



ANALISIS PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL TERHADAP HASIL PEMBELAJARAN PPKN DI SMK NEGERI 1 BRONDONG

Muhammad Bayu Permadi ^{1*}

Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received 01 Juli 2024
Accepted 01 Oktober 2024
Available online 10 Oktober 2024

Kata Kunci:

Kewarganegaraan; hasil pembelajaran; pembelajaran daring.

Keywords:

Civics; learning outcomes; online learning.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengetahui media apa saja yang digunakan dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas X SMK Negeri 1 Brondong, 2) mengetahui proses pembelajaran daring dan konvensional, dan 3) mengetahui perbedaan signifikan pada hasil belajar PPKn antara siswa menggunakan pembelajaran berbasis daring dengan siswa yang menggunakan pembelajaran berbasis konvensional. Dalam penelitian ini, rancangan penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*). Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan tes. Tahapan analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian ini adalah, 1) aplikasi-aplikasi yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran PPKn adalah Google Classroom, Zoom, Whatsapp, dan Youtube. 2) proses pembelajaran PPKn daring dan konvensional memiliki beberapa tahap, dimulai dengan membuka pembelajaran hingga pemberian tugas. 3) berdasarkan uji-T, didapatkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,020.

Dengan demikian, maka terdapat perbedaan hasil belajar PPKn siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Rata-rata hasil kelas eksperimen juga lebih tinggi daripada kelas kontrol, sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran digital lebih baik daripada pembelajaran konvensional. Implikasinya adalah perlunya program pelatihan berkelanjutan bagi guru untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran PPKN, termasuk pengembangan modul digital, pengelolaan kelas virtual, dan evaluasi hasil belajar secara digital.

ABSTRACT

The research aims to 1) find out what media are used in implementing the learning process in class X of SMK Negeri 1 Brondong, 2) find out the online and conventional learning processes, and 3) find out the significant differences in PPKn learning outcomes between students using online-based learning and students using conventional-based learning. In this study, the research design used was quantitative research with a quasi-experimental research type. The data collection methods used were observation, interviews, and tests. The stages of data analysis used were descriptive and inferential analysis. The results of this study are, 1) the applications used by teachers in PPKn learning are Google Classroom, Zoom, Whatsapp, and Youtube. 2) the online and conventional PPKn learning process has several stages, starting with opening learning to giving assignments. 3) based on the T-test, the Sig. (2-tailed) value was obtained at 0.020. Thus, there is a difference in PPKn learning outcomes of students in the experimental group and the control group. The average results of the experimental class were also higher than the control class, so it can be concluded that digital learning is better than conventional learning. The implication is the need for ongoing training programs for teachers to optimize the use of technology in PPKn learning, including the development of digital modules, virtual classroom management, and digital evaluation of learning outcomes.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2024 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.



* Corresponding author.

E-mail addresses: muhammadbayu723@gmail.com

1. Pendahuluan

Virus covid-19 yang muncul pada akhir tahun 2019 menimbulkan banyak masalah dan dampak pada kehidupan manusia (Putri, 2020). Dampak-dampak tersebut dapat dirasakan dari sektor ekonomi, sosial, kesehatan, bahkan sampai pendidikan. Dalam sektor pendidikan, dampak yang dirasakan adalah berubahnya sistem pembelajaran dari semua tingkatan sekolah.

Pembelajaran di sekolah yang sebelumnya dilakukan menggunakan sistem tatap muka harus diubah dengan sistem daring, guna memutus penyebaran virus covid-19. Perubahan sistem pembelajaran di Indonesia memberikan dampak, khususnya bagi siswa dan guru. Mastura & Rustan (2020) menyatakan, perubahan pembelajaran menyebabkan motivasi belajar menurun. Selain itu, pembelajaran di tengah pandemi covid-19 banyak diterapkan dalam bentuk pemberian tugas (Santoso, dkk, 2021). Selain itu, guru juga diharuskan merubah rancangan pembelajaran yang sudah dibuat sebelumnya (Istiamin, 2020). Guru juga dipaksa mengujicobakan berbagai metode belajar agar pembelajaran berjalan efektif dan efisien.

Perkembangan teknologi yang pesat sangat mendukung pembelajaran daring yang diterapkan di Indonesia. Teknologi yang membantu jalannya pembelajara daring adalah teknologi digital. Menurut Syarifudin (2017) teknologi digital merupakan aplikasi yang didukung internet, yang bisa menghubungkan antara satu orang dengan orang yang lain melalui dunia virtual. Lebih lanjut lagi, Darmawan (2014) menyatakan bahwa teknologi merupakan sebuah alat yang berfungsi untuk menghubungkan orang dengan orang lain sehingga tidak terbatas jarak dan waktu diperkuat dengan penjelasan. Jika dihubungkan dengan pendidikan, maka teknologi yang tercipta dapat mengatasi persoalan antara pendidik dan siswa dalam pembelajaran jarak jauh. Terutama dalam hal waktu, ruang, kondisi, dan keadaan.

Dalam bidang pendidikan, kemajuan teknologi telah melahirkan layanan-layanan yang mendukung pembelajaran daring, misalnya Brainly, Edmodo, Schoology, Google Classroom, dan WhatsApp yang sekarang banyak dipakai oleh guru dalam pembelajaran daring. Chusna (2019) menyatakan, terdapat beberapa keunggulan dalam aplikasi pembelajaran daring yaitu, ada fasilitas e-moderating, maksudnya adalah guru dan siswa dapat berkomunikasi melalui internet dengan mudah dan kapan saja; siswa dapat mempelajari bahan ajar kapan saja, karena bahan ajar tersebut dapat diunduh/disiman; jumlah peserta yang belajar lebih banyak; dan waktu lebih efisien.

Pendidikan di sekolah diharapkan mampu memfasilitasi siswa untuk dapat mengembangkan dirinya, serta bisa menghargai orang lain sebagai sesama warga negara (Sujana dan Suastika, 2019). Salah satu cara untuk mewujudkan hal tersebut adalah melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Menurut Kertih (2015), pembelajaran PPKn adalah salah satu program pendidikan yang membina dan menyiapkan siswa sebagai warga negara yang baik dan diharapkan mampu mengantisipasi berbagai perubahan yang terjadi di masyarakat. Karena urgensinya itulah, maka mata pelajaran PPKn selalu diadakan di semua jenjang pendidikan di Indonesia.

SMK Negeri 1 Brondong merupakan sebuah sekolah yang berada di Kecamatan Brondong, Lamongan, Jawa Timur. Sekolah ini sudah menerapkan kurikulum 2013. Berdasarkan observasi penulis, sebagian besar guru dan staf sekolah sudah paham dengan fungsi teknologi digital dan juga ikut menggunakan teknologi dalam pembelajaran daring. Meskipun demikian, ternyata masih ada juga guru yang bingung dalam menggunakan aplikasi pembelajara daring. Dari segi siswa, juga ditemukan kendala bahwa masih banyak siswa yang tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru PPKn.

Berdasarkan fenomena di atas, maka penulis tertarik untuk menganalisis aplikasi-aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran daring PPKn, proses pembelajarannya, serta perbedaan hasil belajar PPKn pada siswa X TKJ SMK Negeri 1 Brondong, yang menggunakan basis daring dengan basis konvensional. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hal-hal yang hendak diteliti, sekaligus memperkaya khazanah ilmu Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Penelitian sejenis yang pernah dilakukan adalah penelitian Sadiyah dan Tetep (2020) yang mengujikan efektivitas pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa SMA N 11 Garut, dan penelitian Suyahman, dkk. (2020) yang meneliti problematika pembelajaran PPKn daring di SMA

N 3 Sukoharjo. Dari perbandingan yang dilakukan, penelitian yang akan dilakukan memiliki perbedaan dari segi variabelnya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini memiliki kebaruan.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (quasi experiment). Rancangan tersebut dipakai karena eksperimen ini belum memenuhi persyaratan seperti cara eksperimen yang dapat dikatakan ilmiah mengikuti peraturan-peraturan tertentu. Dalam penelitian ini, kelompok eksperimen diberlakukan dengan menggunakan pembelajaran daring dengan menggunakan bantuan aplikasi online, sedangkan untuk kelompok kontrol menggunakan pembelajaran konvensional.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa X di sekolah SMK N 1 Brondong. Sedangkan sampelnya adalah siswa kelas TKJ 1 dengan jumlah 35 siswa, dan TKJ 2 dengan jumlah 34 siswa. Selanjutnya, X TKJ 1 akan ditetapkan sebagai kelas eksperimen, dan X TKJ 2 ditetapkan sebagai kelas kontrol.

Teknik pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian ini adalah observasi, dokumentasi, dan tes. Observasi dilakukan untuk melihat kondisi pembelajaran PPKn pada siswa X TKJ SMK Negeri 1 Brondong. Dokumentasi dilakukan untuk mengetahui dokumen-dokumen yang berkaitan dengan topik yang diteliti. Serta, tes dilakukan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar PPKn yang berbasis daring dan konvensional.

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis perbedaan hasil belajar PPKn yang menggunakan basis daring dengan basis konvensional pada objek adalah menggunakan uji-T. Selanjutnya, hasil uji-T akan disajikan dalam bentuk paparan.

3. Hasil dan Pembahasan

Media pembelajaran daring merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan informasi dan materi dalam suatu pembelajaran. Media pembelajaran juga digunakan dalam upaya peningkatan hasil belajar yang diterapkan pada siswa di SMK Negeri 1 Brondong. Media daring dapat membangun pengetahuan baru yang dimiliki oleh siswa dan dapat digunakan sebagai alat komunikasi dengan orang lain dan dapat berperan aktif dalam berpartisipasi dalam kehidupan.

Berdasarkan observasi, Aplikasi-aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran PPKn kelas X TKJ SMK Negeri 1 Brondong adalah Google Classroom, Zoom, Whatsapp, dan Youtube. Uraian lebih jelasnya adalah sebagai berikut.

Aplikasi pertama, Google Classroom. Google Classroom adalah pembelajaran berbasis ICT yang memiliki tujuan untuk mengembangkan kompetensi siswa, serta untuk melakukan pengelolaan kelas secara efisien. Google Classroom sendiri memiliki keefektifan terhadap sebuah pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari ketersediaan materi yang dapat dijadikan sumber siswa. Jadi, dalam Google Classroom terdapat materi yang diberikan oleh guru dan dapat diunduh kapan saja.

Di SMK Negeri 1 Brondong sendiri, pembelajaran menggunakan aplikasi Google Classroom bertujuan untuk memudahkan guru dalam memberikan tugas pada siswa, guna mengurangi interaksi langsung antar siswa dan guru. Materi yang diberikan oleh guru dalam aplikasi Google Classroom mengikuti dengan materi yang sudah diberikan pada aplikasi Whatsapp sebelumnya. Dalam pemberian nilai tugas, guru menggunakan penskoran 1 jika siswa menjawab benar, dan jika siswa salah maka skor yang didapatkan adalah 0.

Aplikasi kedua, Whatsapp. Whatsapp merupakan teknologi yang berbasis internet yang memudahkan semua orang dalam berkomunikasi. Whatsapp adalah aplikasi pesan pada ponsel yang dipakai untuk bertukar pesan tanpa tarif (gratis) dalam penggunaannya. Di sekolah ini, WhatsApp digunakan sebagai pengganti ruang kelas untuk menyebarkan banyak informasi mengenai pembelajaran PPKn, berbagi ide dan sumber belajar, serta mendukung terjadinya diskusi secara daring.

Penggunaan Whatsapp ini memiliki pengaruh positif yakni meningkatkan berpikir kritis pada siswa. Melalui aplikasi ini, siswa bebas melakukan sesi tanya jawab dengan efisien sesuai dengan jam pembelajaran. Selain itu, Santoso dan Dewi (2021) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis grup Whatsapp lebih efisien daripada Google Classroom karena Whatsapp adalah aplikasi pesan primer yang digunakan banyak orang (termasuk siswa dan guru). Penelitian Rusni (2017) juga mendukung hal tersebut, bahwa Whatsapp dapat dijadikan ruang kelas pembelajaran yang simpel dan mudah.

Dalam pemberian nilai siswa melalui media aplikasi WhatsApp, di SMK Negeri 1 Brondong guru melihat keaktifan siswa dalam membalas dan memberikan masukan antar siswa melalui diskusi. Jadi, pembelajaran melalui Grup WhatsApp akan sangat berorientasi pada diskusi dan percakapan siswa. Guru akan memberikan nilai tambah pada siswa yang aktif. melakukan diskusi di dalam forum pembelajaran.

Aplikasi ketiga, Youtube. Youtube adalah situs video yang terkenal saat ini. Keuntungan pembelajaran dengan video Youtube adalah untuk menghadirkan gambar dan suara dari sebuah gagasan atau peristiwa pada suatu materi pembelajaran. Youtube digunakan sebagai pendukung pembelajaran karena video di Youtube dapat mempermudah guru dalam merealisasikan bentuk nyata dari peristiwa yang ada pada peristiwa terdahulu. Dalam penggunaannya, sebelum siswa diberikan arahan untuk melihat video, siswa terlebih dahulu diberikan materi melalui aplikasi Whatsapp dimana materi tersebut sudah disesuaikan dengan silabus dan RPP.

Dalam pemberian nilai siswa melalui media Youtube, guru akan menyesuainya dengan pemahaman terkait materi pembelajaran yang sudah diberikan melalui ujian akhir. Ujian akhir umumnya dilakukan dengan menggunakan aplikasi Google Classroom.

Dengan menggunakan aplikasi Youtube, siswa dapat mencari informasi mengenai materi PPKn dalam bentuk video, mengalami kesulitan dalam memahami isi materi yang sudah diajarkan oleh guru. Hal tersebut dilakukan agar siswa dapat belajar secara mandiri dan mencari informasi sebanyak-banyaknya. Siswa juga tidak perlu mengeluarkan dana dalam pemakaian media pembelajaran Youtube, karena layanan Youtube gratis asalkan tersambung dalam jaringan internet.

Penelitian terdahulu yang selaras dengan hal ini adalah penelitian Tohari dkk. (2019). Penelitian tersebut menemukan hasil bahwa Youtube dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Jadi, penggunaan Youtube dalam pembelajaran PPKn pada kelas X TKJ SMK Negeri 1 Brondong merupakan hal yang tepat.

Aplikasi keempat, Zoom. Zoom adalah aplikasi meeting yang saat ini banyak digubakan oleh orang. Di SMK Negeri 1 Brondong, Zoom tidak digunakan dalam rangkaian proses pembelajaran di sekolah secara terus-menerus. Melainkan digunakan juga sebagai alat bantu guru dalam mempertegas hal-hal krusial yang tidak dimengerti siswa dalam pembelajaran PPKn, yang tidak dapat dituntaskan melalui Google Classroom, Whatsapp, dan Youtube. Di sisi lain, guru juga menggunakan Zoom untuk melaksanakan kegiatan lain secara virtual, seperti silaturahmi tahunan antar siswa, guru, dan alumni SMK Negeri 1 Brondong.

Penelitian Aspari (2021) menyatakan bahwa penggunaan aplikasi Zoom dalam pembelajaran merupakan salah satu alternatif untuk menggantikan kehadiran siswa di sekolah dengan kehadiran siswa secara virtual. Hal tersebut selaras dengan penggunaan Zoom pada pembelajaran PPKn pada kelas X TKJ SMK Negeri 1 Brondong yang mana menjadi alternatif peretemuan tatap muka secara virtual untuk menjelaskan hal-hal yang belum dipahami oleh siswa dalam pembelajaran.

Proses pembelajaran merupakan bagian yang penting dalam kegiatan pembelajaran, karena dalam tahap ini terjadi pemberian materi oleh guru kepada siswa. Adapun materi yang digunakan adalah nilai-nilai Pancasila dalam kerangka praktik penyelenggaraan pemerintahan negara. Alokasi waktu yang digunakan dalam pembelajaran PPKn adalah 45 menit. Media yang digunakan dalam kelas eksperimen adalah WhatsApp Grup. Proses pembelajaran yang dilakukan guru dan siswa X TKJ SMK Negeri 1 Brondong pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebagai berikut.

Pertama, membuka pembelajaran. Untuk mengawali pembelajaran, hal pertama yang dilakukan adalah membuka pembelajaran. Dalam pembelajaran ini, pembukaan dilakukan dengan mengucapkan salam sekaligus menyapa siswa. Hal tersebut dilakukan untuk menguatkan interaksi antara siswa dan guru. Kurang lebih seperti inilah runtutan dalam membuka pembelajaran. 1) Guru memberikan salam pembuka. 2) Memulai dengan berdoa bersama. 3) Guru mengabsen siswa dengan memberikan list kehadiran yang sudah dibuat guru.

Dalam pembelajaran kelas eksperimen, guru tidak perlu mengabsen siswa dengan list kehadiran, karena siswa yang masuk dapat dicek pada akhir pelajaran. Pada pembelajaran daring, guru menyapa siswa menggunakan ketikan. Namun, guru juga bisa menggunakan pesan suara atau pun video.

Kedua, mengulas kembali pembelajaran sebelumnya. Selanjutnya yang dilakukan adalah pengulasan kembali pembelajaran sebelumnya untuk merangsang daya ingat siswa. Selain merangsang daya ingat, menanyakan kembali pembelajaran yang sudah diajarkan sebelumnya juga berguna untuk mengetahui seberapa paham siswa dalam proses pembelajaran sebelumnya. Dalam tahap ini guru juga harus memberitahukan keada siswa hubungan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pembelajaran yang sudah dilakukan.

Dalam mengulas kembali pembelajaran sebelumnya, guru dapat menunjuk langsung siswa yang dikehendaki. Namun hal tersebut menjadi kendala dalam pembelajaran kelas eksperimen, karena siswa yang tidak bisa akan diam saja tanpa memberi respons. Namun, guru dapat menawarkan kepada siswa, siapa yang mau menjawab. Kalau tidak terdapat siswa yang bersedia, maka gurulah yang menjelaskan.

Ketiga, pemberian materi. Aktivitas yang dilakukan setelah mengulas kembali materi pertemuan sebelumnya adalah mengirimkan materi yang akan dipelajari. Materi yang dipelajari dikirim dalam bentuk link Youtube. Siswa diberikan alokasi waktu selama beberapa menit untuk melihat dan memahami materi. Adapun runtutan dalam tahapan ini adalah sebagai berikut. 1) Mempelajari nilai yang terkandung dalam Pancasila dan seandainya tidak ada dasar negara Pancasila. 2) Mempelajari pasal UUD RI tahun 1945 tentang kekuasaan negara Indonesia dan seandainya tidak ada dasar kekuasaan negara Indonesia. 3) Mempelajari dokumen tentang tugas menteri dan lembaga non kementerian al kementerian lingkungan hidup. 4) Mempelajari tentang dokumen nilai-nilai pancasila yang sudah ada dalam pedoman dalam penyelenggaraan Pemerintahan negara RI.

Dalam pembelajaran kelas eksperimen, guru dapat mengirimkan link atau bahan pembelajaran ke grup kelas. Hal tersebut akan lebih efektif dan melatih siswa belajar mandiri. Sedangkan di kelas kontrol, guru menjelaskan dengan sumber buku teks.

Keempat, tanya jawab. Aktivitas yang dilakukan adalah tanya-jawab. Peran guru pada tahap ini adalah sebagai pengonfirmasi atas pertanyaan-pertanyaan yang muncul dari siswa. Dalam tanya-jawab ini tidak selalu ada siswa yang bertanya. Hal tersebut bisa disebabkan karena siswa yang sudah paham atau pun siswa yang malu dan malas bertanya.

Dalam tahap tanya jawab, akan dapat terlihat siswa yang menyimak dan menguasai materi dengan baik, dan siswa yang tidak menguasai materi. Di sini peran guru adalah untuk menilai dan mengingat siswa yang kurang paham, agar lebih belajar dengan sungguh-sungguh ke depannya.

Kegiatan tanya-jawab berjalan efektif dalam kelas kontrol, karena siswa berada di dalam kelas bersama guru. Hal tersebut membuat guru bisa menunjuk siswa yang dikehendaki untuk menjawab pertanyaan atau menambahkan. Di kelas eksperimen, jumlah diskusi lebih sedikit.

Kelima, pemberian tugas dan penutup. Kegiatan pembelajaran PPKn diakhiri dengan pemberian tugas. Pemberian tugas dilakukan untuk menguji pemahaman yang didapatkan oleh siswa setelah pembelajaran dilakukan. Tugas dapat diserahkan melalui Google Classroom yang sudah di-setting oleh guru.

Adapun runtutan dalam penutup adalah sebagai berikut. 1) Guru memberikan apresiasi kepada siswa karena sudah belajar dengan baik. 2) Memberikan tugas. 3) Mengucapkan salam penutup pada siswa. 4) Melaksanakan do'a bersama setelah kegiatan belajar yang dipimpin oleh ketua kelas. Dalam kedua kelas, tahap ini berjalan dengan cukup baik.

Setelah eksperimen pembelajaran dilaksanakan, maka siswa akan dites menggunakan soal PPKn yang telah dibuat. Adapun soal yang diberikan kepada kedua kelas adalah soal yang memiliki bobot yang sama.

Hasil belajar siswa tersebut selanjutnya diuji menggunakan aplikasi bantuan, yaitu SPSS dengan pengujian Uji-T. Dari pengujian Uji-T yang dilakukan, hasil yang diperoleh pada output SPSS adalah bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,020. Dengan demikian, maka nilai signifikansi tersebut berada pada $<0,05$. Dari pengujian tersebut, dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan hasil pembelajaran digital dengan pembelajaran PPKn.

Selain itu, nilai mean yang didapatkan oleh siswa yang melakukan pembelajaran digital juga lebih besar daripada siswa pembelajaran konvensional. Berdasarkan uji-T yang dilakukan, kelas pembelajaran digital mendapatkan mean sebesar 22,2857, sedangkan pembelajaran konvensional mendapatkan mean sebesar 19,3824. Dengan demikian, maka terdapat pengaruh positif pada pembelajaran berbasis digital dengan hasil belajar, sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Hal di atas selaras dengan penelitian terdahulu yang pernah dilakukan, seperti penelitian Ferazona dan Suryanif (2020) dan penelitian Mulyani (2013) yang mendapatkan temuan bahwa pembelajaran digital dapat meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga lebih baik daripada pembelajaran konvensional.

Hasil belajar siswa kelas eksperimen yang lebih baik daripada hasil belajar siswa kelas kontrol terjadi bukan karena kebetulan, melainkan karena ada perbedaan perlakuan antara kedua kelas. Penggunaan media digital dalam pembelajaran membuat siswa dapat belajar dengan fleksibel tanpa dibatasi waktu. Karena dalam hal ini siswa dapat membuka aplikasi pembelajaran kapan saja dan membaca ulang materi yang telah disimpan. Meskipun tidak dapat bertatap muka secara langsung, dalam pembelajaran digital siswa masih dapat melakukan pertemuan dengan guru secara virtual. Hal tersebut tidak menjadi pembatas dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka secara umum dapat dikatakan bahwa pembelajaran PPKn berbasis digital di kelas X SMK Negeri 1 Brondong lebih baik daripada pembelajaran konvensional.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan pembahasan di atas, maka didapatkan beberapa kesimpulan sebagai berikut. Pertama, aplikasi-aplikasi yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran PPKn daring kelas X TKJ SMK Negeri 1 Brondong adalah Google Classroom, WhatsApp, Youtube, dan Zoom. Aplikasi Google Classroom berfungsi sebagai tempat pengumpulan tugas. Kelebihan yang dimiliki adalah dapat memberi skor otomatis. Aplikasi WhatsApp berfungsi sebagai grup kelas untuk menyebarkan informasi. Aplikasi Youtube berfungsi untuk menjadi media pembelajaran dalam bentuk video. Aplikasi Zoom berfungsi sebagai ruang untuk bertemu secara virtual. Kedua, proses pembelajaran PPKn digital dan konvensional di kelas X TKJ SMK Negeri 1 Brondong meliputi beberapa tahap, yakni membuka pembelajaran, mengulas kembali pembelajaran sebelumnya, pemberian materi, tanya-jawab, dan pemberian tugas. Terdapat beberapa perbedaan dari tahap-tahapan proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal tersebut disebabkan karena kondisi pembelajaran yang berbeda. Kelas eksperimen pembelajaran daring, dan kelas kontrol pembelajaran tatap muka. Ketiga, berdasarkan uji-T, didapatkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,020. Dengan demikian, maka terdapat perbedaan hasil belajar PPKn siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Karena rata-rata hasil belajar kelas eksperimen juga lebih tinggi, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran digital lebih baik daripada pembelajaran konvensional. Guru PPKn dapat menggunakan aplikasi pembelajaran yang dirasa paling efektif bagi pembelajaran siswa. Selain itu, guru juga harus mampu mengatasi kendala pembelajaran yang ada. Siswa diharapkan memiliki kesadaran untuk belajar mandiri agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Ucapan terimakasih

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada prodi Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha, sebagai almamater tercinta, tempat penulis menimba ilmu. Serta, teruntuk kedua dosen pembimbing yang sudah membantu penulis menyelesaikan jurnal ini.

Daftar Rujukan

- Aspari. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Zoom dan Goggle Classroom Pada Pembelajaran Jarak Jauh dimasa Pandemi Secara Bersama-sama Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Akbar Juara*, 6(1).
- Chusna, N. L. (2019). Pembelajaran E-Learning. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Kaluni*, 2(2): 113-117.
- Darmawan, D. (2014). *Inovasi Pendidikan, Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ferazona, S, dan Suryanif. (2020). Pengaruh pembelajaran daring terhadap hasil belajar kognitif mahasiswa pada MK Limnologi. *Journal*
- Istiamin, N. (2020). Penggunaan Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas VIII UPT SMP Negeri 3 Pongkok. *Dharmas Education Journal*, 1(2).
- Kertih, I Wayan. (2015). *Perangkat pembelajaran PPKn, perencanaan pengembangan Yogyakarta*.
- Kurniawati, Juliana, dan Baroroh, Siti. 2016. Literasi Mahasiswa Digital Universitas Muhamaddiyah Bengkulu. *Jurnal Komunikator*, 8(2), November 2016.
- Mastura, Santaria, dan Rustan. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Proses Pengajaran bagi Guru dan Siswa. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 3(2).
- Mulyani, W. (2013). Pengaruh Pembelajaran berbasis E-learning terhadap Hasil Belajar Siswa pada Konsep Impuls dan Momentum. Skripsi tidak diterbitkan. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.
- Putri, A. (2020). Persebaran Virus COVID-19 di Indonesia. *Jurnal Ilmu Kesehatan Masyarakat*, 2(1).
- Rusni, A. (2017). Penggunaan Media Online Whatsapp Dalam Aktivitas Komunitas One Day One Juz (ODOJ) Dalam Meningkatkan Tilawah Odejer Di Kota Pekan Baru. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, (2)1.
- Sadiyah, H. H. dan Tetep. (2020). Efektivitas Pembelajaran PPKn Berbasis Daring terhadap Partisipasi Belajar Peserta Didik di SMAN 11 Garut.
- Santoso, S, dan Dewi, N. K. S. (2021). Indonesian Learning trough WhatsApp Group to Create Interactive Learning Conditions. *Journal of Digital Learning and Education*, 1(1).
- Santoso, S, dkk. (2021). Moral Analysis in the Videos of Dongeng Kita Channel and Its Relevance to Indonesian Learning. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 17(1).
- Sujana, I. P. W. M. dan Suastika, I. N. (2019). Menggagas Penguatan Kajian Akhlak Kewarganegaan (Civic Virtue) Perspektif Hindu dalam Masyarakat Multikultural. *Seminar Nasional INOBALI 2019*.
- Suyahman, dkk. (2020). Problematika dalam Pembelajaran PPKn pada era Covid-19 di SMA N 3 Sukoharjo. *PKn Progresif: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Kewarganegaraan*, 15(2).
- Syarifudin. (2017). Pengembangan Sistem Pembelajaran Online di SMK NU Ungaran. Skripsi. Semarang: UNNES.
- Tohari, H., dkk. (2019). Pengaruh Penggunaan Youtube Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1).