

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN INFORMASI UNTUK PESERTA DIDIK DALAM MEMPELAJARI NORMA-NORMA YANG BERLAKU DALAM MASYARAKAT PADA PEMEBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN

Sukmawati¹, Jamaluddin², Nuralia³, Bryan⁴, Anastasya⁵, Juana⁶, Dalil⁷, Nursianna⁸, Siti Nurhaliza⁹

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tadulako, Palu, Sulawesi Tengah, Indonesia^{1,2,3,4,5,6,7,8,9}

Email: sukmawati.fkipuntad19@gmail.com¹ jamaluntad@gmail.com²

hamdannuralia@gmail.com³ brian2512@gmail.com⁴ anastasyachristiangeliks04@gmail.com⁵
juanajuliadi@gmail.com⁶ muhammaddalil093@gmail.com⁷ nursinurisanna@gmail.com⁸
sittinurhaliza1105@gmail.com⁹

Abstrak

Diera perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi seperti saat ini, gaya belajar sangat berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik. Hal ini diakibatkan tersediannya secara instan segala informasi atau materi pembelajaran di berbagai platform internet. Hal tersebut membuat tenaga pengajar harus lebih kreatif lagi dalam menyamapaikan isi materi pembelajaran yang dibawakannya, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewaraganegaraan. Sehingga media pembelajaran muncul sebagai salah satu alternatif yang digunakan sebagai pemberi informasi dalam proses belajar dan mengajar, adanya media pembelajaran tersebut di harapkan mampu merangsang perhatian dan minat peserta didik untuk belajar. Dan salah satu media pembelajaran yang digunakan untuk merangsang minat dan perhtian peserta didik ialah media pembelajaran *papan informasi* dengan materi Norma-norma dalam masyarakat sebagai materi belajar yang di praktekkan. *Papan informasi* sebagai media pembelajaran dipilih penulis sebab cara atau parkteknnya mudah dipahami oleh peserta didik. Media tersebut dipilih untuk memudahkan peserta didik dalam memahami dzn mendapatakan informasi mengenai materi norma-norma dalam masyarakat. Pemilihan materi norma-norma dalam masyarakat sendiri di pilih sebab maraknya terjadi terjadinya degradasi moral yang tampak pada perilaku generasi muda sekarang dengan maraknya pemberitaan tawuran pelajar yang berujung kematian. Sehingga kami berharap dengan pemilihan materi norma-norma dalam masyarakat yang kami aplikasikan kedalam media pembelajaran, bisa mengurangi atau paling tidak mengurangi tindakan penyimpangan terhadap norma-norma yang berlaku dalam masyarakat.

Kata Kunci: Media pembelajaran, Teknologi, norma

Abstract

In the era of the development of science and technology as it is today, learning styles are very influential on students' interest in learning. This is due to the instant availability of all information or learning materials on various internet platforms. This makes the teaching staff have to be more creative in delivering the learning materials they bring, especially in the subjects of Pancasila Education and Citizenship. So that the learning media appears as an alternative that is used as a provider of information in the learning and teaching process, the existence of the learning media is expected to be able to give attention and interest to students to learn. And one of the learning media used to arouse interest and students is the information board learning media with the material on norms in society as learning material that is practiced. The information board as a learning medium was chosen by the author because the method or practice is easily accessible by students. The media was chosen to make it easier for students to understand and get information about the material norms in society. The selection of material norms in society itself was chosen because of the rampant occurrence of moral degradation which is seen in the behavior of the younger generation now with the rampant news of student deaths. So

we hope that the selection of material norms in society that we apply to learning media can reduce or at least reduce actions against deviations from norms that apply in society.

Keywords: *learningmedia, technology, norm*



Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Norma adalah seperangkat aturan berupa perintah atau larangan yang ditetapkan berdasarkan kesepakatan bersama. Bedanya dengan nilai, norma bersifat nyata, tegas, dan jelas. Pelanggar norma akan diberi hukuman (sanksi) tertentu. Mempelajari norma-norma yang berlaku dalam masyarakat melalui mata pelajaran pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan kepada peserta didik merupakan hal yang penting apalagi di era gempuran globalisasi dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang memunculkan beragam efek negatif terhadap mutu peserta didik. Norma-norma yang berlaku di masyarakat tentunya tidak terlepas dari nilai-nilai yang berasal dari Pancasila sebagai dasar ideologi bangsa (Nurgiansah, 2022).

Norma menurut Bagja Waluyo merupakan suatu wujud atau bentuk nyata dari nilai yang juga sebuah acuan atau pedoman berisikan tentang keharusan dari berperilaku bagi setiap manusia. Sehingga penerapan norma sebagai suatu perangkat aturan hidup sangat penting sebab efek yang ditimbulkannya bukan hanya untuk diri sendiri tetapi juga bagi orang lain.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk menemukan metode yang tepat yang dapat diimplemtasikan pada proses pembelajaran secara luas (Arifin, 2011; Sugiyono, 2011). Metode pembelajaran ini menggunakan media pembelajaran Papan informasi dengan materi norma-norma dalam masyarakat sebagai materi yang digunakan pendidik dalam proses belajar mengajar dikelas. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mendeskripsikan permasalahan dan fokus penelitian.

Dalam proses penggunaan media pembelajaran papan informasi ini, terlebih dahulu dijelskan materi mengenai norma-norma yang berlaku dalam masyarakat kepada peserta didik. Setelah itu masuk dalam penggunaan media pembelajarannya yaitu dengan mencocokkan ke empat norma yang berada pada bagian atas dalam papan informasi dengan berbagai macam pernyataan mengenai ke empat norma yang telah diacak dan ditaruh dalam empat misteri amplop pada bagian bawah papan informasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di rumah. Penelitian tersebut menghasilkan produk Media Pembelajaran Interaktif Pelajaran Dasar melalui media pengembangan papan informasi berisi materi norma-norma yang berlaku dalam masyarakat. Produk dibuat dalam bentuk papan informasi yang diberikan kepada siswa yang dapat digunakan untuk belajar di dalam kelas maupun belajar secara mandiri dengan bantuan dari guru. selain itu, dengan adanya penelitian ini diharapkan peserta didik mampu mengidentifikasi dan mendeskripsikan serta mengimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari materi tentang norma-norma yang berlaku dalam masyarakat. Media pembelajaran papan informasi ini, bisa diterapkan pada jenjang sekolah Menengah pertama (SMP) pada kelas VII. Dalam membuat media

pembelajaran papan informasi, tentu tidak terlepas dari bahan-bahan yang akan digunakan yaitu: papan styrofoam, kertas berwarna, spidol, dan paku payung warna-warni.

Setelah bahan-bahan untuk media pembelajaran papan informasi telah terkumpul maka berpindah pada langkah selanjutnya yaitu cara implementasi dari media pembelajaran papan informasi yaitu:

1. Terlebih dahulu guru menjelaskan materi tentang norma-norma yang berlaku dalam masyarakat yang akan di terapkan pada media pembelajaran papan informasi. Norma-norma tersebut adalah norma kesusilaan, norma agama, norma hukum, dan norma kesopanan. Ke empat dari norma tersebut dijelaskan pengertian serta contoh dari masing-masing ke empat norma tersebut.
2. Setelah guru menjelaskan materi, kemudian guru menjelaskan tata cara atau langkah-langkah memainkan media pembelajaran media informasi.
3. Kemudian guru dengan berpatokkan terhadap absensi memanggil peserta didik secara mandiri untuk memindahkan media pembelajaran papan informasi.
4. Kemudian peserta didik secara mandiri mencabut lot (berisi angka pada misteri amplop) yang terletak pada bagian kanan papan informasi.
5. Setelah mencabut lot, peserta didik membuka lot tersebut dan mencocokkan angka yang di dapatkan dengan ke empat misteri amplop (berisi materi seperti contoh dan pengertian mengenai materi norma-norma yang terdapat dalam masyarakat) yang berada pada bagian bawah.
6. Setelah itu, membuka misteri amplop tersebut dan kemudian membaca dan mencocokkan pernyataan berisi contoh ataupun pengertian mengenai materi norma-norma dalam masyarakat dari misteri amplop dengan ke empat norma-norma dalam masyarakat yang terletak pada bagian atas papan informasi.
7. Setelah itu peserta didik secara mandiri menempelkan atau menempatkan pernyataan yang di dapatkan dengan menggunakan paku payung warna-warni pada norma-norma bagian atas.



Gambar 1. Dokumentasi Saat Menerapkan Media Papan Informasi

Pembahasan

Papan informasi merupakan salah satu media sebagai sarana penyampaian informasi kepada publik atau masyarakat. Biasa juga disebut sebagai tempat menempelkan informasi.

Selain sebagai sarana informasi, papan informasi juga merupakan sarana atau media pembelajaran (edukasi) dimana papan informasi berfungsi sebagai transparansi dan akuntabel agar semua pihak memiliki akses terhadap segala informasi.

Pemanfaatan papan informasi menjadi menjadi sebuah media pembelajaran bagi guru dan peserta didik, dibuat dengan menarik dan menyenangkan. Sehingga keberhasilan penggunaan media pembelajaran akan terlihat ketika kondisi peserta didik merasa senang dan semangat akan materi yang disampaikan, hal tersebut akan berpengaruh terhadap penyerapan serta daya ingat peserta didik terhadap materi yang disampaikan khususnya pada materi norma-norma yang berlaku dalam masyarakat.

Penerapan media pembelajaran papan informasi ini, dilakukan oleh peserta didik secara individu atau mandiri. Hal tersebut dimaksudkan agar setiap peserta didik merasa memiliki tanggung jawab dan aktif terhadap setiap materi yang diberikan oleh guru. Dan mendorong setiap peserta didik untuk percaya diri serta tidak bergantung kepada Peserta didik yang lain.

Peran serta keaktifan guru juga menjadi salah satu penentu keberhasilan penerapan media pembelajaran papan informasi ini. Dimana, guru menjalankan ketiga peran aktifnya yaitu sebagai komunikator, motivator, dan fasilitator. Karena ketiga peran ini secara umum dapat dikatakan sangat diperlukan oleh anak didik dalam mengembangkan minat, bakat dan kreativitasnya diberbagai bidang, baik dalam lingkungan sekolah maupun keluarga dan lingkungan sosialnya. Sebagai komunikator, dalam mengajarkan ilmu pengetahuan, guru harus dapat menciptakan dan mempunyai kemampuan untuk mentransfer berbagai informasi, sikap dan keterampilan kepada anak didiknya dengan melatih berbagai macam metode pendekatan yang mampu menghayati, menyerap nilai serta mengembangkan ilmu dan keterampilan secara mandiri. Sebagai fasilitator, guru harus berusaha agar dirinya benar-benar menjadi orang yang dapat membantu anak didik jika mengalami suatu hambatan dalam mengembangkan bakat dan kreativitasnya, hal ini bertujuan untuk mempermudah serta memperlancar proses belajar yang sedang ditekuni oleh anak. Untuk mendapatkan kemampuan demikian seorang guru harus menempuh pendidikan akademik dan selalu mengikuti perkembangan jaman yang tetap berpegang teguh pada pengetahuan yang baik dan benar.

Pemilihan materi norma-norma yang berlaku dalam masyarakat pada media pembelajaran papan informasi ini, disebabkan adanya proses akulturasi dan perubahan perilaku bangsa menjadikan masyarakat memasuki complex adaptif system. Dampak dari hal tersebut adalah timbulnya perilaku buruk dari masyarakat. Dimana pada era ini ditemukan berbagai karakter manusia Indonesia yang menampilkan sifat pembohong, manipulasi, korupsi, serakah, kolusi, nepotisme,kerusakan anatar etnis, pembunuhan dan sederetan peristiwa lainnya. Apalagi di era perkembangan ITE yang semakin cepat dimana maraknya situs-situs berbau pornografi yang mengancam anak bangsa,Maka materi norma-norma dalam masyarakat diangkat ke dalam media pembelajaran papan informasi untuk memberikan kembali informasi bahwasannya segala perilaku atau kegiatan hidup manusia telah telah diatur dalam seperangkat aturan yang didalamnya terdapat sangsi atau hukuman yang yang di sebut dengan norma.

KESIMPULAN

Papan informasi merupakan suatu media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan pengetahuan, rasa percaya diri seta rasa tanggung jawab kepada peserta didik. Hal tersebut disebabkan Media pembelajaran papan informasi cocok digunakan untuk merangsang kembali pemahaman peserta didik pada materi yang telah dipaparkan sebelumnya. Media pembelajaran papan informasi ini, masih harus terus dikembangkan

terutama pengemabagannya untuk impelemntasi terhadap gaya belajar secara berkelompok. Sebab dalam penelitian ini kami hanya memberikan implementasi media pembelajaran papan informasi secara individu atau berkelompok.

DAFTAR PUSTAKA

- A Atem (2016). Ancaman Cyber Pornography Terhadap Anak-anak. 1(2),107-121,2016
- Ainah. (2015). *"Guru Dan Pendidikan Karakter: Sinegritas Peran Guru Dalam Menanamkan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Era Milenial"*. CV Adanu Abimata: Indramayu. Hal. 18.
- Buchari, A. (2018). *Peran guru dalam pengelolaan pembelajaran*. Jurnal Ilmiah Iqra', 12(2), 106- 124.
- Desmita. 2012. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- N Zuriah. (2021). Penanaman Nilai-Nilai Karakter Pancasila Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Polysynchronous. 6(1),12-25,2021
- Normah, e. a. (2020). *Penguatan Nilai-Nilai Pancasila Pada Era Disrupsi di Lingkungan Pendidikan Dasar*. Jurnal Civic: Media Kajian Kewarganegaraan, 2(2), 117-129
- Nurgiansah, T. H. (2021). *Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Jujur*. Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha. Vol 09, 33-41
- Nurgiansah, T. H. (2022). Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Religius. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7310–7316. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1230>
- P Adi. (2016),Pemudayaan nilai-nilai pancasila bagi masyarakat sebagai modal dasar pertahanan NKRI
- Permendikbud No. 24 tahun 2016 jo Permendikbud No. 37 tahun 2018 tentang Kompetensi Inti
- Rachman, F., Sugara, mochmamad H., & Nurgiansah, T. H. (2022). *Implementasi Nilai-Nilai Budaya Sunda Dalam Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Madrasah Aliyah Negeri Purwakarta*. Jurnal Kewarganegaraan, 6(1), 252–262
- Rahman, A., & Suharno . (2019). *Pelaksanaan Pendidikan Politik melalui Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk Meningkatkan Kesadaran Politik Siswa*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Volume 4(2), 282- 290.
- Rifki Afandi 2015 <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jinop/article/view/2450>
- Sapriya, d. (2016). Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Bidang Keilmuan dan Program Pendidikan Dalam Konteks Penguatan Daya Saing Lulusan. Preceeding Internasional Seminar. Laboratorium Pendidikan kewarganegaraan. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Strategi Pembangunan Nasional Menghadapi Revolusi Industri 4.0. (n.d.). Preciding Semateksos 3.
- Sukmawati, Jamaluddin. (2020). *Implementasi Pemanfaatan Aplikasi QR Code Dalam Proses Pembelajaran PPKn*. Palu.
- Sukmawati, N. N. (2021). Studi Pustaka Penggunaan Metode Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis E-Learning pada Mahasiswa PPKn Masa New Normal. Jurnal Pendidikan Tambusai, 7188-7191.
- Sukmawati. (2019). *Pelaksanaan Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter Integritas Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Palu.
- Sukmawati. (2020). *Implementasi Pemanfaatan Geogle Classroom Dalam Proses Pembelajaran Online di Era Industri 4.0*. Palu.
- Ubaedillah. 2015. *Pendidikan Kewarganegaraan (Civic Education) Pancasila Demokrasi dan Pencegahan Korupsi*. Media Grup: Jakarta