

PENINGKATAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN MELALUI MEDIA A-SWAY JITU

Sri Cahyati¹, Deddy Chrisdiarto²
^{1,2} SMA Negeri 2 Bandung
sricahyati@student.upi.edu

ABSTRACT

The unpreparedness of educators in bold learning (online) has a significant impact on students' interest in learning. This causes learning to be monotonous, does not spark the enthusiasm of students, and seems to only give assignments online (via email or whatsapp) because they are not yet skilled in using technology for learning purposes. The purpose of writing this article is to find out how much impact the use of A-Sway JITU media has on students' interest in learning in the learning process of Pancasila and Citizenship Education (PPKn) at SMA Negeri 2 Bandung. The method used in data collection was through Classroom Action Research (CAR) with class XI MIPA 6 subjects presenting 36 students. The research design used is the Kemmis and Taggar model which includes planning, action, observation, and reflection. Data collection techniques used are observation, tests, and documentation. The data analysis used was descriptive quantitative. The results of this study showed an increase in students' interest in learning seen from the percentage of learning activities before and before using A-Sway media, and filling out questionnaires before and after the action. This can be seen from the increase in students' interest in learning from 28% pre-cycle activities, in the first cycle to 44% and in the second cycle to 100%. In addition, students who initially scored below the minimum completeness criteria (KKM) were 26 people, in the first cycle there were 10 people, and the second cycle was zero.

Keywords: A-Sway Correct, Discovery Learning, Interest in Learning, Civics Learning, Students.

ABSTRAK

Ketidaksiapan pendidik dalam pembelajaran daring (*online*) berdampak signifikan terhadap minat belajar peserta didik. Hal tersebut menyebabkan pembelajaran menjadi monoton, tidak memantik semangat peserta didik, bahkan terkesan hanya memberikan tugas online (via email maupun whatsapp) karena belum terampil dalam menggunakan teknologi untuk tujuan pembelajaran. Tujuan dari penulisan artikel ini yaitu untuk mengetahui seberapa besar dampak penggunaan media A-Sway JITU terhadap minat belajar peserta didik pada proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SMA Negeri 2 Bandung. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data dilakukan melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek kelas XI MIPA 6 dengan berjumlah 36 peserta didik. Desain penelitian yang digunakan yaitu model Kemmis dan Taggar yang meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan deskriptif kuantitatif Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat peningkatan minat belajar peserta didik dilihat dari persentase aktivitas pembelajaran sebelum dan sesudah penggunaan media A-Sway, dan pengisian kuesioner sebelum dan pasca tindakan. Hal ini dapat diketahui dari peningkatan minat belajar peserta didik dari kegiatan pra-siklus 28%, pada siklus I menjadi 44% dan siklus II menjadi 100%. Selain itu, peserta didik yang pada awalnya mendapat nilai di bawah KKM yaitu 26 orang, pada siklus I menjadi 10 orang, dan siklus II nol orang.

Kata kunci: A-Sway Jitu, Discovery Learning, Minat Belajar, Pembelajaran PPKn, Peserta Didik.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) membawa perubahan signifikan terhadap proses pembelajaran antara lain tujuan, bahan pembelajaran, penilaian, metode, alat, atau pun media. Agar pendidik tidak ketinggalan dari perkembangan IPTEK tersebut, diperlukan adanya pembaharuan dalam proses belajar mengajar. Terlebih pada saat dunia dilanda Pandemi Covid-19 yang memberikan dampak drastifikasi negatif terhadap seluruh elemen, termasuk pendidikan. Oleh sebab itu, dalam situasi yang serba terbatas, pendidikan harus mampu menyesuaikan dengan situasi dan kondisi Pandemi Covid-19 di mana prosesnya dijalankan dengan sistem Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) atau Dalam Jaringan (Daring). Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang mempertemukan peserta didik dan pendidik di dunia maya melalui teknologi dan jaringan internet (Kuntarto, E, 2017).

Pembelajaran daring sebagai alternatif pembelajaran pada kondisi pandemi Covid-19, dimana pembelajaran tetap berlangsung di rumah sehingga dapat mengurangi tingkat penyebaran virus Covid-19. Pembelajaran daring menggunakan akses internet untuk menghubungkan pembelajaran daring menggunakan aplikasi yang mendukung seperti; whatsapp, google classroom, google meet, zoom meeting, UKS Smaga, microsoft teams, xambro, edmodo, youtube. Aplikasi tersebut dapat terorganisir melalui aplikasi Sway. Berdasarkan Suyahman, dkk (2020: 68) terdapat beberapa problematika pembelajaran daring salahsatu hambatan yang ditemui pada pembelajaran daring seperti kuota dan koneksi internet, pelaksanaan pembelajaran, alat penunjang yang kurang mendukung, pengaruh pembelajaran daring terhadap hasil belajar. Pada pelaksanaan pembelajaran ditemui beberapa hambatan seperti kurangnya interaksi antara guru dan peserta didik, penugasan yang kurang efektif sebagai tolak ukur pengetahuan peserta didik, peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan, dan waktu yang digunakan untuk

pembelajaran kurang. Pelaksanaan pembelajaran daring ditunjang dengan alat komunikasi dan koneksi yang baik, karena kunci utama pembelajaran daring menggunakan alat komunikasi serta koneksi internet yang stabil. Guru dan peserta didik belajar dan beradaptasi dengan sistem yang baru. Pada pembelajaran daring tidak semua yang dilakukan harus bertatap muka tetapi dengan aplikasi yang dapat bisa memenuhi yang diinginkan (Suyahman, dkk . (2020: 76).

PJJ bagi sebagian besar praktisi (pendidik) dan pelaksana (peserta didik) masih sangat asing terlebih mereka yang berada di pedesaan, sehingga perlu penyesuaian yang mendasar mulai dari pengetahuan, keterampilan, dan kebijaksanaan dalam penggunaan teknologi untuk proses pembelajaran. Oleh sebab, dalam pelaksanaannya pasti terdapat berbagai hambatan, rintangan, dan tantangan dalam mewujudkan pembelajaran yang efektif dan efisien terhadap peserta didik. Ketidaksiapan pendidikan dalam PJJ ini dapat dilihat dari banyaknya penggunaan umpan materi berupa *teks online* oleh pendidik yang tentunya sangat membosankan bagi peserta didik karena tidak adanya kehadiran seorang pendidik dalam suasana pembelajaran. Di tambah lagi dengan keterampilan pendidik dalam penggunaan teknologi yang masih terbatas dan kebijakan pendidikan dalam durasi waktu pembelajaran yang tidak hanya menguras tenaga dan pikiran, juga menguras biaya yang tidak sedikit bagi pendidik dan peserta didik.

SMA Negeri 2 Bandung sebagai salah satu sekolah yang berkualitas di Kota Bandung, sama halnya seperti sekolah yang lainnya, pun terdampak pandemi Covid-19 sehingga harus melaksanakan PJJ. Pada masa pandemi Covid-19 ini pendidik dituntut untuk mampu menguasai berbagai media dan aplikasi untuk PJJ, supaya hasil belajar dapat tercapai dengan baik. Pendidik harus mampu memberikan pembelajaran yang menyenangkan, apabila pembelajaran yang dilakukan dengan tatap muka mungkin dapat dilaksanakan dengan mudah, berbeda dengan PJJ di mana pendidik perlu penyesuaian bukan hanya

pada kemampuan penguasaan penggunaan teknologi tetapi juga mental dalam pengimplementasiannya. Pendidik harus lebih kreatif dalam melaksanakan praktik-praktik pembelajaran, berkolaboratif dalam memakai pembelajaran tatap maya seperti *Zoom, Classroom, Whatsapp Grup*, dan lainnya.

Sebagaimana diungkapkan oleh Levied dan Lents (Arsyad, 2009) bahwa minimal terdapat empat fungsi media pembelajaran khusus media visual yang harus dikuasai pendidik pada masa pandemi ini agar peserta didik tidak merasa bosan antara lain: (1) fungsi atensi; (2) fungsi afektif; (3) fungsi kognitif; dan (4) fungsi kompensatoris. Fungsi atensi yaitu media visual dapat menarik atau mengarahkan peserta didik agar dapat fokus pada isi pembelajaran yang terkandung dalam media visual tersebut. Fungsi afektif di mana media visual dapat digunakan untuk menciptakan rasa senang atau kenikmatan peserta didik terhadap isi pelajaran. Fungsi kognitif yaitu media visual dapat mempermudah peserta didik dalam memahami pesan atau informasi yang disampaikan dalam pembelajaran. Sedangkan fungsi kompensatoris di mana media visual dapat mengakomodasi peserta didik yang lemah dalam menerima isi pelajaran. Selain itu, terkait dengan pemilihan media pun akan sangat berpengaruh terhadap peserta didik, seperti dituturkan Daryanto (2011) bahwa pemilihan media dan metode pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik di samping persepsi peserta didik sendiri tentang belajar.

Sejalan dengan paparan sebelumnya, SMA Negeri 2 Bandung sebagai salah satu sekolah yang telah mengimplementasikan kurikulum 2013 memiliki tujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh serta meningkatkan kemauan belajar dari dalam diri peserta didik sehingga mampu memotivasi kemauan dari dalam peserta didik sehingga berdampak terhadap kemauan dan prestasi yang mampu dicapai oleh peserta didik. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada kelas XI, masih terdapat peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah kriteria ketuntasan

minimal satuan pendidikan yaitu di bawah 75. Salah satunya disebabkan pembelajaran yang monoton, tidak memantik semangat peserta didik, bahkan terkesan hanya memberikan tugas online (via email maupun whatsapp) karena belum terampil dalam menggunakan teknologi untuk tujuan pembelajaran. Dalam rangka meminimalisasi capaian tersebut, pendidik berupaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta dengan menggunakan media pembelajaran yang modern, inovatif, dan interaktif yang disesuaikan dengan perkembangan teknologi dan informasi saat ini yaitu penggunaan media A-Sway JITU yaitu Aplikasi Sway Jelas, Interaktif, Tepat dan Unik.

Dalam rangka mengatasi tantangan dan permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran PPKn di SMA Negeri 2 Bandung, penulis menggunakan media pembelajaran A-Sway Jitu (Aplikasi sway Jelas, interaktif, Tepat dan Unik. Sway sangat sesuai digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, karena Sway merupakan media pembelajaran modern yang dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan memaksimalkan kemampuan berpikir kritis. Sway merupakan aplikasi baru dari *Microsoft Office 365* yang memudahkan pendidik membuat dan berbagi laporan, kisah pribadi, dan presentasi yang interaktif, serta banyak hal lainnya. Pengguna tinggal menyimpan kontennya sehingga terhubung dengan perangkat atau jaringan sosialnya yang mampu diakses oleh peserta didik kapan pun dan di mana pun selama terhubung dengan jaringan internet. Senada dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Lonto (2017: 30) bahwa Urgensi penelitian ini didasarkan atas pertimbangan-pertimbangan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan merupakan pendidikan nilai dengan penekanan pada pembentukan afeksi di dalam diri siswa sangat menekankan pada pembentukan aspek kognitif atau ranah kognitif daripada ranah afektif. Memperkuat kemampuan atau kompetensi profesional guru-guru dalam mengembangkan proses pembelajaran PPKn yang lebih variatif dan inovatif. Dengan demikian diperlukan adanya perbaikan dan peningkatan

mutu proses pembelajaran PKn di sekolah-sekolah sangat dibutuhkan. Lonto. (2017: 30). Perbaikan dan peningkatan mutu proses pembelajaran PKn di sekolah-sekolah sangat dibutuhkan. Lonto. (2017: 35).

Tujuan dari penggunaan Sway sendiri yaitu mampu memberikan jalan pada pengguna biasa untuk menciptakan konten daring yang berfungsi di layar ukuran berapa saja. Selain itu, membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan mengatasi masalah melalui metode *discovery learning*, karena mereka dapat mempelajari sendiri materi yang akan disampaikan pendidik melalui alamat link yang dibagikan, dan peserta didik mampu mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisisnya. Dengan menggunakan media aplikasi sway menampilkan materi yang akan dibelajarkan dengan kelengkapan video dan evaluasi diharapkan pembelajaran akan lebih menarik karena objek yang dipelajari berasal dari situasi dunia nyata yang dekat dengan kehidupan peserta didik, yang jelas, interaktif, tepat, dan unik sehingga mampu meningkatkan semangat belajar peserta didik dalam mata pelajaran PPKn. Berdasarkan Hasil penelitian yang dilakukan Yulia, dkk (2020: 153) menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui model pembelajaran penemuan (*discovery learning*). Peningkatan tersebut dapat dilihat pada tahap pra siklus, siklus I, dan siklus II. Pada tahap pra siklus diketahui kreativitas belajar siswa rendah dengan persentase 37,5%. Pada siklus I kreativitas belajar siswa meningkat dengan persentase 62,5%. Pada siklus II kreativitas belajar siswa mengalami peningkatan yang sangat baik dengan persentase 87,5%. Model pembelajaran penemuan (*discovery learning*) ini dapat dilaksanakan oleh guru karena dengan pembelajaran tersebut dapat membangkitkan kreativitas belajar dan keingintahuan siswa dalam pembelajaran PKn. 2. Dalam pembelajaran, guru dituntut untuk selalu kreatif dalam proses kegiatan belajar mengajar sehingga dapat memotivasi siswa untuk lebih semangat

dalam mengikuti pembelajaran. 3. Dalam kegiatan belajar mengajar perlu dimasukkan aspek kreativitas selain hasil belajar karena dengan kreativitas, siswa dapat menghadapi dan menyelesaikan permasalahan di dunia nyata secara lebih baik Yulia, dkk (2020: 159).

Pendidikan kewarganegaraan erat kaitannya dengan pembudayaan karakter peserta didik. Hal ini diperkuat berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Susiatik (2013: 58) karakter merupakan kualitas perilaku kolektif kebangsaan yang khas baik, yang tecermin dalam kesadaran, pemahaman, rasa, karsa, dan perilaku berbangsa dan bernegara sebagai hasil olah pikir, olah hati, olah rasa dan karsa seseorang atau sekelompok orang berdasarkan nilai-nilai Pancasila, norma, UUD 1945, keberagaman dengan prinsip Bhinneka Tunggal Ika, dan komitmen terhadap NKRI, sehingga pendidikan karakter perlu dimiliki dan ditanamkan kepada siswa, terdapat pengaruh pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) terhadap pembentukan karakter siswa. sangat beralasan apabila pendidikan karakter dalam pembelajarannya diintegrasikan ke dalam semua mata pelajaran. Alasan itu karena pendidikan karakter mampu meningkatkan akhlak luhur siswa, sehingga penanaman karakter menjadi tanggung jawab semua guru.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan Sudarmoyo (2018: 346) ketepatan penggunaan media pembelajaran tidak terlepas dari pemahaman kita terhadap ragam dan karakteristik media tersebut. penggunaan media pembelajaran berbasis awan atau cloud sangat cocok perkembangan di lingkungan sekolah yang rata-rata guru maupun siswa sudah melek teknologi informasi begitu pula sarana jaringan internet rata-rata setiap sekolah sudah memilikinya maka tepat kiranya tepat pemilihan media pembelajaran berbasis awan ini diterapkan khususnya untuk program Sway. Aplikasi ini gratis membantu mengumpulkan, memformat, dan berbagi ide, cerita, dan presentasi kita di layar interaktif berbasis web yang lebih menarik. Dengan Aplikasi Sway dengan mudah dapat menambahkan teks,

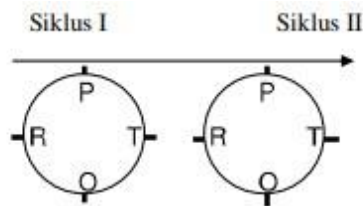
gambar, dokumen, video, bagan, atau tipe konten lain, Sway ini sangat cocok untuk pendidik dan peserta didik yang akan membuat laporan, resume, presentasi, atau untuk membuat materi pelajaran agar lebih menyenangkan dan meningkatkan kedisiplinan ketika peserta didik melakukan pembelajaran daring.

Melalui penggunaan sway peserta didik dituntut untuk disiplin ketika melakukan presensi, menelaah gambar, menyimak video, dalam penugasan dan pengumpulan tugas dan lain sebagainya. Hal tersebut diperkuat dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Palar, dkk. (2020: 5) Berkenaan dengan meningkatkan kedisiplinan. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan tentang upaya guru dalam meningkatkan kedisiplinan Untuk itu sebagai Guru tentunya tidak hanya menjadi pendidik dan pengajar bagi siswa, namun mampu menjadi teladan bagi siswa. Guru harus mempelajari dan memahami lebih dalam tentang pentingnya

kedisiplinan bagi siswa untuk masa depan siswa agar memiliki karakter yang baik.

II. METODE

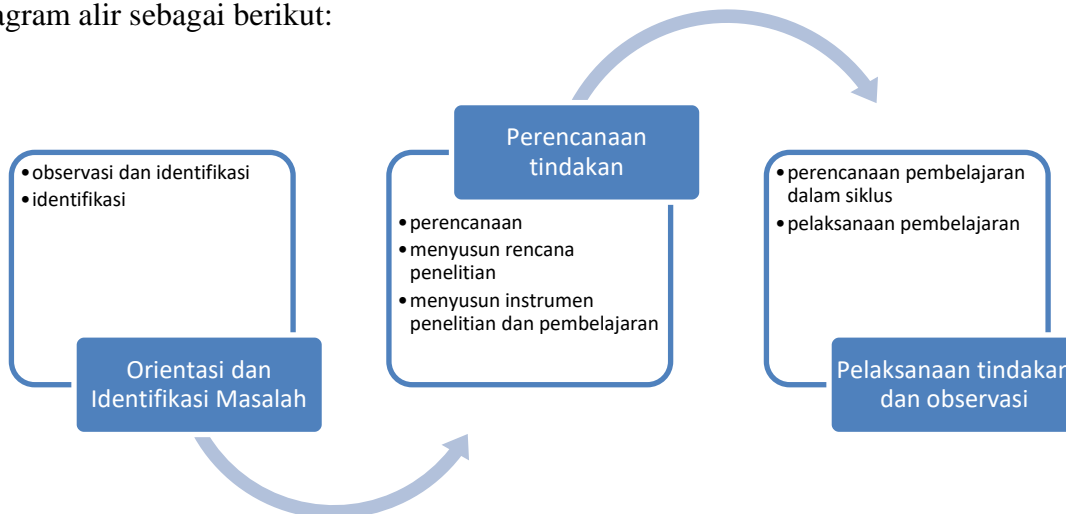
Penelitian ini menggunakan Metode Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yaitu penelitian yang dilakukan guru di kelas dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu praktik pembelajaran. Dalam hal ini pendidik atau guru berperan sebagai peneliti atau pelaksana tindakan. Kerja pendidik dibantu oleh mentor sebagai observer (kepala sekolah). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK ini dilaksanakan dalam bentuk siklus yang terdiri dari 4 (empat) tahapan (*fase*): (1) perencanaan (*planning*), (2) tindakan (*action*), (3) pengamatan (*observation*), (4) dan refleksi (*refleksion*).



Bagan 1 Siklus Pelaksanaan Tindakan Kelas (Mureiningsih, 2014: 220)

Keterangan: P: Perencanaan, T: Tindakan, O: Observasi, R : Refleksi

Sebelum sampai pada tahapan ini, diawali dengan beberapa kegiatan persiapan operasionalnya dalam diagram alir sebagai berikut:



Diadopsi dari Raharjo dkk, (2020: 1239)

Subjek penelitian pada PTK ini yaitu peserta didik kelas XI MIPA 6 di SMA Negeri 2 Bandung yang berjumlah 36 peserta didik. Adapun objek penelitian ini adalah peningkatan minat belajar peserta didik dengan Model *Discovery Learning* melalui penggunaan media A-Sway JITU Pada pembelajaran PPKn di SMA Negeri 2 Bandung. Adapun metode dan pengambilan data dilakukan sebagai berikut:

1. Sumber data dalam penelitian tindakan kelas ini adalah
 - a. Peserta Didik
Untuk mendapatkan data hasil peningkatan minat belajar peserta didik melalui penggunaan media A-Sway Jitu pada pembelajaran PPKn.
 - b. Pendidik/Guru

Untuk mengetahui keterampilan pendidik atau guru dalam menggunakan model *Discovery Learning* melalui penggunaan media A-Sway Jitu pada pembelajaran PPKn di SMA Negeri 2 Bandung.

2. Teknik Pengumpulan Data
Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah (a) lembar observasi aktifitas guru, (b) lembar observasi aktifitas siswa, yang mengamati peserta didik selama proses pembelajaran, (c) kuesioner minat belajar peserta didik melalui penggunaan media A-Sway Jitu, (d) tes hasil belajar kognitif peserta didik. Penilaian hasil observasi dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Skor	Predikat
0-55	Perlu pertimbangan
60-7-	Cukup
75-85	Baik
90-100	Sangat Baik

Untuk menghitung kuesioner minat belajar peserta didik menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Skor minat belajar peserta didik} = \frac{\text{jumlah peserta didik yang memilih}}{\text{Jumlah peserta didik (36)}} \times 100$$

Kuesioner minat belajar peserta didik diberikan pada setiap akhir siklus. Kategori yang diamati dalam proses pembelajaran meliputi Minat belajar Peserta didik terdiri dari 10 indikator yaitu

1. Adanya minat atau hasrat untuk berhasil
2. Adanya dorongan dan semangat belajar
3. Adanya motivasi tinggi dalam belajar
4. Adanya kenyamanan dalam belajar
5. Menciptakan kegiatan belajar yang Jelas
6. Menciptakan kegiatan belajar yang Interkatif
7. Menciptakan kegiatan belajar yang Tepat
8. Menciptakan kegiatan belajar yang Unik
9. Adanya kegiatan belajar yang kondusif dan menyenangkan
10. Adanya penghargaan dalam kegiatan pembelajaran, dan pembelajaran dapat dipelajari dengan mudah.

Tabel. Kriteria Penilaian Minat Belajar Peserta Didik

Nilai Rata-rata (%)	Kriteria Penilaian
81-100	Tinggi
61-80	Sedang
41-60	Rendah
21-40	Sangat Rendah

Untuk mengetahui peningkatan minat belajar peserta didik disetiap tes terakhir apabila mencapai $\geq 80\%$ dari keseluruhan peserta didik mencapai KKM 75 menggunakan rumus sebagai berikut:

Tabel 2 Kriteria Keberhasilan Peserta didik

Tingkat Keberhasilan (%)	Kriteria
90 % - 100 %	Sangat baik
80 % - 89 %	Baik
65 % - 79 %	Cukup
55 % - 64 %	Kurang
0-55 %	Gagal

Data hasil penelitian ini dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan analisis data kuesioner yang dinyatakan dalam bentuk persentase (%). Untuk melihat keberhasilan penerapan penggunaan model *Discovery Learning* pada penggunaan media A-Sway Jitu dalam pelaksanaan pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Sebelum melaksanakan analisis, peneliti melakukan pengolahan sumber data yang diperoleh terkait dengan keterlaksanaan pembelajaran menggunakan rumus $NA = \frac{A}{B} \times 100\%$ Persentase pelaksanaan pembelajaran, A = jumlah ceklis pada tahapan pembelajaran, dan B = jumlah keseluruhan tahapan pembelajaran dan hasil observasi minat belajar peserta didik dengan menggunakan rumus $NS = \frac{A}{B} \times 100\%$ Nilai akhir persentasi minat belajar peserta didik, A = Jumlah Perolehan Skor, dan B = Skor maksimum.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan media A-Sway JITU memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar peserta didik pada proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SMA Negeri 2 Bandung, sehingga pembelajaran tidak terkesan monoton, dan mampu memantik semangat peserta didik, hal tersebut terlihat dari hasil observasi yang telah dilakukan dalam penelitian ini, dari mulai kegiatan perencanaan, kegiatan pra siklus, dan dilanjutkan dengan tindakan perbaikan pada siklus 1, dan berlanjut pada siklus II, dimana rentang waktu pelaksanaan dari kegiatan pra siklus dan siklus I pada awal bulan Juni 2021 selama satu minggu dan dilanjutkan pada siklus II pada minggu ke II bulan Juni 2021.

Dari hasil analisis pada siklus 1 yang diperoleh mulai dari ketercapaian aktivitas peserta didik dan peserta didik, minat belajar peserta didik masih belum sesuai dengan apa yang diharapkan. Pada siklus I pendidik melakukan perbaikan akan tetapi belum maksimal dalam penyampaian materi pembelajaran, belum terlihat pendidik memberikan motivasi dalam pembelajaran secara komprehensif, pada siklus I belum terlihat antusias dalam melaksanakan pembelajaran. Oleh sebab itu pada siklus II pendidik melakukan perbaikan yang maksimal mulai dari perencanaan, mempersiapkan RPP, bahan pembelajaran, Lembar Kerja Peserta didik, Lembar Observasi, media pembelajaran dan evaluasi pembelajaran. Pada siklus II pendidik lebih maksimal dalam melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media A-Sway JITU dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas pendidik dan peserta didik.

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi implementasi kompetensi kewarganegaraan belum terpenuhi, pertama; Kurangnya minat siswa terhadap investasi diri dalam proses pembelajaran seperti terlalu enggan terlibat dalam diskusi kelompok dan ketidakmauan untuk menghargai pendapat orang lain, kedua; kurangnya pengetahuan guru dalam memahami karakteristik siswa sehingga guru luput membantu dan sering tidak terkontrol selama proses pembelajaran berlangsung, ketiga; kurangnya pengetahuan guru dalam memahami potensi siswa yang mengakibatkan metode mengajar guru satu arah. Rafzan, dkk(2020: 81). Dengan demikian penggunaan media A-Sway Jitu sebagai upaya peningkatan kompetensi warganegara dalam pembelajaran Pendidikan Kewargaanegaraan (PKn) merupakan suatu yang

amat penting untuk dikuasai oleh peserta didik. Melalui *Civic competence* siswa mampu mengimplimentasikan potensi mereka baik pengetahuan (knowledge), kemampuan (skill), nilai dan keterampilan (value and attitude), serta partisipasi (action). Rafzan, dkk(2020: 88)

Dari hasil data yang didapatkan terdapat peningkatan yang signifikan minat belajar peserta didik dengan menggunakan media A-Sway Jitu pada pembelajaran PPkn terlihat pada minat belajar peserta didik ketika bertanya berkenaan materi melalui A-Sway Jitu, Peserta didik lebih aktif, disiplin dan bertanggung jawab dalam menerima materi pembelajaran, hal tersebut terlihat dalam pengerjaan *quiziz*, pengumpulan tugas video, dan pengisian

presensi kehadiran. Sementara itu hasil belajar pada siklus II terlihat peningkatan yang signifikan sesuai dengan apa yang diharapkan, dimana ketercapaian hasil belajar dan minat belajar peserta didik meningkat dibandingkan dengan siklus I.

Berdasarkan data yang dihasilkan bahwa peningkatan minat belajar peserta didik dengan model *discovery learning* melalui penggunaan media A-Sway Jitu pada pembelajaran PPKN di SMA Negeri 2 Bandung pada tahun ajaran 2020/2021 mengalami peningkatan. Hasil Observasi pada siklus I digunakan acuan dalam pelaksanaan kegiatan pada siklus II sehingga minat belajar peserta didik meningkat lebih baik dan signifikan pada siklus II.

Tabel 3. Hasil Observasi Aktivitas Peserta didik dalam penggunaan media A-Sway Jitu

No	Jumlah	Siklus I				Siklus II			
		Aspek Yang dinilai				Aspek Yang dinilai			
		Keaktifan	Kedisiplinan	Tanggung Jawab	Kepercayaan diri	Keaktifan	Kedisiplinan	Tanggung Jawab	Kepercayaan diri
1	Jumlah Peserta didik	20	18	10	5	36	30	34	28
2	Persentase	55%	50%	28%	14%	100%	83%	94%	78%

Data di atas merupakan hasil observasi yang telah dilaksanakan selama pembelajaran menggunakan media A-Sway Jitu dari segi keaktifan, kedisiplinan, tanggungjawab dan kepercayaan diri menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I hingga siklus II didapatkan nilai keaktifan peserta didik dari keseluruhan 36 orang peserta didik, pada siklus I keaktifan 55%, kedisiplinan 50%, tanggung jawab 28%, kepercayaan diri 14%. Sedangkan pada siklus II keaktifan 100%, kedisiplinan 83%, tanggung jawab 94%, kepercayaan diri 78%. Minat belajar peserta didik terdiri dari 10 indikator yaitu (1) adanya minat atau hasrat untuk berhasil; (2) adanya dorongan dan semangat belajar; (3) adanya motivasi tinggi dalam belajar; (4) adanya kenyamanan dalam belajar; (5) menciptakan kegiatan belajar yang jelas; (6) menciptakan kegiatan belajar yang interkatif; (7) menciptakan kegiatan belajar yang

tepat; (8) menciptakan kegiatan belajar yang unik; (9) adanya kegiatan belajar yang kondusif dan menyenangkan; dan (10) adanya penghargaan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan paparan sebelumnya dapat diketahui bahwa melalui penggunaan media A-Sway Jitu dengan model *Discovery Learning* memberikan peningkatan minat belajar peserta didik secara signifikan. Hal ini dapat dilihat dari hasil sebagai berikut:

1. Peningkatan Penerapan model *Discovery Learning* dengan menggunakan media A-Sway Jitu

Tabel 4. Hasil Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning dan edia A-Sway Jitu

Hasil belajar Peserta Didik	Siklus I	%	Siklus II	%
Jumlah Peserta Didik	36	100%	36	100%
Jumlah total nilai kelas	2529	-	3140	-
Jumlah nilai rata-rata kelas	70,25	-	87,22	-
Nilai Tertinggi	85	-	100	-
Nilai Terendah	60	-	76	-
Nilai diatas KKM (75)/ Lulus	16	44%	36	100%
Nilai dibawah KKM (75)/ Tidak Lulus	20	56%	0	0

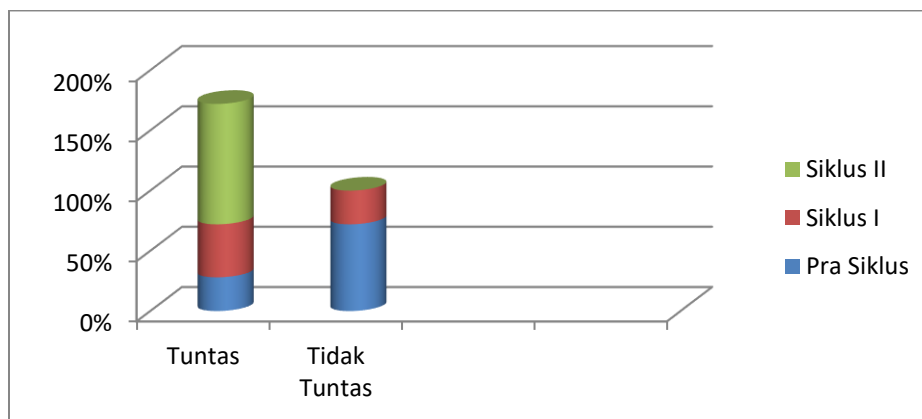
Berdasarkan tabel di atas siklus I 44% dan siklus II 100 % menunjukkan bahwa pada siklus ini masing-masing peserta didik memberikan output yang bagus sesuai rentang peningkatan setiap siklus, perolehan nilai tertinggi pada siklus I yaitu 85 sedangkan perolehan nilai tertinggi pada siklus II 100. Dalam hal ini terjadi peningkatan yang signifikan Penerapan model *discovery*

learning melalui penggunaan media sway pada pembelajaran PPKn terdapat perubahan kondisi belajar peserta didik yang pasif menjadi aktif dan kreatif. Hal ini ditunjukkan dalam pengumpulan tugas video yang dihasilkan penuh kreatifitas dan peserta didik mampu mencari berbagai sumber referensi pembelajaran yang tersedia pada sway.

2. Peningkatan Minat Belajar Peserta didik

No	Nilai	Ketuntasan	Pra Tindakan		Siklus I		Siklus II		Keterangan	Kualifikasi
			Jumlah Peserta Didik	%	Jumlah Peserta Didik	%	Jumlah Peserta Didik	%		
1	≤ 75	Belum Tuntas	26	72%	10	28%	0	0	Meningkat	Sangat Baik
2	≥ 75	Tuntas	10	28%	16	44%	36	100%	Meningkat	Sangat Baik
Jumlah			36	100	36	100	36	100		

Hasil penilaian belajar peserta didik pada pra siklus, siklus I, siklus II dapat dilihat pada diagram dibawah ini:



Kegiatan aktivitas belajar peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan, juga tidak terlepas dari adanya interaksi dari setiap kelompok diskusi maupun tugas, juga interaksi antara peserta didik dan pendidik. Secara signifikan, Hal ini selaras dengan hasil penelitian lain bahwa Penerapan media Sway secara daring dapat meningkatkan motivasi belajar siswa) (Raharjo dkk: 2020). Selanjutnya penerapan model *Discovery Learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar (Cintia, dkk, 2018). Selanjutnya berdasarkan Hasil penelitian mencakup kepuasan siswa dalam menggunakan aplikasi sway pada materi kegiatan ekspor dan impor yang dilakukan dengan menggunakan sebaran menunjukkan 60% efektif dan sangat puas untuk dijadikan

sebagai media pembelajaran. Implikasi hasil penelitian ini adalah pengembangan penggunaan media dalam mencapai keefektifan pembelajaran (Merliana, dkk, 2021: 23). Selanjutnya mampu mengubah pembelajaran yang *teacher oriented* ke *student oriented*. Hal ini terlihat dalam penggunaan A-Sway Jitu, dimana peserta didik mengeksplor dan menyanyikan lagu wajib nasional secara mandiri serta memahami makna yang terkandung dalam setiap lagu wajib nasional sesuai tema pembelajaran, Selanjutnya mampu mengubah modus Ekspositori, peserta didik hanya menerima informasi secara keseluruhan dari guru ke modus *discovery*, dan peserta didik menemukan informasi sendiri dikembangkan dalam kegiatan pelaporan yang tersedia pada sway

Tabel 5. peningkatan aktivitas Pendidik dan Peserta Didik

Aktivitas	Siklus I	Kriteria	Siklus II	Kriteria	Peningkatan
Pendidik	88	Baik	96	Sangat Baik	8
Peserta Didik	70	Cukup	95	Sangat Baik	25

3. Peningkatan indikator Minat Belajar Peserta Didik

Tabel 6. Hasil Peningkatan Indikator Minat Belajar Peserta didik melalui penggunaan media A-Sway Jitu Pada Pembelajaran PPKn

No	Intrumen Minat Belajar	Siklus I	Siklus II	Minat Belajar
1	Apakah pembelajaran dengan Media A-Sway Jitu dapat membantu agar lebih mudah memahami materi?	69,4%	100 %	Tertinggi
2	Apakah pembelajaran dengan Media A-Sway Jitu dapat mendorong anda lebih semangat dalam mengikutipembelajaran?	83,3%	97, 2 %	
3	Apakah pembelajaran dengan Media A-Sway Jitu lebih baik dari pada pembelajaran tekstual saja?	63,9%	91,7 %	
4	Apakah pembelajaran dengan menggunakan Media A-Sway Jitu lebih menarik dan interaktif dibandingkan hanya dengan ceramah?	97,2%	100 %	Tertinggi
5	Apakah pembelajaran dengan menggunakan media Media A-Sway Jitu membuat anda lebih senang belajar PPKn dibanding hanya ceramah atau memberi ppt saja?	63,9%	94,4 %	
6	Apakah dengan menggunakan Media A-Sway Jitu membuat pembelajaran lebih mudah dipahami?	63,9%	91, 7 %	
7	Apakah dengan menggunakan Media A-Sway Jitu membuat materi lebih jelas untuk dipelajari?	69,4%	91, 7%	
8	Apakah pembelajaran dengan Media A-Sway Jitu sudah tepat digunakan sesuai dengan perkembangan teknologi dan informasi saat ini?	94,4%	100%	Tertinggi

9	Apakah pembelajaran dengan Media A-Sway Jitu unik karena dalam pembelajarannya terdapat gambar, video, absensi, modul dan animasi yang menarik dan komprehensif?	86,1%	100%	Tertinggi
10	Apakah pembelajaran dengan Media A-Sway Jitu dapat dipelajari kembali dimana pun dan kapan pun?	97,2%	100%	Tertinggi

Berdasarkan tabel di atas respon peserta didik terhadap penggunaan media A-Sway Jitu secara garis besar dapat dikatakan baik. Secara umum 100% peserta didik mengaku pembelajaran dengan menggunakan media A-Sway Jitu dapat memudahkan dan membantu mereka dalam memahami materi, 97, 2% pembelajaran dengan Media A-Sway Jitu dapat mendorong lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran, 100% pembelajaran dengan menggunakan Media A-Sway Jitu lebih menarik dan interaktif dibandingkan hanya dengan ceramah, 94, 4% pembelajaran dengan menggunakan media Media A-Sway Jitu membuat peserta didik lebih senang belajar PPKn dibanding hanya ceramah atau memberi ppt saja. Selain itu 91, 7% Media A-Sway Jitu membuat pembelajaran lebih mudah dipahami, 91, 7% pembelajaran dengan Media A-Sway Jitu sudah tepat digunakan sesuai dengan perkembangan teknologi dan informasi saat ini, 100% pembelajaran dengan Media A-Sway Jitu unik karena dalam pembelajarannya terdapat gambar, video, presensi, modul dan animasi yang menarik dan komprehensif, 100% pembelajaran dengan Media A-Sway Jitu dapat dipelajari kembali di mana pun dan kapan pun.

Hal ini diperkuat bahwa Pengembangan *elearning microsoft sway* dipergunakan berbasis budaya lokal dan efektivitas penerapan media dalam pembelajaran ekonomi dan akuntansi berjalan dengan baik, lancar dan efektif, serta memberikan dampak positif bagi proses pembelajaran (Pada era digitalisasi sekarang ini, penggunaan media digital sangat diutamakan. Salah satunya penggunaan media digital dalam pembelajaran. Media pembelajaran, tidak hanya membantu guru mempermudah penyampaian materi. Tetapi, siswa juga dapat mengalami secara langsung materi yang disampaikan oleh guru dengan mengamati, dan mendengarkan penjelasan dari guru. Salah satu media

pembelajaran digital yang bisa digunakan yaitu Microsoft Office Sway. Microsoft Office Sway merupakan salah satu produk dari Microsoft Office yang fungsinya hampir sama dengan Microsoft Office Power Point. Hanya saja, Microsoft Office Sway bisa digunakan untuk menjelaskan secara mendetail dibandingkan dengan Microsoft Office Power Point. Penelitian yang kami lakukan membuktikan bahwa 60% siswa yang diberi kuisioner merespon merasa sangat puas dengan penggunaan Microsoft Office Sway. Dalam hal ini guru dituntut untuk menjadi guru yang melek IPTEK (Merliana, dkk, 2021: 30).

Hal tersebut diperkuat bahwa keterbatasan alat komunikasi membuat siswa sulit untuk membuka media pembelajaran yang sudah dibuat oleh guru dan harus memilik aplikasi khusus untuk dapat membuka media pembelajarannya. Untuk mengatasi hal tersebut, Microsoft merilis aplikasi yang berbasis link yang disebut Microsoft 365. Pada Microsoft 365 ini, terdapat sebuah fitur sebagai pendukung pada Microsoft sway seperti absensi dan soal yang dapat diakses pada satu link (Ardian, S. dkk, 2020: 73-74). Media interaktif adalah media pembelajaran yang berbasis komputer yang didalam media tersebut terdapat foto, video, audio, animasi, teks, narasi dan grafik (Warsita, 2008). Sedangkan menurut Wiana (2017: 103) multimedia atau media interaktif merupakan menggabungkan gambar, video, fotografi, grafik dan animasi dengan suara, teks dan data suara interaktif yang terdapat pada computer.

Penerapan model *discovery learning* yaitu dengan memaksimalkan peran guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran, dimana menurut Hamalik (Illahi, 2012, hlm 100) peran-peran guru pada saat proses pembelajaran antaralain, pertama sebagai fasilitator, kedua sebagai pembimbing, ketiga sebagai komunikator, keempat sebagai evaluator, kelima

sebagai *agen of cognitif*, keenam sebagai *manager*. Oleh sebab, *discovery* merupakan proses pembelajaran yang menitikberatkan pada mental intelektual para anak didik dalam memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi sehingga menemukan konsep atau generalisasi yang dapat di terapkan di lapangan.

IV.KESIMPULAN

Penelitian Tindakan Kelas yang telah dilaksanakan oleh peneliti berhasil meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn dengan menggunakan media A-Sway Jitu. Dari hasil pengamatan nilai peserta didik sebelum tindakan dapat diketahui secara keseluruhan, hasil belajar peserta didik kelas XI MIPA sebelum tindakan memperoleh rata-rata 28% dengan rincian 36 peserta didik, hanya 16 siswa yang tuntas KKM, selebihnya tidak tuntas, kemudian setelah dilaksanakan pra tindakan, siklus I, dan siklus II, rata-rata peserta didik meningkat dari 70,25 menjadi 87,22 dengan rincian ketuntasan 100% atau 36 peserta didik. Dengan demikian terdapat peningkatan yang signifikan dari pra siklus ke siklus 1 sebesar 16%, dan siklus I ke siklus II sebesar 56%. Dengan demikian Penggunaan metode *Discovery Learning* melalui penggunaan media A-Sway mampu meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn dan mempunyai dampak yang positif dilihat dari proses pembelajaran sampai pada tahap penilaian kognitif dan keterampilan.

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas judul “Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik melalui Model *Discovery Learning* melalui Penggunaan Media A-Sway Jitu Pada Pembelajaran PPKn di SMA Negeri 2 Bandung”. Terdapat beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru atau Pendidik, diharapkan dapat menggunakan media A-Sway Jitu dalam meningkatkan minat belajar Peserta didik selama PJJ. Media ini sangat praktis dan dapat mudah digunakan sehingga cocok bagi guru yang *notabene* kurang menguasai ilmu teknologi. Selain itu, media ini juga dapat

digunakan atau dapat diterapkan diseluruh jenjang pendidikan dan mata pelajaran apapun.

2. Bagi Dinas Pendidikan dan Kebudayaan hendaknya secara rutin memberikan fasilitas kepada guru secara merata, berkenaan dengan pelatihan-pelatihan pemanfaatan media pembelajaran sesuai dengan perkembangan teknologi, Informasi dan Komunikasi, sehingga guru-guru dalam terlatih dan menambah *skill* dalam penggunaan media yang komprehensif. Salah satunya media A-Sway Jitu yang lebih terstandar disesuaikan dengan kebutuhan sekolah masing-masing.
3. Bagi Peserta didik, diharapkan selalu mengikuti penyesuaian-penyeseuain proses pembelajaran yang lebih aplikatif, terutama dimasa PJJ sehingga pembelajaran daring tidak monoton, dan dapat mengikuti setiap tahapan terutama tahapan-tahapan materi yang disampaikan dengan media A-Sway jitu dengan baik dan seksama.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardian, S., Hasanah, W., Rana, F. (2020). *Pemanfaatan Microsoft Sway Dan Microsoft Form Sebagai Media Interaktif Dalam Pembelajaran Sejarah*. Bihari: Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sejarah. Vol. 3, No. 2
- Arsyad, A. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Basseng. (2015). *Modul Pelatihan Dasar Calon PNS Aktualisasi Nilai-Nilai Dasar Profesi PNS*. Jakarta : Lembaga Administrasi Negara.
- Cintia, N; Kristin, F, Anugraheni, I. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Siswa*. Perspektif Ilmu Pendidikan. Vol.32. No.1
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.mJakarta : Lembaga

- Administrasi Negara.
- Illahi.M.T (2012). *Pembelajaran Discovery Strategy & Mental Vocational Skill*. Jogjakarta : Diva Press (anggota IKAPI).
- Kuntarto, E. (2017) . *Keefektifan Model Pembelajaran Daring dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi. Indonesian Language Education and Literature*, 3(1),99-110. 10.24235/ileal.v3i1.1820
- Lonto, A. (2017). *Pembelajaran Ppkn Melalui Model Simulasi Sosial Di Sma Negeri 1 Tondano*. Jurnal Civic Education. 1(1)
- Merliana, A., Aprily, N., Agustini, A. (2021). *Penggunaan Aplikasi Sway sebagai Media Pembelajaran IPS SD Mengenai Materi Kegiatan Ekspor dan Impor*. Indonesian Journal of Primary Education. 5 (1), 23-31
- Mureiningsih, E. (2014). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Multimedia Interaktif*. Jurnal Madaniyah. VII. 214-229.
- Palar., Paasandaran, Rattu. (2020). *Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Pada Pembelajaran Pkn Di Sma Negeri 1 Tompaso*. Jurnal Ppkn: Media Kajian Pancasila Dan Kewarganegaraan. 5-14
- Rafzan., Lazzavietamsi., Ito. (2020). *Civic Competence Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sma Negeri 2 Sungai Penuh*. Jurnal Rontal Keilmuan Pkn. 6(2)
- Raharjo, F; Sulistiyono, R; Widyastuti, N. (2020). *Penerapan Model Problem Based Learning Dan Media Sway Secara Daring Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas III Sd Unggulan 'Aisyiyah Bantul*. Prosiding Pendidikan Profesi Guru. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Ahmad Dahlan.
- Sudarmoyo. (2018). *Pemanfaatan Aplikasi Sway untuk Media Pembelajaran*. Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, Vol 3 No 4
- Susiatik, T. (2013). *Pengaruh Pembelajaran Pkn Terhadap Pembentukan Karakter Siswa*. Majalah Ilmiah Pawiyatan. 20 (4).
- Suyahman., Ramadanti., Oktaviani., Wardhani. (2020). *Problematika Dalam Pembelajaran Ppkn Pada Era Covid-19 Di Sma Negeri 3 Sukoharjo*. Pkn Progresif. 15(2).
- Warsita, B.(2002). *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wiana, W. (2017). *Application Design Of Interactive Multimedia Development Based Motion Graphic On Making Fashion Design Learning In Digital Format*, International Journal Of Scientific & Technology Research.
- Wihartanti, L. V. & Wibawa, R. P. (2017). *Development of e-Learning Microsoft Sway as Innovation of Local Culture-Based Learning Media*. *Dinamika Pendidikan*, 12(1), 53-60. DOI: 10.15294/dp.v12i1.10582.
- Yulia., Ihsan., Handayani. (2020). *Peningkatan Kreativitas Belajar Dalam Pembelajaran Pkn Melalui Model Discovery Learning Pada Siswa Kelas Xi Sma Unimuda Sorong*. Jurnal Pendidikan. 8(2). 153-159