

**GENERASI PITUNG: MEDIA PEMBELAJARAN PPKn SMP UNTUK
MENINGKATKAN *CRITICAL THINKING*, *COMMUNICATION*,
COLLABORATION DAN CREATIVITY MASA PANDEMI DAN PASCA
PANDEMI COVID-19**

Nisa Indana Nur Fitriani¹, Akmal Firmansyah², Fiyan Wahyu Dwi Putri³

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas
Negeri Yogyakarta, Indonesia

¹nisaindana.2020@student.uny.ac.id, ²akmalfirmansyah.2020@student.uny.ac.id,

³fiyanwahyu.2020@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Pancasila and Citizenship Education (Pancasila and Citizenship Education) or Civics is one of the compulsory subjects from the most basic level of education to higher education. The presence of Civics subjects is often a phenomenon of students becoming bored or bored when studying Civics in class. This is because Civics subjects are only limited to studying material from rigid textbooks or rigid literacy. Seeing this phenomenon, this study aims to analyze the urgency of the Pitung Generation application development, describe the Pitung Generation application design, and the Pitung Generation application implementation. Researchers innovate in designing the Pitung Generation application that functions as a Civics learning medium to improve Critical Thinking, Communication, Collaboration, and Creativity (4C) for Junior High School (SMP) students in studying Civics subjects during the pandemic and post-Covid-19 pandemic. The legal basis that the researcher uses in conducting this research is Article 37 Paragraph (2) of Law Number 20 of 2003 concerning the National Education System, and Law Number 12 of 2012 concerning Higher Education. This research method uses the (R&D) method, namely conducting research on the urgency of developing the Pitung Generation application and then developing the Pitung Generation application. The research subjects were junior high school students in Depok District, Sleman Regency, Yogyakarta Special Region. The selection of research subjects using purposive sampling technique, and data collection using observation techniques, questionnaires and literature literacy studies. The data analysis used is quantitative analysis with a collaborative approach with trials using the Sign Test analysis technique.

Keywords : 4C, Applications, Pitung Generation, PPKn, SMP

Pendahuluan

Menurut (Supriyanto dalam Nurmalisa, 2020) menyebutkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan pada hakikatnya sebuah bentuk pendidikan untuk generasi penerus yang bertujuan agar mereka menjadi warga negara yang berpikir tajam dan sadar mengenai hak dan kewajibannya dalam hidup bermasyarakat dan bernegara, juga bertujuan untuk membangun kesiapan seluruh warga negara agar menjadi warga dunia (*global society*) yang cerdas. Pendidikan Kewarganegaraan penting diberikan agar mahasiswa menjadi pribadi yang paham tentang hak dan kewajibannya sebagai Warga Negara Indonesia, berpikir kritis, bertoleransi tinggi, pribadi yang cinta damai, menjadi sosok yang mengenal dan berpartisipasi dalam kehidupan politik lokal, nasional, dan internasional. Hal ini sesuai dengan hakikat tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) yaitu mengembangkan siswa menjadi warga negara yang baik yang memiliki rasa kebanggaan terhadap Negara Indonesia, cinta tanah air, jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi di lingkungan rumah, sekolah, dan sekitarnya serta berbangsa dan bernegara.

Munculnya pandemi *Covid-19* memaksakan manusia untuk hidup berbeda dengan kehidupan sebelumnya. Pandemi menimbulkan berbagai masalah dalam bidang kehidupan terutama pada bidang pendidikan yang mana seharusnya pembelajaran dilaksanakan di sekolah tetapi akibat pandemi ini kegiatan belajar mengajar dilaksanakan secara daring atau jarak jauh. Hal ini, membuat peserta didik sulit memahami materi yang diberikan oleh guru. Kondisi pandemi yang berada di zaman semakin pesatnya media informasi dan komunikasi, juga berakibat pada bergesernya peran seorang pendidik. Pendidik atau guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber informasi dalam proses pembelajaran di sekolah, tetapi dapat memanfaatkan kemajuan teknologi untuk mengembangkan keilmuan peserta didik. Guru atau pendidik disarankan bisa mengembangkan kemampuan untuk memanfaatkan sumber belajar dari media baru dengan menggunakan media teknologi, sehingga dibutuhkan inovasi baru dengan memanfaatkan teknologi saat ini. Kami sebagai peneliti mempunyai ide untuk mengembangkan aplikasi Generasi Pitung sebagai media pembelajaran PPKn kelas 8 Sekolah Menengah Pertama. Menurut (Saragih, 2021), pembelajaran 4c

penting untuk menyiapkan siswa menghadapi perkembangan IPTEK dan industri yang semakin maju. model pembelajaran ini tidak hanya mampu meningkatkan aspek kognitif siswa semata, tetapi juga dapat mengembangkan aspek afektif (karakter) siswa dan psikomotorik siswa yang merupakan satu kesatuan dalam proses pembelajaran. Aplikasi ini dikembangkan dengan tujuan untuk meningkatkan *Critical Thinking*, *Communication*, *Colaboration*, dan *Creativity* pada siswa.

Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang dilakukan secara luring dan daring untuk mengumpulkan data-data dari subjek penelitian dan untuk membuat sebuah aplikasi. Menurut Sugiyono (2019: 26) metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan mengkaji keefektifan produk merupakan pengertian dari penelitian dan pengembangan. Dalam penelitian ini, proses penelitian difokuskan pada pengembangan Aplikasi Generasi Pitung sebagai media Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) untuk Meningkatkan *Critical Thinking*, *Communication*, *Colaboration*, dan *Creativity* Siswa Sekolah Menengah Pertama.

2. Model Pengembangan



Gambar 1. Tahap Penelitian R&D

Menggunakan pendekatan ADDIE, teori Robert Maribe Branch (2009) dalam Sugiyono (2019:38).

2.1. Analisis

Pada tahap analisis ini, peneliti menganalisis kebutuhan dan masalah yang dihadapi peserta didik Sekolah Menengah Pertama (SMP) dengan metode wawancara, studi literasi, dan kuesioner. Hingga ditemukan hasil tentang urgensi dikembangkannya aplikasi Generasi Pitung, rancangan aplikasi Generasi Pitung, dan implementasi dari penggunaan aplikasi Generasi Pitung sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) untuk Meningkatkan *Critical Thinking*, *Communication*, *Colaboration*, dan *Creativity* siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) pada masa pandemi *Covid-19* dan masa pasca pandemi *Covid-19*.

2.2. Desain (Design)

Pada tahap ini, kami mendesain aplikasi Generasi Pitung berdasarkan masukan dan saran dari hasil data yang diperoleh pada tahap analisis, yaitu:

- a. Pra produksi meliputi pembuatan alur secara ringkas tentang media aplikasi Generasi Pitung sebagai media Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) untuk Meningkatkan *Critical Thinking*, *Communication*, *Colaboration*, dan *Creativity* siswa Sekolah Menengah Pertama berbasis aplikasi *android*.
- b. Produksi yang berisi pembuatan aplikasi Generasi Pitung sebagai media Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) untuk Meningkatkan *Critical Thinking*, *Communication*, *Colaboration*, dan *Creativity* siswa Sekolah Menengah Pertama berbasis aplikasi *android*.
- c. Pasca produksi berisi kegiatan editing, mixing, dan finalisasi aplikasi Generasi Pitung sebagai media Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) untuk Meningkatkan *Critical Thinking*, *Communication*,

Colaboration, dan *Creativity* siswa Sekolah Menengah Pertama berbasis *android*.

2.3. Pengembangan (*Development*)

Melakukan validasi desain untuk mengetahui tingkat keefektifan media dengan melibatkan beberapa pakar yaitu ahli media yang merupakan dosen Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta dan ahli materi yaitu dosen Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dan dosen Media Pembelajaran PPKn Universitas Negeri Yogyakarta untuk mengetahui kelayakan dari aplikasi Generasi Pitung sebagai media Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) untuk Meningkatkan *Critical Thinking*, *Communication*, *Colaboration*, dan *Creativity* Siswa Sekolah Menengah Pertama berbasis *android*.

2.4. Implementasi (*Implementation*)

Dilakukan uji coba media aplikasi *Good Citizenship* Sebagai media edukasi dan konsultasi untuk meningkatkan pengetahuan tentang pencegahan diskriminasi pada disabilitas. Proses uji coba kami lakukan secara *online* melalui survei kuesioner yang diedarkan pada para remaja rentang usia 15-19 tahun, setelah dilakukan revisi oleh ahli media yaitu dosen Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta dan ahli materi yaitu dosen Ilmu Hukum Universitas Negeri Yogyakarta, dan dosen Bimbingan Konseling Universitas Negeri Yogyakarta agar dapat mengetahui perbandingan hasil dari setelah dan sebelum penggunaan media untuk identifikasi tingkat keefektifan media.

2.5. Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan setelah adanya uji coba media “aplikasi Generasi Pitung sebagai media Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) untuk Meningkatkan *Critical Thinking*, *Communication*, *Colaboration*, dan *Creativity* Siswa Sekolah Menengah Pertama” dengan kelompok terkait.

Setelah tahap evaluasi, peneliti dapat melakukan revisi kembali untuk menyempurnakan media yang telah dibuat.

3. Subjek dan Lokasi Penelitian

Subjek penelitian dan lokasi ini adalah pelajar SMP Negeri 1 Depok, SMP Negeri 2 Depok, SMP Muhammadiyah 1 Depok, dan SMP Muhammadiyah 2 Depok. Kami menjadikan subjek penelitian pelajar SMP karena media pembelajaran yang kami kembangkan pada tahap pertama ini berisikan konten materi KI, KD, dan Indikator untuk peserta didik SMP, dan rencananya dikemudian hari setelah aplikasi Generasi Pitung ini sudah sukses di tingkat SMP, kami akan mengembangkan untuk peserta didik SMA. Penelitian ini dilakukan selama 3 bulan.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara, studi literasi, dan kuesioner. Penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu:

Tabel 1. Teknik Pengumpulan Data

No	Kegiatan	Teknik Pengumpulan Data	Responden
1	Wawancara	Wawancara dengan subjek penelitian, yaitu peserta didik SMP	Peserta didik SMP Negeri 1 Depok, Peserta didik SMP Negeri 2 Depok, Peserta didik SMP Muhammadiyah 1 Depok, Peserta didik SMP Muhammadiyah 2 Depok.
2.	Pengembangan produk Aplikasi Generasi Pitung	Angket, untuk mengetahui tentang urgensi pengembangan aplikasi Generasi Pitung.	Ahli Media Ahli Materi

-
- | | | |
|----|-------------------------|--|
| 3. | Revisi | Angket, untuk Ahli Media
mengetahui kualitas
aplikasi Generasi Ahli Materi
Pitung dan mengetahui
letak kelemahan
aplikasi Generasi
Pitung. |
| 4. | Uji Coba Kelompok Kecil | Angket, untuk Peserta didik SMP
mengetahui kualitas Negeri 1 Depok,
media aplikasi
Generasi Pitung dan Peserta didik SMP
mengetahui letak Negeri 2 Depok,
kelemahan aplikasi
Generasi Pitung Peserta didik SMP
Muhammdiyah 1
Depok,

Peserta didik SMP
Muhammadiyah 2
Depok. |
-

4.1. Observasi

Teknik observasi dilakukan untuk terjun langsung ke lapangan mengamati berupa hasil wawancara terhadap peserta didik SMP dan elemen guru untuk mendapatkan data dalam proses pengembangan media pembelajaran dalam bentuk aplikasi Generasi Pitung.

4.2. Angket

Angket yang digunakan dalam proses pengumpulan data adalah angket untuk ahli media dan ahli materi.

4.3. Studi Literatur

Studi literatur dalam pengumpulan data untuk penelitian ini dimaksudkan sebagai data untuk mengembangkan aplikasi Generasi Pitung sebagai media Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) untuk Meningkatkan *Critical Thinking, Communication, Colaboration*, dan *Creativity* Siswa Sekolah Menengah Pertama. Studi literatur dapat berasal dari buku-buku terkait Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, dan jurnal ilmiah atau artikel ilmiah terkait, serta dokumen-dokumen lain yang relevan.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian yang kami lakukan pada tanggal 2 Februari sampai tanggal 2 Maret 2022, dengan subjek atau narasumber penelitian yaitu Perguruan Tinggi di Daerah Istimewa Yogyakarta yang terdapat prodi PPKn, dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, kuesioner atau angket dan literasi studi pustaka. Adapun jumlah subjek penelitian kami yaitu 150 orang. Kami menggunakan teknik *purposive sampling* dalam menentukan subjek penelitian, dan teknik dalam pengumpulan data kami menggunakan teknik observasi, kuesioner atau angket, dokumentasi, dan literasi studi pustaka. Teknik analisis data yang digunakan yaitu kualitatif dengan pendekatan deskriptif dan untuk analisis kuantitatif hasil uji coba menggunakan teknik analisis *Sign Test*. Dan metode penelitian yang kami gunakan adalah *Research and Development (R&D)* yaitu melakukan penelitian urgensinya dibuatnya Generasi Pitung: Media Pembelajaran PPKn SMP Untuk Meningkatkan *Critical Thinking Communication, Colaboration* dan *Creativity* Masa Pandemi dan Pasca Pandemi Covid-19. Subjek penelitian kami sajikan dalam tabel 2. sebagai responden angket, yaitu:

Tabel 2. Subjek Penelitian

No	Subjek Penelitian	Jumlah
1	SMP Negeri 1 Depok	32
2	SMP Negeri 2 Depok	35
3	SMP Muhammadiyah 1 Depok	40
4	SMP Muhammdiyah 2 Depok	43

Tabel 3. Hasil Pra Penelitian

No	Aspek Penilaian	Keterangan	Persentase
1	Bagaimana perlunya atau urgensinya pembuatan Aplikasi Generasi Pitung bagi peserta didik?	15 peserta didik menyatakan tidak perlu dibuatnya media pembelajaran dan 135 peserta didik perlu dibuatnya aplikasi generasi pitung sebagai media pembelajaran	10% menyatakan tidak perlu dibuat 90% menyatakan perlu dibuat

2	Apakah Peserta didik Indonesia sudah atau belum memahami peraturan perundang-undangan di Indonesia?	30 peserta didik menyatakan sudah memahami peraturan perundang-undangan indonesia dan 120 peserta didik belum mengetahui peraturan perundang-undangan.	20% menyatakan sudah memahami peraturan perundang-undangan 80% menyatakan belum memahami peraturan perundang-undangan
3	Apakah Peserta didik Indonesia sudah atau belum memahami makna perundang-undangan?	22 peserta didik menyatakan sudah memahami makna perundang-undangan dan 128 peserta didik belum memahami makna perundang-undangan	14% menyatakan sudah memahami makna perundang-undangan 86% menyatakan belum memahami makna perundang-undangan

Subjek penelitian ini berjumlah 150 orang. Subjek penelitian sebagai responden kuesioner berjumlah 150 yaitu 32 siswa SMP Negeri 1 Depok, 35 siswa SMP Negeri 2 Depok, 40 siswa Muhammadiyah 1 Depok, dan 43 SMP Muhammadiyah 2 Depok.

Berdasarkan tabel 3 dapat dilihat bahwa data hasil penyebaran link kuesioner pra penelitian menunjukkan hasil data didominasi oleh jawaban bahwa 135 jawaban peserta didik perlu dibuatnya Aplikasi Generasi Pitung. Berdasarkan hasil penelitian yang sudah kami lakukan, maka pentingya dibuat Aplikasi Generasi pitung sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) untuk Meningkatkan *Critical Thinking*, *Communication*, *Colaboration*, dan *Creativity* siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) pada masa pandemi *Covid-19* dan masa pasca pandemi *Covid-19*.

Pada tahap desain, kami mendesain aplikasi Generasi Pitung berdasarkan masukan dan saran dari hasil data yang diperoleh pada tahap analisis, yaitu:

1. Pra produksi meliputi pembuatan alur secara ringkas tentang media aplikasi Generasi Pitung sebagai media Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) untuk Meningkatkan *Critical Thinking, Communication, Colaboration*, dan *Creativity* siswa Sekolah Menengah Pertama berbasis aplikasi android.
2. Produksi yang berisi pembuatan aplikasi Generasi Pitung sebagai media Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) untuk Meningkatkan *Critical Thinking, Communication, Colaboration*, dan *Creativity* siswa Sekolah Menengah Pertama berbasis aplikasi android.
3. Pasca produksi berisi kegiatan editing, mixing, dan finalisasi aplikasi Generasi Pitung sebagai media Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) untuk Meningkatkan *Critical Thinking, Communication, Colaboration*, dan *Creativity* siswa Sekolah Menengah Pertama berbasis android.

Tahap pengembangan, melakukan validasi desain untuk mengetahui tingkat keefektifan media dengan melibatkan beberapa pakar yaitu ahli media yang merupakan dosen Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta dan ahli materi yaitu dosen Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dan dosen Media Pembelajaran PPKn Universitas Negeri Yogyakarta untuk mengetahui kelayakan dari Aplikasi Generasi Pitung sebagai media Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) untuk Meningkatkan *Critical Thinking, Communication, Colaboration*, dan *Creativity* Siswa Sekolah Menengah Pertama berbasis *android*.

Berikut langkah-langkah pengembangan aplikasi Generasi Pitung: 1). Tahap perancangan aplikasi (menentukan tema, tujuan, bahan yang dibutuhkan dll) → 2). Tahap Penyusunan Rancangan → 3). Tahap uji coba (untuk menentukan layak atau tidaknya aplikasi ini untuk dipublikasikan dan digunakan) → 4). Tahap evaluasi (memperbaiki komponen aplikasi yang kurang baik).

Tatap Implementasi dilakukan uji coba media Aplikasi Generasi Pitung Sebagai media edukasi dan konsultasi untuk meningkatkan pengetahuan tentang pencegahan diskriminasi pada disabilitas. Proses uji coba kami lakukan secara online melalui survei kuesioner yang diedarkan pada siswa siswi Sekolah Menengah Pertama di Sleman, setelah dilakukan revisi oleh ahli media yaitu dosen Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta dan ahli materi yaitu dosen Ilmu Hukum Universitas Negeri Yogyakarta, dan dosen Bimbingan Konseling Universitas Negeri Yogyakarta agar dapat mengetahui perbandingan hasil dari setelah dan sebelum penggunaan media untuk identifikasi tingkat keefektifan media.

Tahap evaluasi dilakukan setelah adanya uji coba media “Aplikasi Generasi Pitung sebagai media Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) untuk Meningkatkan *Critical Thinking*, *Communication*, *Colaboration*, dan *Creativity* Siswa Sekolah Menengah Pertama” dengan kelompok terkait. Setelah tahap evaluasi, peneliti dapat melakukan revisi kembali untuk menyempurnakan media yang telah dibuat.

Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang sudah kami paparkan pada bab sebelumnya, terdapat beberapa kesimpulan, yaitu:

1. Dalam proses pembelajaran PPKn perlu dibuatnya media pembelajaran PPKn agar pembelajaran dapat meningkatkan *Critical Thinking*, *Communication*, *Colaboration*, dan *Creativity* siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) pada masa pandemi Covid-19 dan masa pasca pandemi Covid-19.
2. Proses pengembangan aplikasi Generasi Pitung terdapat beberapa tahap pengembangan, mulai dari tahap Analisis, Design, Development, Implementasi, sampai dengan tahap Evaluasi,
3. Peserta didik masih banyak yang masih belum mengetahui dan memahami materi peraturan perundang-undangan di Indonesia, sehingga dengan mengembangkan media pembelajar sebagai sosialisasi perundang-undangan di Indonesia sangat bermanfaat untuk peserta didik.

Saran

Sebagai penulis dan peneliti kami memberikan saran kepada pihak-pihak seperti Ibu atau Bapak Guru mata pelajaran PPKn, pihak instansi pendidikan, dan juga pemerintah, yaitu sebagai berikut:

1. Sebagai Guru harus menciptakan suasana pembelajaran yang inovatif, kreatif dan komunikatif agar proses pembelajaran tidak membosankan, dengan cara membuat media pembelajaran yang menarik.
2. Ibu atau Bapak Guru beserta pihak instansi pemerintah dapat berkolaborasi dalam menyusun media pembelajaran untuk mewujudkan suasana belajar dan mengajar yang efektif, dan menyenangkan disaat pandemi, agar siswa dapat memiliki skill *Critical Thinking*, *Communication*, *Colaboration*, dan *Creativity*
3. Sebagai Guru mata pelajaran PPKn dan instansi pemerintah mempunyai peran penting dalam mensosialisasikan peraturan perundang-undangan di Indonesia, khususnya kepada para peserta didik.

Daftar Pustaka

- Effendy, Onong Uchjana. (2011). Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek. Bandung: Rosdakarya.
- Indrati, F. (2020). *Ilmu Perundang-undangan 1*. Yogyakarta: PT. Kanisius
- Martini, dkk. (2013). Pendidikan Kewarganegaraan. Jakarta: Hartomo Media Pustaka
- Redi, A. (2018). *Hukum Pembentukan Peraturan Perundang-undangan*. Jakarta: Sinar Grafika
- Soemantri, Numan M. (2014). Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sumiharsono, R. Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran*. Jember: CV. Pustaka Abadi
- Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Jurnal Istiqra*, V(2).
- Nurmalisa, Y. Mentari, A. Rohman. 2020. Peranan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Membangun Civic Conscience. *Jurnal Bhineka Tunggal Ika*. 7(1), 34-46.
- Nurrita, T. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*. 3(1), 171-187.