

**ANALISIS KOMPETENSI GURU PENDIDIKAN PANCASILA DALAM
PENGUNAAN TEKNOLOGI DIGITAL UNTUK PEMBUATAN
MEDIA PEMBELAJARAN YANG MENARIK DI UPT SMP
NEGERI 6 MEDAN TAHUN PEMBELAJARAN
2025/2026**

Limra GM Nababan¹, Liber Siagian², Arief Wahyudi³, Fazli Rachman⁴, Jamaludin⁵
¹²³⁴⁵Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, FIS, Universitas Negeri Medan

¹limranababan@gmail.com, ²libersiagian@yahoo.com,
³ariefwahyudi@unimed.ac.id, ⁴fazli.rachman@unimed.ac.id,
⁵Jamaludin@unimed.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine how the competency analysis of Pancasila Education Teachers in the use of digital technology to create interesting learning media at UPT SMP Negeri 6 Medan in the 2025/2026 Academic Year. The problems found in the field where teachers still carry out monotonous learning processes in class and the use of digital technology to create interesting learning media is not optimal for the needs of the teaching and learning process. The research method used in this study is the mixed methods method or a mixed method of the Exploratory sequential design type by collecting data through observation, interviews, questionnaires and documentation. The location of this research is at UPT SMP Negeri 6 Medan, which is located at Jl. Bahagia No. 42, Teladan Timur Village, Medan Kota District, Medan City, North Sumatra Province. In this study the informants used were 35 people consisting of 2 Pancasila Education teachers of grade IX and 33 grade IX students. The research results indicate that ninth-grade Pancasila Education teachers possess excellent competency in the use of digital technology to create engaging learning media. This is supported by student assessments of the four competencies, with 89.09% being categorized as excellent. Furthermore, data on the creation and selection of engaging learning media showed a 91.26% categorization as excellent. Teachers understand how to use and utilize technology and media platforms through continuous independent learning and training, further enhancing their understanding.

Keywords: Teacher Competence, Digital Technology, Learning Media

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana analisis kompetensi Guru Pendidikan Pancasila dalam penggunaan teknologi digital untuk pembuatan media pembelajaran yang menarik di UPT SMP Negeri 6 Medan Tahun Pembelajaran 2025/2026. Permasalahan yang ditemukan di lapangan dimana guru masih melakukan proses pembelajaran yang monoton di kelas dan penggunaan teknologi digital untuk pembuatan media pembelajaran yang menarik belum optimal untuk keperluan dalam proses belajar mengajar. Metode penelitian yang digunakan

dalam penelitian ini yaitu metode mixed methods atau metode campuran tipe Exploratory sequential design dengan mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Adapun lokasi Penelitian ini yaitu di UPT SMP Negeri 6 Medan, yang beralamatkan di Jl. Bahagia No. 42, Kelurahan Teladan Timur, Kecamatan Medan Kota, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara. Dalam penelitian ini informan yang digunakan adalah 35 orang yang terdiri 2 guru Pendidikan Pancasila kelas IX dan 33 siswa kelas IX. Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa guru Pendidikan Pancasila kelas IX memiliki kompetensi sangat baik dalam penggunaan teknologi digital dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik, hal ini didukung dengan hasil penilaian siswa terhadap empat kompetensi yang dimiliki guru didapatkan 89,09% dikategorikan sangat baik, kemudian ukuran pada data pembuatan dan pemilihan media pembelajaran yang menarik didapatkan 91,26% dikategorikan sangat baik. Guru memahami cara menggunakan, memanfaatkan teknologi dan platform media dengan terus belajar secara mandiri dan dibantu dengan adanya pelatihan sehingga guru semakin paham.

Kata kunci: Kompetensi guru, Teknologi digital, Media pembelajaran

A. Pendahuluan

Seiring dengan perkembangan zaman yang berlangsung, teknologi sudah menjadi kebutuhan manusia, karena pada saat ini sudah serba teknologi, serba internet yang membuat proses lebih cepat dan instan. Teknologi digital berkembang sangat cepat dan menyebar luas kedalam dunia, hal ini mendorong masyarakat dan juga dunia pendidikan ikut serta dalam penggunaan, pemanfaatan dan pengembangan teknologi.

Kemajuan teknologi digital memberikan peluang bagi para guru untuk dapat digunakan dan dikelola untuk kebutuhan dalam proses mengajar, maka guru dituntut untuk lebih inovatif dan kreatif untuk

keperluan proses pembelajaran, guru harus dapat memanfaatkan media digital karena kemajuan teknologi semakin cepat berkembang dan sudah serba digital dan dapat mengikuti perkembangan teknologi digital (Asari et al., 2023).

Dalam UU No. 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen Pasal 1 Ayat 1, dalam dunia pendidikan guru diartikan sebagai seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang harus dihayati, dikuasai oleh guru dalam melaksanakan tugas yang profesional berdasarkan pada empat kompetensi guru (Andiani, 2018). Kompetensi guru dalam menggunakan teknologi yang di kemukakan Sukma berdasarkan dari (Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 19

Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, 2005) yaitu adanya pelaksanaan kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, kompetensi profesional. Guru dapat menjadi lebih kompeten untuk melaksanakan kewajiban tidak hanya mencerdaskan kehidupan bangsa tetapi guru juga berperan untuk mengontrol peserta didik dalam penggunaan teknologi. Guru dituntut dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan melalui penggunaan teknologi digital dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik menjadi tugas dan kewajiban penting yang harus dikuasai oleh guru.

Pada Permendiknas No. 16 Tahun 2007 menjelaskan tentang guru harus memiliki standar kualifikasi akademik dan kompetensi guru nasional yang mampu menyusun dan merancang media pembelajaran yang menarik, kemudian mampu menggunakan rancangan media pembelajaran yang dibuat. Pembuatan media pembelajaran yang memuat penyajian materi, latihan soal, studi kasus, diskusi, penilaian atau sebagai sarana evaluasi belajar serta pembelajaran secara fleksibel yang dapat digunakan kapan pun dan

di mana pun sesuai dengan kebutuhan seperti pembelajaran jarak jauh, daring maupun luring.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan dari pengalaman Pelaksanaan Lapangan Persekolahan di UPT SMP Negeri 6 Medan, Guru Pendidikan Pancasila masih melakukan proses pembelajaran yang monoton dikelas dan penggunaan teknologi digital untuk pembuatan media pembelajaran belum optimal untuk keperluan dalam proses belajar mengajar. Guru Pendidikan Pancasila di UPT SMP Negeri 6 Medan menjadi sebagai objek penelitian karena adanya kesenjangan keterampilan penggunaan teknologi digital dan keterbatasan waktu dalam membuat dan menciptakan media pembelajaran yang menarik. Dimana guru mengalami kesulitan dalam membagikan waktunya dalam mempelajari dan membuat media pembelajaran tersebut karena untuk membuat media pembelajaran yang bagus dan menarik membutuhkan waktu yang banyak oleh karena itu, perlu dilakukan analisis tentang kemampuan guru, terutama Guru Pendidikan Pancasila dalam menggunakan dan memanfaatkan

teknologi digital untuk pembuatan media pembelajaran yang menarik.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode mixed methods atau metode campuran, yaitu metode yang mengkombinasikan pendekatan kualitatif dengan dukungan data kuantitatif sederhana. Metode ini dirancang dan dikembangkan secara berurutan (Exploratory sequential design) yaitu dirancang pada tahap awal dengan melakukan pengumpulan data dan menganalisis data kualitatif terlebih dahulu yaitu observasi, wawancara, dokumentasi. Kemudian dilanjutkan hasilnya dengan fase kuantitatif pembagian angket dan dokumentasi (Yam, 2022).

Pada data kuantitatif, hasil hitungan pilihan jawaban siswa dihitung nilai presentase dari setiap pernyataan dengan menggunakan rumus (Malik, 2018).

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

p :Pesentase %

f :Frekuensi dari setiap jawaban angket

n :Jumlah responden

Rumus data keseluruhan item (Sibarani, 2022)

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

keterangan:

p :Persentase %

x :Jumlah seluruh skor jawaban

xi :Jumlah skor maksimal instrument

Hasil tersebut diklarifikasikan kedalam Skala Likert melalui 5 kriteria interpretasi skor menurut Awaludin (2023).

Tabel 1 Kriteria Interpretasi skor

Nilai	Kategori
81-100%	Sangat Baik
61-80%	Baik
41-60%	Cukup
21-40%	Kurang
0-20%	Sangat Kurang

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil pada penelitian ini, guru dituntut mampu dalam memanfaatkan kemajuan keknologi agar dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dan mempersiapkan sumber daya manusia yang lebih unggul (Putra et al., 2023).

1. Kompetensi Guru Pendidikan Pancasila dalam Penggunaan Teknologi Digital untuk Pembuatan Media Pembelajaran yang Menarik

a) Kompetensi yang Dimiliki Guru Pendidikan dalam Penggunaan Teknologi

Penelitian ini memiliki tujuan khusus yaitu untuk mengetahui hasil analisis bagaimana kompetensi guru Pendidikan Pancasila dalam penggunaan teknologi digital untuk pembuatan media pembelajaran yang menarik. Dimana pada perkembangan teknologi sekarang sangat berpengaruh pada perkembangan Pendidikan juga sehingga guru atau pendidik harus memiliki potensi ataupun kemampuan untuk menggunakan teknologi, memanfaatkan teknologi bentuk dari cara guru untuk mengikuti perkembangan zaman. Dimana pada perkembangan teknologi ini banyak sekali tawaran yang muncul penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi dan perkembangan ini sangat membantu guru untuk menciptakan bahan-bahan pembelajaran lebih mudah dan kreatif. Guru didorong lebih inovatif dan kreatif untuk memanfaatkan teknologi serta berbagai aplikasi maupun web yang terdapat di teknologi untuk digunakan dan dimanfaatkan untuk menciptakan bahan pembelajaran bagus yaitu media pembelajaran yang

menarik. Tujuan pembuatan media pembelajaran yang menarik untuk keperluan belajar peserta didik serta membangkitkan semangat belajar peserta didik. Berdasarkan pada penggunaan teknologi digital dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik guru harus memiliki 4 kompetensi guru untuk dapat menjamin kualitas pengajaran guru terhadap peserta didik sejalan dengan mengikuti perkembangan, hal ini dapat membangkitkan semangat belajar siswa dan prestasi siswa.

1) Kompetensi Pedagogik

Kompetensi pedagogik yang dimiliki guru berdasarkan pada penggunaan teknologi digital dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik dilihat dari kompetensi pedagogik guru bahwa guru berpotensi dan mampu mengoperasikan dan mengelola teknologi digital yaitu perangkat keras (*hardware*), seperti laptop, computer, Smartboard, proyektor serta guru berkompotensi dan mampu menggunakan *software* yaitu platform berbasis web atau aplikasi untuk menciptakan media pembelajaran. Dimana guru terlebih dahulu mempelajari penggunaan teknologi dan media pembelajaran yang dibuat

secara mandiri dan otodidak. Guru mencari tutorial cara penggunaan dan pengoperasian teknologi dari berbagai aplikasi yang sudah banyak tersedia berbagai tutorialnya, kemudian diikuti berdasarkan hal tersebut dapat membentuk pemahaman guru dalam menggunakan dan mengoperasikan teknologi dan media yang dibuat agar lebih menarik. Media pembelajaran dari Platform aplikasi yang biasa digunakan guru Canva, Kahoot, Google Forms, Google Sites, Padlet, Quizizz, Wordwall, Spinner, Belajar.id dan lainnya. Pembuatan media tersebut dibantu dengan adanya pelatihan dari Dinas Pendidikan yang mendorong guru semakin paham dan dapat membentuk potensi guru. Guru menjadi terbiasa menggunakan teknologi serta bisa membuat media pembelajaran yang menarik, Guru membuat media pembelajaran dengan semenarik mungkin dan mudah digunakan siswa, hal ini guru memanfaatkan media pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan berbagai fitur-fitur yang tersedia untuk dapat mengevaluasi atau memberikan penilaian dan umpan balik terhadap hasil belajar siswa melalui platform web atau aplikasi secara efektif. Oleh karena itu guru Pendidikan Pancasila

kelas IX UPT SMP Negeri 6 Medan memiliki kompetensi pedagogic yang baik dalam penggunaan teknologi digital untuk pembuatan media pembelajaran yang menarik hal ini didukung berdasarkan hasil, pengamatan, wawancara dan angket yang dilakukan Peneliti.

2) Kompetensi Kepribadian

Kompetensi kepribadian yang dimiliki guru berdasarkan pada penggunaan teknologi digital dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik dilihat dari kompetensi kepribadian yang dimiliki guru bahwa guru berpotensi dan mampu memiliki tanggung jawab yang sangat penting dalam memanfaatkan teknologi digital dan perangkat lunak untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik. dimana guru terlebih dahulu selalu memastikan bahwasannya materi yang diajarkan kepada siswa harus memenuhi kebutuhan belajar siswa yang merupakan tanggung jawab guru. Guru memastikan media pembelajaran yang dibuat dari berbagai aplikasi mudah diakses siswa dan mudah digunakan untuk menciptakan proses pembelajaran menarik, hal tersebut membuat siswa menjadi terbiasa menggunakan

teknologi dengan baik. Dimana guru selalu membiasakan untuk selalu menggunakan media pembelajaran pada proses belajar dikelas sehingga siswa terbiasa menggunakan dan memanfaatkan *handphone* mereka dengan baik, cara ini merupakan bentuk tanggung jawab guru juga untuk selalu mendekatkan siswa dengan teknologi. Guru juga terus berusaha untuk terus belajar dan latihan dalam mengikuti perkembangan zaman maupun perkembangan teknologi, sehingga guru menjadi terbiasa untuk mengikuti perkembangan apalagi dalam menggunakan teknologi dan juga membuat media pembelajaran yang menarik. berdasarkan hal tersebut guru menunjukkan kepada siswa melalui praktek media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan guru menjadi contoh yang baik maupun menjadi motivasi bagi siswa untuk menggunakan dan memanfaatkan teknologi yang benar,

3) Kompetensi Sosial

Kompetensi sosial yang dimiliki guru berdasarkan pada penggunaan teknologi digital dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik dilihat dari kompetensi sosial yang memiliki kompetensi dan kemampuan

dalam berkolaborasi dan berkerja sama dengan sesama guru, dimana guru di SMP Negeri 6 Medan sering melakukan MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran) atau workshop, pelatihan dilingkungan sekolah. Dimana guru muda biasa memberikan masukan baru terkait perkembangan pembelajaran yang terbaru kepada guru lainnya maupun guru senior. Hal tersebut guru lebih sering sharing-sharing, bertukar informasi, secara langsung maupun didalam forum komunitas sekolah. Kemudian orang tua juga memiliki peran penting dalam sekolah terkait dukungan yang diberikan terhadap kebutuhan belajar siswa yang menjadi bentuk kerjasama dengan masyarakat. Guru selalu memastikan kebutuhan siswa melalui komunikasi dan interaksi yang biasa dilakukan disekolah. Guru selalu mengamati dan mengobservasi siswa seiring dengan proses pembelajaran berlangsung dengan melihat kekurangan pada siswa dan guru juga membagikan angket baik dalam bentuk cetak maupun online terhadap siswa yang merupakan cara guru untuk lebih mengetahui kebutuhan siswa.

4) Kompetensi Profesional

Kompetensi profesional yang dimiliki guru berdasarkan pada penggunaan teknologi digital dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik dilihat dari kompetensi profesional yang dimiliki guru bahwa guru berpotensi dan mampu menguasai materi pada media pembelajaran yang dibuat dengan cara guru terlebih dahulu mempelajari dan kemudian dapat menguasai materi Pelajaran yang dipakai didalam media yang dibuat dengan menyesuaikan perangkat pembelajaran yang dibuat (RPM). Kemudian guru sudah terbiasa menghubungkan perangkat proyektor, menghubungkan dan menyalakan smartboard dikelas pada saat proses pembelajaran.

b) Pembuatan dan Pemilihan Media Pembelajaran yang Menarik

Pembuatan dan pemilihan media pembelajaran diteliti dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kemenarikan media pembelajaran yang dibuat guru Pendidikan Pancasila kelas IX UPT SMP Negeri 6 Medan bagi siswa, dan kemampuan guru membuat, memilih media pembelajaran yang menarik sesuai kebutuhan siswa yang diukur

berdasarkan hasil jawaban angket yang dipilih siswa.

1) Gunakan Media yang Jelas dan Rapi

Pembelajaran dikelas guru menyajikan materi pembelajaran dengan tampilan rapi dan mudah dibaca siswa, dimana tampilan media yang dibuat guru menyesuaikan konsep gambar, video media pembelajaran dengan materi pembelajaran, sehingga materi yang disampaikan tidak membingungkan. Hal ini bertujuan agar siswa dapat memahami materi dengan mudah tanpa terganggu oleh elemen yang tidak relevan.

2) Pastikan Media yang Dipilih Sesuai dengan Karakteristik dan Kebutuhan Siswa

Media pembelajaran yang dibuat guru selalu disesuaikan dengan kemampuan siswa dimana guru memastikan kebutuhan siswa dengan melihat gaya belajar siswa dikelas, guru juga memastikan materi pada media pembelajaran yang digunakan dikaitkan dengan lingkungan sehari-hari siswa dan pengalaman siswa, hal ini membuat siswa mudah menerima dan memahami. Kemudian media yang dibuat guru mudah diakses oleh

semua siswa sehingga guru dapat menjangkau siswa secara efektif.

3) Pilih Media yang Relevan dengan Materi Pelajaran

Ilustrasi dan tampilan grafis media pembelajaran berdasarkan pembuatan media yang dibuat guru sangat tepat disesuaikan dengan materi pembelajaran. Pemilihan platform yang digunakan guru untuk membuat media pembelajaran sangat relevan dengan materi pembelajaran dan membantu siswa lebih mudah memahami materi.

4) Gunakan Media yang Praktis dan Felksibel

Setiap media pembelajaran yang dibuat guru untuk digunakan pada proses pembelajaran menurut siswa terlihat menarik dan mudah dioperasikan, digunakan siswa, karena media yang dibuat guru dapat digunakan dalam berbagai kegiatan pembelajaran bentuk diskusi, mandiri dan proyek. Guru yang selalu menyesuaikan media yang digunakan dengan situasi kelas dan jam pembelajaran membantu siswa mudah beradaptasi menggunakan media berdasarkan situasi kelas dan beragam gaya belajar siswa.

2. Tantangan yang Dihadapi Guru Pendidikan Pancasila dalam

Penggunaan Teknologi Digital untuk Pembuatan Media Pembelajaran yang Menarik

Dimana pada penggunaan teknologi digital dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik guru menghadapi tantangan dan kendala dimulai dari tahap pembuatan media pembelajaran berdasarkan dari menggunakan teknologi, menggunakan berbagai aplikasi, serta penyajian media pembelajaran. Guru menghadapi tantangan pada pertama kali menggunakan teknologi untuk membuat media pembelajaran, dimana guru masih bingung memulai dari mana dan kemudian guru mempelajarinya secara otodidak dan mandiri dengan mengikuti berbagai tutorial dari berbagai internet, kemudian keterbatasan waktu guru dimana guru membutuhkan waktu yang lebih banyak lagi dalam menggunakan platform untuk membuat media pembelajaran yang menarik oleh karena itu guru mengalami kesulitan dalam membagikan waktunya karena sekolah tersebut melakukan sistem pembelajaran bersesi terdiri dua sesi yaitu sesi pagi dan sesi

siang kemudian guru memiliki kegiatan diluar sekolah yaitu mengajar les sehingga waktu guru kurang dalam mempelajari dan membuat media pembelajaran tersebut karena untuk membuat media pembelajaran yang bagus dan menarik membutuhkan waktu yang banyak hal ini merupakan bentuk tantangan yang dihadapi guru. Kemudian kendala yang dihadapi guru dimana sekolah keterbatasan fasilitas perangkat pembelajaran seperti proyektor, dimana pada setiap kelas tidak difasilitasi perangkat pembelajaran karena pertimbangan keamanan, berdasarkan hal tersebut guru harus ngantri untuk memakai perangkat pembelajaran kemudian dapat diambil dari kantor guru dan setelah selesai dikembalikan kekantor guru. Berdasarkan hal tersebut sebagian dari kelas yang dimasuki guru tidak sering menggunakan perangkat proyektor dan smartboard dalam pelaksanaan pembelajaran untuk pemaparan media pembelajaran yang dibuat guru karena kendala situasi pemakaian proyektor dipakai guru lain dan smartboard tidak dapat dibawa kedalam kelas

tersebut karena situasi jalan menuju kelas tidak mendukung. Kemudian untuk kendala pada kesalahan teknis berdasarkan pada penggunaan, menghubungkan teknologi serta dalam menyajikan media guru dapat mengatasinya secara mandiri dengan mencari tutorial dari berbagai internet. Berdasarkan hal tersebut guru selalu mengusahakan untuk terbiasa memecahkan masalah, tantangan, kendala yang dihadapi secara mandiri terlebih dahulu.

Berdasarkan data diatas didapatkan hasil setiap skor dari data item:

Data Per Item 4 Kompetensi Guru

Skor 5 Sangat Baik : 194

Skor 4 Baik : 188

Skor 3 Cukup : 14

Skor 2 Kurang : 0

Skor 1 Sangat Kurang : 0

Data diatas didapatkan hasil;

DIK: $\sum x = 1764$

$\sum xi = 1980$

DIT : P.....?

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{1764}{1980} \times 100\%$$

$$P = 89,09\%$$

Data Per Item Pembuatan dan Pemilihan Media Pembelajaran yang Menarik

Skor 5 Sangat Baik : 230

Skor 4 Baik : 159

Skor 3 Cukup : 7

Skor 2 Kurang : 0

Skor 1 Sangat Kurang : 0

Data diatas didapatkan hasil

DIK: $\sum x = 1807$

$\sum xi = 1980$

DIT : P.....?

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{1807}{1980} \times 100\%$$

$$P = 91,26\%$$

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai analisis kompetensi guru Pendidikan Pancasila dalam penggunaan teknologi dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik di UPT SMP Negeri 6 Medan dapat disimpulkan berdasarkan perhitungan dari 33 responden yang diolah peneliti berdasarkan pada data per item empat kompetensi guru didapatkan 89,09% siswa memilih kriteria interpretasi yang sudah ditetapkan peneliti dapat dikategorikan sangat

baik, kemudian perhitungan pada data per item pembuatan dan pemilihan media pembelajaran yang menarik didapatkan 91,26% siswa memilih kriteria interpretasi yang sudah ditetapkan peneliti dapat dikategorikan sangat baik. Maka berdasarkan hasil hitungan kompetensi guru Pendidikan Pancasila kelas IX dalam menggunakan teknologi pembelajaran untuk pembuatan media pembelajaran yang menarik di UPT SMP Negeri 6 Medan dikategorikan sangat baik.

Guru memiliki kompetensi pedagogik baik dalam menggunakan teknologi digital serta dalam menggunakan aplikasi untuk pembuatan media pembelajaran yang menarik dengan cara, guru mempelajarinya terlebih dahulu secara mandiri. Bahwa guru mengetahui, dapat memahami mengoperasikan dan mengelola hardware dan softwer kemudian guru menggunakan media pembelajaran yang dibuat dari berbagai aplikasi untuk mengevaluasi, memberikan penilaian dan umpan balik terhadap hasil belajar siswa.

Guru memiliki kompetensi kepribadian baik bahwa guru

bertanggung jawab, beradaptasi, dalam memanfaatkan teknologi dan perangkat lunak pembuatan media pembelajaran yang menarik dengan memberikan variasi dengan memerhatikan disain, elemen dan tataletak di dalam media pembelajaran kemudian mudah diakses untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa dengan tujuan untuk memberikan motivasi kepada siswa.

Guru memiliki kompetensi sosial baik bahwa MGMP, workshop, pelatihan merupakan bentuk kerjasama antar guru. Kemudian Kerjasama dengan masyarakat yaitu bentuk dukungan orang tua terhadap program kerja sekolah. Guru melakukan observasi secara mandiri dengan melihat dan mengamati kekurangan pada siswa dibantu dengan membagikan angket seperti media Google Forms dengan tujuan untuk mengetahui kebutuhan siswa.

Bentuk kompetensi profesional guru yang dimiliki bahwa guru terlebih dahulu mempelajari dan menguasai materi pada media pembelajaran yang dibuat sesuai dengan RPM. Kemudian penyajian media, guru mampu menghubungkan perangkat proyektor ke laptop, ke computer, dan mampu

menggunakan smarboart. Cara guru mengatasi tantangan dan kendala yang dihadapi guru dengan selalu berusaha dan terbiasa mempelajari secara mandiri dan mengikuti berbagai tutorial.

Ukuran media pembelajaran yang menarik terhadap guru gunakan kualitas media yang jelas dan rapi pada kategori sangat baik, dimana media yang dibuat guru mudah dibaca, mudah dipahami, desain rapi, dan sesuai dengan materi. Kedua pastikan media yang dipilih sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa dimana guru selalu menyesuaikan dalam memilih media pembelajaran sesuai kebutuhan siswa, memilih media yang relevan dengan pengalaman dan konteks dilingkungan kehidupan siswa, memastikan media dapat diakses dan digunakan oleh seluruh siswa sesuai kondisi siswa. Ketiga pilih media yang relevan dengan materi pelajaran guru memilih media yang sesuai dengan tujuan topik materi Pelajaran, guru menyesuaikan bentuk dan jenis media dengan karakteristik tema dan topik materi pembelajaran, guru menggunakan media untuk membantu siswa lebih mudah

memahami konsep baru dan menghubungkannya dengan pengetahuan sebelumnya. Keempat gunakan media yang praktis dan fleksibel yang digunakan guru Pendidikan Pancasila terlihat menarik dan mudah digunakan, kompetensi guru Pendidikan Pancasila menyesuaikan media pembelajaran dengan situasi dikelas berdasarkan pada jam pembelajaran, media yang dibuat guru Pendidikan Pancasila dapat digunakan untuk berbagai kegiatan, diskusi kelompok, tugas mandiri, dan proyek.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Aqilla, A. (2023). *Media Pembelajaran dan Kebahasaan*. elibrary UNICOM.
- Asari, A., Purba, S., Fitri, R., Genua, V., Herlina, E. S., Wijayanto, P. A., Ma'sum, H., Lisa, N. I., Astridewi, S., Sele, Y., Nurmala, I., Mustakim, Waworuntu, A., Sukwika, T., Darmada, I. M., & Pratasik, S. (2023). *Media Pembelajaran Era Digital*.
- Marni, Wurdianto, K., Arianti, S., & Juwita, D. R. (2024). *Peran Dan Tantangan Profesi Pendidik Di Era Digital*. PT Media Penerbit Indonesia.
- Roosinda, F. W., Lestari, N. S., Utama, A. A. G. S., Anisah, H. U., Lodewyk, A., Siahaan, S., Hadiyanti, S., Islamiati, D., Astiti, K. A., Hikmah, N., & Fasa, M. I. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif* (M. T. I. A. Dr. Dian Utami Sutiksno, S.E., M.Si. Dr. Ratnadewi, S.T. (2021.); Zulkarizki). *Zahir Publishing*.
- Sembiring, M. G. (2023). *Menjadi Guru Virtual Era Digital*.
- Shoffa, S., Subroto, E. D., Nasution, F. S., Astuti, W., Romadi, U., Cholid, F., Azhari, D. S., Hafidz, Kardi, J., Umar, R. H., & Gusmirawati. (2023). *Media Pembelajaran*.
- Wahyudi, A., Hodriani, Siregar, F., Jamaludin, Yunita, S., Siagian, L., Nababan, R., & Prayetno. (2022). *Rambu-Rambu Menulis Ilmiah Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan (Proposal Dan Skripsi)* (H. S. Windawati Pinem (2022.)). *Format Publishing*.

Jurnal

- Akbar, A. (2021). Pentingnya Kompetensi Pedagogik Guru. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 2(1), 23–30. <https://doi.org/10.32832/jpg.v2i1.4099>
- Andiani, E. (2018). Efektivitas Pengukuran Kompetensi Guru. *Aspirasi: Jurnal Masalah-Masalah Sosial*, 7(1), 1–16.
- Awaludin, M., Mantik, H., & Fadillah, F. (2023). Penerapan Metode Servqual Pada Skala Likert Untuk Mendapatkan Kualitas Pelayanan Kepuasan Pelanggan Muryan Awaludin 1 , Hari Mantik 2 , Fadli Fadillah 3 1. *Jurnal sistem informasi*, 10, 18.
- Bagou, D. Y., & Sukung, A. (2020). Analisis Kompetensi Profesional Guru. *Jambura Journal of Educational Management*, 1(September), 122–130. <https://doi.org/10.37411/jjem.v1i2>

- .522
- Batubara, A., Hasibuan, N. H., Fauzi, M. I., Armanda, T. B., & Pasaribu, D. (2024). Strategi Guru PPKn dalam Meningkatkan Motifasi Belajar Siswa yang Memiliki Nilai Rendah di SMA Budisatrya Medan. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 2(3).
- Dharma, S., Yunita, S., Servinta, D., Masniar, Pangaribuan, F., & Manik, S. M. (2025). Pancasila Sebagai Landasan Moral Dan Etika Dalam Kehidupan Berbangsa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10.
- Febriani, A., Azizah, Y., Satria, N., & Eka Putri, D. A. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis TIK Oleh Guru Sebagai Media Pembelajaran Yang Menarik. *Edu Journal Innovation in Learning and Education*, 1(1), 73–83. <https://doi.org/10.55352/edu.v1i1.512>
- Hadiningrum, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia “Autoplay” Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Meda*, 2, 456–459.
- Hamid, A. (2017). Guru Professional. *Jurnal Stai Al Falah Banjarbaru*, 17(1), 274–285.
- Hasyim, A., & Hayati, N. A. (2023). Analisis Kemampuan Guru dalam Menggunakan E-Learning sebagai Media Pembelajaran di Era Digital. 8(2), 297–303.
- Jamaluddin. (2016). Hubungan Antara Sekolah Dan Masyarakat (Tinjauan Kompetensi Sosial Guru). *Jurnal Kajian Islam & Pendidikan*, 8(1), 29–37.
- Jamaludin, Simanullang, T. L., Hasugian, P. M., Manurung, D. Y., Nababan, L. G. ., & Hutasoit, A. F. (2024). Mempersiapkan Guru Ppkn yang Profesional di Masa Depan dalam Menciptakan Keterampilan dan Kompetensi yang Dibutuhkan di Era Digital. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan*, 4(3), 92–100. <https://doi.org/10.55606/cendekia.v4i3.2977>
- Malik, A. (2018). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Grup Penerbitan CV BUDI UTAMA.
- Nababan, R. Y., Pисwatama, D., Manurun, D. Y., Nababan, L. G. ., & Siboro, S. (2024). Pemikiran Epistemologi Filsafat Pancasila dalam Konteks Pengembangan Ilmu Pengetahuan. *Journal on Education*, 06(04), 18682–18691.
- Nugroho, F., & Ali, H. (2022). Determinasi Simrs: Hardware, Software Dan Brainware. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(1), 254–265. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v3i1>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3(3), 171–187.
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 8(1), 19–35.
- Perangin-angin, R. B. B. (2017). *Pengembangan Pembelajaran PPKn Berbasis Kearifan Lokal dalam Meningkatkan Kompetensi Civic Skill Mahasiswa Jurusan*

- PPKn UNIMED. 9(2), 151–160.
- Putra, L. D., Qur'ani, N., Indrayani, S., & Utami, M. F. (2023). Kompetensi Guru Dalam Penggunaan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pada Pembelajaran Di Sd Negeri Pakel. *Jurnal UNIMED*, 7(4), 803–812.
- Rachman, F., Siagian, L., Taufiq, Hutapea, D. O., Gaol, R. S. L., Sidebang, D. D., & Amelia, T. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Konvensional dalam Mata Pelajaran PKn untuk Mengatasi Permasalahan Belajar pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 27 Medan. *Pancasila and Civics Education Journal*, 2(1), 28–32.
- Sakti, A. (2023). Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital. *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik*, 2(2), 212–219. <https://doi.org/10.55606/juprit.v2i2.2025>
- Shabrina, A., Putri, R., & Khairi, A. (2025). Pentingnya Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Zaheen : Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*, 1(April), 120–131.
- Siagian, L., & Nababan, R. (2019). Revolusi Pendidikan 4.0 Dan Tantangan Proses Pembelajaran Ppkn Berbasis Karakter. *Prosiding Seminar Nasional "Reaktualisasi Konsep Kewarganegaraan Indonesia,"* 135–142.
- Sibarani, G. S. (2022). *Peran Guru Dalam Mencapai Kontinum Maksimal Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SMA N 1 Percut Sei Tuan*. 1–10.
- Sukma, E., Patimah, S., Bedi, F., Ayu, S. M., & Junaidah. (2024). Kompetensi Guru Dalam Menghadapi Tantangan Teknologi Digital. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09.
- Too, H. F., Hardoko, A., Handayani, N. F., & Wingkolatin. (2025). Analisis Kompetensi Guru PKn dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran di SMP Negeri 1 Loa Janan. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi*, 3(September), 1–11. <https://journal.pipuswina.com/index.php/jippsi/article/view/201>
- Yam, J. H. (2022). Refleksi Penelitian Metode Campuran(MixedMethod). *Jurnal Empire*, 2(2), 126–134.
- Yunita., S., Tamba, T. M., Maharani, E. D., Bintang, R., & Arini Maulida Sitepu. (2024). Media dan Teknologi Pembelajaran PPKn Dalam Memenuhi Tujuan dan Fungsi Pendidikan Kewarganegaraan. *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research*, 2(2), 1024–1027.

Undang-Undang dan Peraturan

- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru, Pub. L. No. 16, 1 (2007). <https://peraturan.bpk.go.id/Details/216104/permendikbud-no-16-tahun-2007>
- Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, Pub. L. No. 19 (2005). <https://peraturan.bpk.go.id/Details/49369/pp-no-19-tahun-2005>
- Undang-undang (UU) Nomor 14

Tahun 2005 tentang Guru dan
Dosen, Pub. L. No. 14 (2005).
<https://peraturan.bpk.go.id/Details/40266/uu-no-14-tahun-2005>