

## **BAB II**

### **TINJUAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teoritis**

##### **1. Implementasi Pembelajaran**

Implementasi adalah adanya suatu kegiatan, tindakan aksi atau mekanisme sistem yang mengarah pada adanya bukan hanya suatu kegiatan, tetapi suatu kegiatan yang direncanakan dan suatu kegiatan yang dilakukan untuk mencapai suatu tujuan.

Secara sederhana implementasi pembelajaran dapat diartikan sebagai pelaksanaan atau penerapan dalam pembelajaran. Secara garis besar, implementasi pembelajaran merupakan suatu tindakan atau pelaksanaan dari sebuah rencana yang disusun secara matang dan terperinci dalam melakukan proses pembelajaran (Nurdin dan Usman, 2011:34) .

Menurut Asep Jihad, implementasi pembelajaran adalah suatu proses peletakan ke dalam praktek tentang suatu ide, program atau seperangkat aktivitas baru bagi orang dalam mencapai atau mengharapkan perubahan (Sukmadinata, 2013).

Sedangkan menurut Hamzah, implementasi pembelajaran adalah menerapkan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi (Uno, 2012:2).

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa implemementasi pembelajaran adalah proses penerapan dalam

pembelajaran untuk melaksanakan ide, program atau seperangkat aktivitas baru dengan mengharapkan ada perubahan dalam diri orang yang diajarkan.

## **2. Pembelajaran Berbasis Teknologi**

### **a. Pengertian Teknologi**

Teknologi adalah seluruh sarana yang kemudian menyediakan barang-barang yang dibutuhkan bagi kelangsungan serta kenyamanan hidup manusia. Pemanfaatannya pada setiap bidang berbeda-beda.

Teknologi berasal dari bahasa Yunani yaitu *technologia* menurut Webster Dictionary berarti *systematic treatment* atau penanganan sesuatu secara sistematis, sedangkan *techne* sebagai dasar kata Teknologi berarti, *skill, science* atau keahlian, keterampilan, ilmu. Teknologi adalah cara dimana kita bisa menggunakan ilmu pengetahuan dengan cara yang praktis (Rusman, et al 2022).

Teknologi telah mempengaruhi masyarakat dan lingkungan dalam berbagai hal. Di kalangan masyarakat, teknologi telah membantu mengembangkan ekonomi yang lebih maju (termasuk ekonomi global saat ini). Satu bentuk produk teknologi atau biasa kita kenal TIK adalah internet yang berkembang pesat di abad 20 tepatnya antara tahun (1910-1920) bahkan di percaya bahwa TIK masih akan berkembang dan belum terlihat titik jenuhnya pada beberapa decade mendatang.

Kehadirannya telah memberikan dampak yang cukup besar terhadap kehidupan umat manusia dalam berbagai aspek dan dimensi. Internet merupakan salah satu instrumen dalam era globalisasi yang telah menjadikan dunia ini menjadi transparan dan terhubung dengan sangat mudah dan cepat tanpa mengenal batas-batas kewilayahan atau kebangsaan bahkan tidak mengenal waktu (Deni, 2018). Melalui internet setiap orang dapat mengakses ke dunia global untuk memperoleh informasi dalam berbagai bidang dan pada gilirannya akan memberikan pengaruh dalam keseluruhan perilakunya. Dalam kurun waktu yang amat cepat beberapa tahun terakhir telah terjadi revolusi internet di berbagai negara serta penggunaannya dalam berbagai bidang kehidupan. Keberadaan internet pada masa kini sudah merupakan satu kebutuhan pokok manusia modern dalam menghadapi berbagai tantangan perkembangan global. Kondisi ini sudah tentu akan memberikan dampak terhadap corak dan pola-pola kehidupan umat manusia secara keseluruhan. Dalam kaitan ini, setiap orang atau bangsa yang ingin maju dalam menghadapi tantangan global, perlu meningkatkan kualitas dirinya untuk beradaptasi dengan tuntutan yang berkembang.

Mengacu pada ayat diatas teknologi saat ini banyak nilai positif dan negatif semua itu tergantung yang menggunakan, dalam dunia pendidikan teknologi banyak nilai positifnya salah satunya dengan semakin banyak guru yang menggunakan teknologi pada proses belajar

mengajar guru tersebut akan lebih aktif terhadap muridnya dengan menggunakan metode-metode yang membuat siswa lebih aktif dari pada menggunakan metode tradisional.

**b. Pembelajaran *E-learning***

Didunia telah banyak institusi pendidikan tinggi yang menggunakan internet serta teknologi digital untuk dikembangkan dalam kegiatan mengajar dan belajar. Untuk menggambarkan berbagai sistem pembelajaran ini sejumlah istilah digunakan seperti *computer mediated learning*, *web based training* dan yang paling sering adalah *e-learning*. *E-learning* adalah singkatan dari *elektronik learning*, dimana proses belajar mengajar yang menggunakan media elektronik secara khusus internet sebagai sistem pembelajarannya.

*E-learning* adalah payung istilah yang meliputi berbagai konsep dan teknologi yang berkaitan dengan pembelajaran, seperti jarak, digital, elektronik, online, berbasis web dan pembelajaran mobile. *E-learning* punya banyak keuntungan, ini mengurangi waktu tempuh, fleksibel dan fleksibel dapat diakses, bisa hemat biaya dan bisa memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri dan dari tempat yang mereka pilih. Selanjutnya, *e-learning* berpotensi menyediakan konten disesuaikan dan metode instruksional berbasis pada kebutuhan individu peserta didik dan dapat hadir berbagai komponen multimedia seperti teks, audio, diam dan gerak visual untuk mendukung perolehan pengetahuan dan keterampilan.

Bahkan jika tidak ada bukti kuat untuk dibuktikan bahwa *e-learning* lebih unggul dari pembelajaran tradisional, hasilnya dari tinjauan sistematis mendukung bahwa ini adalah sebuah efisiensi cara alternatif untuk belajar. Apalagi berdampak positif pada pengetahuan perawat, keterampilan, tingkat self-efficacy dan kepuasan (Darmawan, 2014):

1) *Infrastruktur e-learning*

Untuk mendukung *e-learning* diperlukan (a) Penggunaan energi terbarukan, seperti generator listrik (b) memperkuat *bandwidth* internet (c) penggunaan intranet (d) ekstensi laboratorium komputer dan peralatan (e) Penciptaan pusat regional meningkatkan akses pendidikan (Dalton, 2015)

2) *Penggunaan e-learning*

Penggunaan *sistem e-learning* ini dapat diimplementasikan dalam bentuk *synchronous*, *asynchronous*, serta campuran antara *synchronous* dan *asynchronous*. Sebagai contoh dari *e-learning* dalam bentuk *asynchronous* sudah banyak terdapat di internet baik yang sederhana maupun yang terpadu melalui portal *e-learning*. Sedangkan dalam *e-learning* dalam bentuk *synchronous*, siswa dan pengajar harus berada di depan komputer secara bersamaan. Proses pembelajaran dengan bentuk *synchronous* ini dilaksanakan secara *live*, baik melalui *audio conference* atau video. Dikenal istilah *blended* yaitu menggabungkan bentuk pembelajaran konvensional

atau tatap muka, *online* dan *live*. Untuk meningkatkan bentuk pengajaran tradisional dan administrasi di universitas *e-learning* telah digunakan dengan sangat efektif di dalam pengajaran di universitas (Harsasi, 2015). LMS (*Learning Manajemen Sistem*) adalah perangkat lunak untuk membuat materi perkuliahan *online* (berbasis web) yang pada era sekarang diimplementasikan dengan menggunakan LMS Moodle. Berbagai aktivitas dapat didukung oleh LMS diantaranya adalah pelacakan/tracking & monitoring, kolaborasi, administrasi, penyampaian materi pembelajaran, penilaian (tugas, quiz), serta interaksi atau komunikasi. Yang termasuk asynchronous adalah LMS, Email, Blog, *Discussion Board*, *Collaborate*

### 3) Teori pendukung pelaksanaan *e-learning*

Tingkat kesiapan, aspek kontrol siswa merupakan variabel yang penting dalam *e-learning*. Karakteristik yang cukup nyaman maka proses belajar siswa dapat berhasil. Kontrol atas kegiatan belajar mereka sendiri yang membuat keputusan, kedalaman konten, lingkup, jenis media yang diakses dan waktu yang digunakan untuk belajar (Erlina, 2019).

Karakteristik pelajar yang memiliki kesiapan pelaksanaan *Online-learning* meliputi kemandirian diri, tempat kontrol, dan percaya diri dalam penggunaan teknologi. Berkaitan dengan penelitian ini maka peneliti meninjau dari beberapa teori belajar

yang relevan dan mendukung pelaksanaan *e- learning* (Horton, 2016). Menurut Munir (2018) beberapa teori diantaranya:

1) Teori Konstruktivisme

Teori ini beranggapan bahwa pengetahuan adalah hasil konstruksi manusia. Manusia mengkonstruksi pengetahuannya melalui interaksi dengan objek, fenomena, pengalaman, dan lingkungan mereka. Dengan demikian pengetahuan tidak dapat di transfer begitu saja dari seseorang kepada yang lain tanpa memahami konteksnya. Pengetahuan baru dapat bermanfaat bagi manusia bila duduk persoalan dalam fenomena yang dihadapi telah menjadi bagian dari proses konstruksi yang dilakukan. Sehingga pengetahuan mutlak harus di interpretasikan sendiri oleh masing – masing individu.

2) Teori kemandirian dan otonomi

Teori ini menganggap kemandirian peserta didik sebagai hal yang penting dalam pendidikan jarak jauh. Menurut American theory of independent study (belajar mandiri), suatu sistem pendidikan jarak jauh sebaiknya memenuhi hal-hal berikut : mampu beroperasi dimanapun peserta didik berada, menempatkan tanggung jawab belajar pada peserta didik, memberikan lebih banyak waktu mengerjakan tugas-tugas pendidikan, menawarkan pilihan lebih banyak dalam bentuk kursus, format, dan metodologi, menggunakan semua media

dan metode pembelajaran yang terbukti efektif, menggabungkan media dan metode sehingga setiap mata pelajaran diajarkan secara tepat, menyesuaikan rancangan dan pengembangan kegiatan dengan program media tersebut, menjaga dan meningkatkan kesempatan beradaptasi bagi perbedaan individu, mengevaluasi hasil belajar, tidak memperhitungkan hambatan dalam hal tempat, metode atau urutan belajar peserta didik, peserta didik bebas memulai, mengakhiri, dan belajar dengan caranya sendiri. Sehubungan dengan masalah diatas sebaiknya program pendidikan jarak jauh sebaiknya dilaksanakan pada pendidikan orang dewasa dan ditingkat universitas. Karena kelompok ini bertanggung jawab, bermotivasi belajar kuat, dapat mengatur waktu belajar sesuai kebutuhan setiap individu.

### 3) Teori interaksi dan komunikasi

Holmber dalam teorinya *guide didactic conversation* memandang materi belajar jarak jauh adalah gaya komunikasi yang tidak berbatasan sebagai instrument percakapan, seperti interaksi antar peserta didik dan tutor.

### 4) Pemanfaatan *e-learning*

Data tercatat dalam system informasi akademik Moodle adalah singkatan dari *Modular Object Orented Dynamic Learning Environment*, yang merupakan perangkat lunak

*opensource* gratis yang telah diidentifikasi sebagai *platform* yang paling sederhana dan paling banyak digunakan di pendidikan tinggi. Dimana LMS bisa memberi kesempatan pada siswa untuk belajar bebas dari waktu dan keterbatasan ruang di lingkungan yang aman (Soekartiwi, 2017).

a) Prinsip pengembangan *e-learning*

Prinsip-prinsip pengembangan pembelajaran dengan *e-learning* berikut ini:

- b) Prinsip multimedia, dengan menggunakan teks dan gambar daripada hanya kata-kata. Pesan yang ingin disampaikan sebaiknya menggunakan gambar yang benar-benar berhubungan dengan fungsi untuk edukasi.
- c) Prinsip *contiguity*, teks dan gambar yang saling berhubungan diletakkan berdekatan.
- d) Prinsip *modality*, menggunakan suara (audio) ataupun teks yang dinarasikan ketimbang hanya menampilkan teks di layar.
- e) Prinsip *redundancy*, sebuah teks yang ditampilkan di layar dan dibacakan pada saat bersamaan akan mengganggu pembelajaran.
- f) Prinsip *coherence*, materi yang terlalu detail justru dapat mengganggu keterpaduan pembelajaran.

g) Prinsip *personalization*, menggunakan percakapan sehari-hari untuk berkomunikasi dengan *learner*.

5) Penyiapan materi pembelajaran *e-learning*

Keberadaan *e-learning* tidak terlepas dari keberadaan komputer dan internet yang semakin maju di era dunia modern sekarang, ada tiga komponen didalam *e-learning*, yaitu :

a) *E-learning* sistem

sistem perangkat lunak yang mem-virtualisasi proses belajar mengajar konvensional. Bagaimana manajemen kelas, pembuatan materi atau konten, forum diskusi, sistem penilaian, sistem ujian online dan segala fitur yang berhubungan dengan manajemen proses belajar mengajar.

b) *E-learning* konten (isi)

konten dan bahan ajar yang ada pada *e-learning* sistem. Konten dan bahan ajar ini bisa dalam bentuk konten berbentuk multimedia interaktif atau konten berbentuk teks seperti pada buku pelajaran biasa.

c) *E-learning infrastructure* (peralatan)

Infrastruktur *e-learning* dapat berupa personal komputer (PC), jaringan komputer dan perlengkapan multimedia. Termasuk didalamnya peralatan *teleconference* apabila kita memberikan layanan *synchronous* melalui *teleconference*.

Berdasarkan paparan teori di atas, maka *E-learning* adalah konsep pembelajaran yang menggunakan teknologi dengan indikator sebagai berikut:

- 1) Pengguna dapat bergerak dengan mudah antara aplikasi pembelajaran karena antarmuka standar
- 2) Format konten yang umum
- 3) Pengurangan biaya pengembangan untuk vendor alat
- 4) Integrasi komponen dan penggunaan kembali oleh perancang aplikasi dan platform
- 5) Bebas mengakses obyek pembelajaran
- 6) Dapat mengelola sendiri proses pembelajaran
- 7) Pembelajaran dapat dilakukan dengan interaktif
- 8) Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan
- 9) Pembelajaran sebisanya saling interkasi
- 10) Siswa dapat lebih memahami dengan jelas dan lebih nyata

### **3. Mata Pelajaran PKN**

Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) sudah beberapa kali mengalami perubahan nama, mulai dari Pendidikan Moral Pancasila (PMP), Kewarganegaraan (KWN) Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKN).

Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak dan kewajibannya untuk

menjadi warga negara yang berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945, cerdas dan terampil bahwa *Civic Education* itu adalah pembelajaran, dimana guru dan siswa harus mampu mengawasi kebijakan pemerintah.

Ada tiga kompetensi yang harus diperhatikan guru dalam PKn yang mampu mengontrol kebijakan pemerintah, yaitu (1), peserta didik mampu berpikir kritis, rasional dan kreatif, dalam merespon isu-isu Kewarganegaraan, (2), peserta didik mampu berpartisipasi secara cerdas dan bertanggung jawab dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, dan (3), peserta didik mampu membentuk diri berdasarkan kepada karakter-karakter positif masyarakat Indonesia dan masyarakat dunia yang demokratis.

Sebagai mana lazimnya semua mata pelajaran, mata pelajaran PKn memiliki visi, misi, tujuan dan ruang lingkup isi, visi mata pelajaran PKn adalah terwujudnya suatu pelajaran yang berfungsi sebagai sarana pembinaan watak bangsa (Nation and Character Building) dan pemberdayaan warga negara (Aminullah, 2016).

Adapun misi pelajaran PKn adalah membentuk warga negara yang baik, yakni warga negara yang sanggup melaksanakan hak dan kewajibannya dalam kehidupan berbangsa, dan bernegara sesuai dengan UUD 1945, sementara tujuan PKn adalah (1), peserta didik memiliki kemampuan berfikir secara rasional, kritis, dan kreatif sehingga mampu memahami berbagai wacana kewarganegaraan, (2), peserta didik memiliki

keterampilan intelektual dan keterampilan berpartisipasi secara demokratis dan bertanggung jawab, (3), peserta didik memiliki watak dan kepribadian yang baik, sesuai dengan norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara ( Ikhtiarti, 2019).

Sejalan dengan tujuan PKn, aspek-aspek kompetensi yang hendak dikembangkan dalam Pembelajaran PKn mencakup Pengetahuan Kewarganegaraan (*civic knowledge*) yang menyangkut berbagai teori dan konsep politik, hukum, dan moral, Keterampilan Kewarganegaraan (*civic skills*), meliputi keterampilan intelektual (*Intellectual Skills*), keterampilan berpartisipasi (*Participatory skills*) dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Karakter Kewarganegaraan (*civic disposition*) ini merupakan dimensi yang paling substansif dan essensial dalam pembelajaran PKn, karena dengan menguasai pengetahuan kewarganegaraan dan keterampilan kewarganegaraan akan membentuk watak/karakter, sikap dan kebiasaan hidup sehari-hari yang mencerminkan warga negara yang baik. Misalnya, religius, jujur, adil, demokratis, menghargai perbedaan, menghormati hukum, menghormati HAM, memiliki semangat kebangsaan yang kuat, rela berkorban dan sebagainya (Setiati, 2018).

Jika dilihat dari karakteristik pembelajaran PKn di atas, implikasinya lebih banyak kepada pengetahuan kewarganegaraan yang lebih banyak meliputi pengetahuan tentang hak dan kewajiban warga negara, HAM, prinsip-prinsip dan proses demokrasi, lembaga-lembaga negara dan keterampilan intelektual dalam merespons berbagai persoalan politik dan

hukum, kurang terlihat adanya pembentukan karakter bangsa yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, seperti yang diajarkan dalam Pendidikan Moral Pancasila (PMP) dan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (Pkn) (Ikhtiarti, 2019).

Tujuan mata pelajaran Kewarganegaraan adalah sebagai berikut ini:

- a. Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- b. Berpartisipasi secara bermutu dan bertanggungjawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.
- c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain.
- d. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

## **B. Penelitian yang Relevan**

1. Penelitian Manullang et al., (2024) dengan judul "Inovasi Pembelajaran PPKN Berbasis Teknologi dalam Menanamkan Sikap Toleransi". Hasil penelitian ini adalah Mata pelajaran PKn merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan strategis dan penting dalam membentuk sifat dan sikap multikultur peserta didik, Diharapkan setiap individu mampu menjadi pribadi yang baik. PKn menuntut peserta didik menunjukkan sikap yang baik, kreatif, dan bertanggung jawab. Namun,

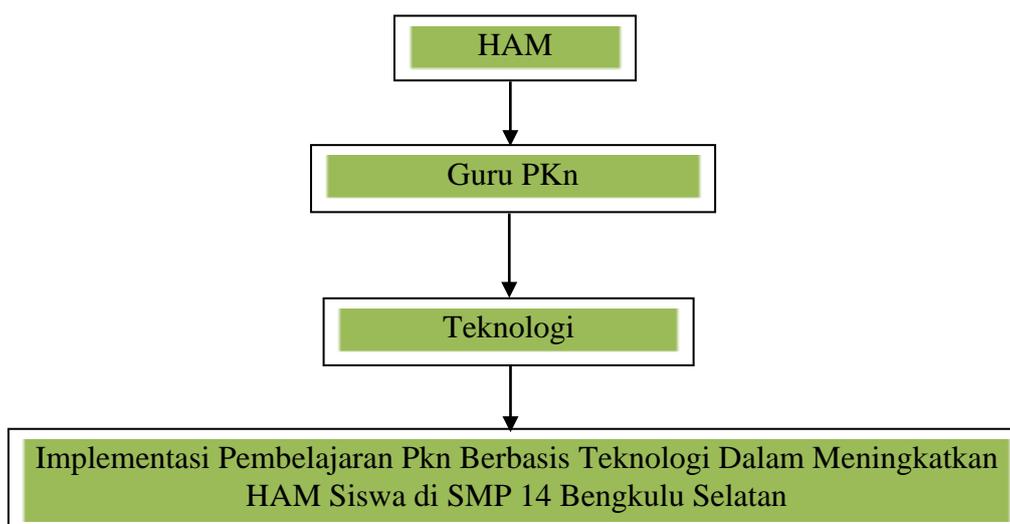
kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran PKN belum tercapai sebagaimana yang diharapkan. Melainkan masih perlu dorongan dari pihak lain guna mendukung penerapan implementasi nilai-nilai multikultural. Hal yang tampak nyata dalam berperilaku kurang menghargai dan menghormati serta toleran. Sikap toleransi yang dituntut untuk dimiliki oleh peserta didik yaitu menghargai, menerima, dan menghormati. Pendidikan di sekolah mempunyai peran yang sangat penting dalam memberikan upaya untuk mengembangkan dan menanamkan sikap toleransi dalam keberagaman tersebut karena pendidikan mampu memberikan atau membangun kesadaran secara terstruktur terhadap pentingnya sikap toleransi dalam keberagaman suku, budaya, dan agama di Indonesia. Di era globalisasi dan kemajuan teknologi informasi saat ini, tantangan dalam menanamkan sikap toleransi semakin kompleks. Oleh karena itu, inovasi dalam metode pembelajaran PKN menjadi kebutuhan yang mendesak. Kemajuan teknologi menawarkan peluang baru dalam dunia pendidikan. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar-mengajar, serta membuat pembelajaran lebih menarik dan relevan bagi siswa. Inovasi pembelajaran PKN berbasis teknologi dapat menjadi solusi untuk menanamkan sikap toleransi dengan cara yang lebih interaktif, kolaboratif, dan kontekstual.

2. Penelitian Ginting et al., 2024 dengan judul " Implementasi Pembelajaran PKN Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi di Era Digital ".

menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif secara signifikan meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi PKn. Visualisasi konsep-konsep abstrak melalui simulasi dan animasi membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, interaksi aktif siswa dengan konten pembelajaran melalui kuis dan umpan balik juga mendukung proses belajar yang lebih efektif.

Di sisi lain, Ginting et al., (2024) mengembangkan media pembelajaran video berbasis masalah untuk pembelajaran PKn. Video pembelajaran memuat studi kasus dan permasalahan terkait isu-isu kewarganegaraan yang harus dianalisis dan didiskusikan oleh siswa. Pendekatan pembelajaran berbasis masalah ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar PKn siswa. Melalui analisis kasus nyata, siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan aplikasi konsep kewarganegaraan dalam kehidupan sehari-hari.

### C. Kerangka Berpikir



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir