakan studi mendalam yang menggunakan teknik pengumpulan data langsung dari orang dalam lingkungan alamiahnya (Sukmadinata 2011:61-66). Adapun studi kasus dalam penelitian ini, yaitu pemanfaatan multimedia dan teknologi informasi dalam pengembangan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan SMP se Kecamatan Gesi, Kendala yang dihadapi, dan Solusi yang diberikan oleh guru maupun pihak sekolah.

Menurut Arikunto (2012: 145), menjelaskan bahwa subjek penelitian adalah subjek yang dituju untuk diteliti oleh peneliti. Berdasarkan teori tersebut dapat disimpulkan bahwa subjek penelitian adalah subjek yang dapat memberikan informasi mengenai objek penelitian melalui pertanyaan-pertanyaan dari peneliti, baik tertulis maupun lisan. Subjek penelitian ini terdiri dari kepala sekolah SMP se Kecamatan Gesi, guru mata pelajaran PPKn SMP se Kecamatan Gesi, dan siswa SMP se Kecamatan Gesi. Menurut Maryadi, dkk., (2010: 13) Objek penelitian adalah variabel yang diteliti baik berupa peristiwa, tingkah laku, aktivitas, atau gejala-gejala sosial lainnya. Objek penelitian ini adalah pemanfaatan multimedia dan teknologi informasi dalam pengembangan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan SMP se Kecamatan Gesi Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2015/2016.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik analisis data kualitatif. Menurut Miles dan Huberman (1992:15-19), proses analisis data dimulai dengan mengumpulkan data dilokasi penelitian dengan melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan menentukan strategi pengumpulan data yang dipandang tepat dan untuk menentukan fokus serta pendalaman data pada proses pengumpulan data berikutnya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pemanfaatan multimedia dan teknologi informasi sudah dilakukan guru PPKn di SMP se Kecamatan Gesi karena sangat penting serta berpengaruh terhadap pengembangan proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Pesatnya perkembangan teknologi komputer, guru sangat dituntut untuk meningkatkan profesionalismenya sebagai peletak dasar pendidikan bagi generasi muda. Guru layak untuk mendapatkan perhatian dalam hal pembimbingan berbagai kompetensi yang meningkatkan keprofesionalan mereka dari pendidikan tinggi. Selain menguasai materi yang disampaikan kepeserta didik, guru juga harus bisa dalam pengoperasian teknologi agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar. Berikut ini hasil ringkasan temuan yang didapat dalam penelitian.

No .	Unsur yang Diteliti	Indikator	Temuan
1.	Pemanfaatan Multimedia dan Teknologi Informasi dalam Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan SMP se	1. Perangkat Pembelajaran	
a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran		Dari ketiga guru hanya bapak kismanto yang memanfaatkan teknologi dalam rencana pelaksanaan pembelajaran	
b. Media pendukung pembelajaran		Dari ketiga guru menggunakan media pendukung pembelajaran berupa laptop, speaker, dan proyektor untuk media pendukung pembelajaran	
c. Bahan ajar		Dalam penyampaian bahan ajar ketiga guru memanfaatkan laptop dan proyektor melalui aplikasi power point untuk menampilkan bahan materi yang diajarkan.	

Kecamatan Gesi(Studi Kasus pada Guru PPKn SMP se Kecamatan Gesi Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2015/2016)	2. Proses Pembelajaran	
	a. Pemanfaatan multimedia dan teknologi oleh guru	Kegiatan pembelajaran ketiga guru memanfaatkan laptop dan proyektor dengan langkah mempersiapkan kelengkapan terlebih dahulu
	b. Cara-cara mengajar dengan pemanfaatan multimedia dan teknologi	Cara-cara mengajar ketiga guru menggunakan aplikasi power point dengan menampilkan slide bahan materi yang akan disampaikan melalui proyektor
	c. Kejelasan materi yang diterima siswa dengan pemanfaatan multimedia dan teknologi	pemanfaatan Multimedia dan Teknologi membantu pembelajaran karena sangat efisien, siswa sangat antusias menerima pelajaran dan fokus terhadap bahan ajar yang ditampilkan

Bentuk pemanfaatan multimedia dan teknologi informasi dalam pengembangan pembelajaran PPKn SMP se Kecamatan Gesi Kabupaten Sragen tahun pelajaran 2015/2016 adalah melalui pemanfaatan teknologi pendukung pembelajaran berupa laptop dan proyektor untuk menjelaskan materi yang diberikan kepada peserta didik. Setiap guru selalu mengembangkan pembelajaran dengan penyampaian bahan ajar menggunakan aplikasi *power point* yang ditampilkan ke layar atau LCD dalam penyampaian materi pembelajaran yang dijelaskan kepada peserta didik. Tujuan dari penggunaan multimedia dan teknologi tersebut untuk mengembangkan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan supaya dalam kegiatan pembelajaran tidak membosankan dan untuk meningkatkan daya tarik siswa saat mengikuti proses pembelajaran. Penyampaian materi dengan cara memanfaatkan *power point* yang ditampilkan melalui proyektor merupakan cara yang efektif dan sudah bersifat umum bagi guru dalam penyampaian bahan ajar dan setiap guru mempunyai karakter sendiri tetapi tujuannya tetap sama bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran berpengaruh terhadap kualitas penyampaian materi kepada siswa. Pemanfaatan teknologi berupa laptop dan proyektor lebih efektif dan jelas karena siswa lebih antusias dalam memperhatikan penyampaian materi dan fokus pada bahan ajar yang

ditampilkan. Daya tangkap materi yang diterima oleh siswa lebih optimal dibanding dengan penyampaian materi melalui metode ceramah. Hasil temuan tersebut sesuai dengan penelitian dalam jurnal internasional oleh Robles (2013: 38) yang berjudul "*The Use of Educational Web Tools: An Innovative Technique in Teacher Education Courses*" menunjukkan bahwa para siswa memiliki sikap positif terhadap pendidikan alat jaringan, karena merupakan teknik inovatif pada guru pendidikan. Pendidikan alat jaringan digunakan guru untuk memperoleh keuntungan pada proses pembelajaran. Keuntungan yang didapat dari penggunaan pendidikan alat jaringan adalah merupakan teknik untuk pengajaran dengan baik yang dilakukan oleh guru pendidikan kepada siswa.

Kendala yang dihadapi dalam usaha pemanfaatan multimedia dan teknologi informasi dalam pengembangan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan SMP se Kecamatan Gesi adalah sarana dan prasarana yang disediakan dari pihak sekolah kurang lengkap serta guru kurang terampil dalam mengoperasikan komputer atau laptop. Meskipun demikian guru tetap berusaha mengembangkan pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi supaya kualitas pembelajaran yang diberikan lebih meningkatkan daya tarik siswa dan tidak ketinggalan dalam hal kemajuan perkembangan teknologi pembelajaran. Temuan tersebut sesuai penelitian dalam jurnal internasional oleh Isong yang berjudul "*A Methodology for Teaching Computer Programming: first year students' perspective*", (2014: 18) menyatakan, faktor yang sangat mempengaruhi pengajaran dan pembelajaran dari program komputer tidak lain dari sisi siswa terkandung juga akibat dari pengalaman guru. Meskipun pemrograman dianggap sulit, terkadang anggapan ini tidak selalu benar, karena metodologi pengajaran guru yang buruk akan mendorong partisipasi siswa. Akibatnya, berpengaruh terhadap proses belajar mengajar. Metodologi pengajaran jika ditemukan tidak produktif, maka siswa juga tidak akan produktif, kecuali menggunakan pendekatan yang diperkenalkan.

Solusi untuk mengatasi kendala dari masing-masing masalah pemanfaatan multimedia dan teknologi informasi dalam pengembangan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan berusaha dilakukan oleh guru dengan upaya pengajuan bantuan untuk melengkapi teknologi pembelajaran serta mengadakan

seminar pengenalan teknologi pembelajaran. Faktor usia bukan merupakan suatu penghalang untuk mempelajari aplikasi teknologi pembelajaran, guru harus mempunyai inisiatif dan aktif dalam pemanfaatan teknologi agar terwujud pembelajaran yang kondusif demi kemajuan bangsa dan anak bangsa yang menjadi penerus bangsa dimasa mendatang.

KESIMPULAN DAN SARAN

Guru di SMP se Kecamatan Gesi dapat dikatakan semuanya memanfaatkan multimedia dan teknologi informasi dalam pengembangan pembelajaran pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Terbukti bahwa ketiga guru PPKn SMP se Kecamatan Gesi telah memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran sesuai dengan indikator dalam penelitian ini. Pemanfaatan teknologi berupa laptop dan proyektor serta alat pendukung lainnya untuk mendukung pembelajaran pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Kendala pemanfaatan multimedia dan teknologi informasi dalam pengembangan pembelajaran pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah minimnya fasilitas yang disediakan oleh sekolah, belum terpasang proyektor dan LCD di setiap kelas dan faktor belum terampilnya guru dalam penguasaan atau menjalankan aplikasi dalam komputer. Usaha yang dilakukan oleh pihak sekolah maupun guru mata pelajaran pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah mengikuti *workshop* atau pengenalan perangkat pembelajaran yang diadakan oleh pihak sekolah maupun oleh pemerintah kabupaten serta mengajukan bantuan kepada pemerintah ataupun yayasan untuk melengkapi fasilitas teknologi pembelajaran misalnya memasang proyektor dan LCD di setiap kelas serta memenuhi kebutuhan lainnya yang menunjang dalam proses pembelajaran. Usaha lain yang dilakukan adalah kesadaran masing-masing guru pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk membawa laptop dan proyektor pribadi apabila fasilitas yang disediakan di sekolah sudah digunakan guru yang lain.

Saran yang diberikan dalam penelitian ini yaitu bagi kepala sekolah, harus menjadi pemimpin perbaikan serta ikut serta dalam memperbaiki kinerja guru dalam pengoptimalan teknologi pembelajaran dan kepala sekolah menjadi alat pengontrol dalam mengawasi pemanfaatan teknologi pembelajaran yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran. Saran kepada guru, harus mempunyai inisiatif mengenai

pentingnya pemanfaatan teknologi guna mendorong kemajuan perkembangan proses pembelajaran serta mempunyai teknik sendiri dalam penyampaian materi kepada siswa agar materi yang disampaikan bisa lebih jelas dan tertangkap dengan baik. Guru harus berusaha mengikuti seminar tentang pengenalan aplikasi teknologi pembelajaran dimanapun tempatnya bisa dijangkau. Saran kepada siswa, sebagai generasi penerus bangsa harus menyikapi dengan baik perkembangan multimedia dan teknologi pembelajaran. Pemanfaatan teknologi pembelajaran harus dilakukan dalam hal-hal yang positif tidak menyimpang dari norma-norma yang telah ditentukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Ed Revisi VI*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Chuntao, Du. 2011. *International Journal of Modern Education and Computer Science. An Experimental Study on College Teacher's Adoption of Instructional Technology*. Vol 3: hal 47-54.
- EmeOgwo, dkk. 2015. *International Journal of Modern Education and Computer Science. Computer Studies and Its impact in Secondary Schools in Umuhia-North Local Government Area of Abia State, Nigeria*. Vol 7: hal 16-23.
- Gilakjani. 2012. *International Journal of Modern Education and Computer Science. The significant role of multimedia in motivating EFL learners' interest in English language learning*. vol 4: hal 57-66.
- Hamalik, Oemar. 1986. *Media Pendidikan*. Bandung: Alurni.
- Isong, Basse. 2014. *International Journal of Modern Education and Computer Science. A Methodology for Teaching Computer Programming: first year students' perspective*. Vol 6: hal 15-21.
- Maryadi dkk. 2011. *Pedoman Penulisan Skripsi FKIP*. Surakarta: BP-FKIP UMS.
- Robles, Ava C.M.O. 2013. *International Journal of Modern Education and Computer Science. The Use of Educational Web Tools: An Innovative Technique in Teacher Education Courses*. Vol 5: hal 49-63.
- Rohmadi, Muhammad. 2012. *Menjadi Guru Profesional dan Berkarakter*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Sugiyono. 2003. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono.2012. *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif, dan kombinasi (mixed methods)*. Bandung:Alfabeta
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suradji. 2012. *Teknologi pembelajaran*. Surakarta: UNS Press.
- Uno, Hamzah B. dan Lamatenggo, Nina.2010. *Teknologi Kominikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Winarno, dkk.2009. *Teknik Evaluasi Multimedia Pembelajaran*. Jakarta: Genius Prima Media
- Yusufhadi,Miarso, dkk. 1986.*Teknologi Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: CV. Rajawali.