

PEMANFAATAN TEKNOLOGI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN IPS GUNA MENUMBUHKAN JIWA NASIONALISME DAN PATRIOTISME SISWA SMPN 12 KENDARI

DIGITAL TECHNOLOGY UTILIZATION IN THE LEARNING OF SOCIAL SCIENCES IN ENCOURAGING NATIONALISM AND PATRIOTISM OF LEARNERS OF SMPN 12 KENDARI

Fitriani. R,¹ Tawany Rahamma², Muh. Nadjib³

¹LPMP Prov. Sultra, (Email: fitri.lpmpsultra@yahoo.co.id)

²Universitas Negeri Makassar, (Email: tw.n.unm@yahoo.com)

³Universitas Hasanuddin Makassar, (Email: Nadjib.mn@gmail.com)

ABSTRAK

Integrasi teknologi digital dalam pembelajaran merupakan tantangan bagi guru di era digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : 1) gambaran pelaksanaan pembelajaran IPS yang memanfaatkan teknologi digital dan yang tidak memanfaatkan teknologi digital, 2) gambaran jiwa nasionalisme dan patriotisme siswa sebelum dan sesudah pembelajaran IPS yang memanfaatkan teknologi digital, 3) gambaran jiwa nasionalisme dan patriotisme siswa sebelum dan sesudah pembelajaran IPS yang tidak memanfaatkan teknologi digital, 4) pengaruh pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran IPS terhadap pembentukan jiwa nasionalisme dan patriotisme. Penelitian ini merupakan penelitian quasi eksperimen secara acak dipilih kelas eksperimen yaitu kelas yang memanfaatkan teknologi digital dalam pembelajaran dan kelas kontrol tidak memanfaatkan teknologi digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran IPS menggunakan teknologi digital lebih menarik dan efektif, range gain hasil belajar siswa pada kelas eksperimen 11 dan nilai mean 1.73, range gain hasil belajar siswa pada kelas kontrol 7 dan nilai mean -0.11. Hasil uji t jiwa nasionalisme dan patriotisme kelas memanfaatkan teknologi digital dan yang tidak memanfaatkan teknologi digital nilai Sig (p) $0.000 \leq \text{sig} 0,05$ menunjukkan adanya perbedaan signifikan. Pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital lebih berhasil meningkatkan jiwa nasionalisme dan patriotisme siswa.

Kata kunci: Teknologi digital, pembelajaran IPS, jiwa nasionalisme, patriotisme

ABSTRACT

The integration of digital technology in learning is a challenge for teachers digital era. This research aims to address: (1) description of social science learning that utilizes digital technology and learning without utilizing digital technology, (2) description about the spirit of nationalism and patriotism of students before and after learning social studies utilizing digital technology, (3) descriptions of the spirit of nationalism and patriotism of the students before and after learning social studies that did not utilize digital technology, (4) the influence of utilizing digital technology in social science learning in shaping the spirit of nationalism and patriotism. The nature of the present study is quasi experimental that selected experimental class by means of random sampling with the utilization of digital technology in learning and controlled class without utilization of digital technology. The results demonstrate that social science learning utilizing digital technology is more attractive and effective. The range of gained learning of the experimental group is 11 with mean score 1.73, while the range of gained learning in control group is 7 with mean score -0.11. The t test results of spirit of nationalism and patriotism of learners learning with digital technology and without digital technology was sig(p) $0.000 \leq \text{sig} 0,05$ that implies significant difference. The learning that utilized digital technology appeared to encourage sense of nationalism and patriotism the learners.

Keywords: Digital technology, social studies learning, the spirit of nationalism, patriotism

PENDAHULUAN

Nasionalisme dan patriotisme dikalangan pemuda khususnya para pelajar mengalami *degradasi*. Hal ini terlihat dari banyaknya aksi tawuran banyak pelajar yang lupa dengan teks pancasila, sumpah pemuda dan lagu-lagu nasional, pelajar lebih menghargai budaya luar dibandingkan budaya bangsa sendiri. Stoddard dalam Udin (2011), mengemukakan bahwa nasionalisme adalah suatu kepercayaan yang dimiliki oleh sebagian besar individu di mana mereka menyatakan rasa kebangsaan sebagai perasaan memiliki secara bersama di dalam suatu bangsa. Kata Patriotisme berasal dari bahasa Inggris, yaitu patriot yang berarti pencinta dan pembela tanah air. Totten dalam Saputra (2012), menjelaskan patriotisme sebagai semangat cinta negara, tidak ada bangsa, keluarga, pasukan dan kumpulan dalam apa bentuk boleh berfungsi dengan baik melainkan semua ahli cinta negara.

Rendahnya sikap nasionalisme siswa juga diungkapkan oleh Lu'aili dalam Naim (2014), hasil penelitiannya di suatu sekolah dari responden yang diteliti 42% berkategori rendah, 45% berkategori sedang, yang berkategori tinggi sebanyak 13%. Sikap nasionalisme diukur dari indikator: 1) Kecintaan pada bangsa dan negara yang fokusnya pada kepedulian sosial; 2) Bangsa sebagai bangsa

Indonesia; 3) Cinta pada kebudayaan nasional; 4) Menghormati identitas nasional, bahasa, lambang negara, bendera dan lagu kebangsaan; 5) Kewaspadaan nasional.

Fenomena di atas juga terjadi pada pelajar di kota Kendari, data Badan Narkotika Nasional Provinsi (BNNP) merilis jumlah pengguna narkoba dikalangan pelajar dan mahasiswa di Provinsi Sulawesi Tenggara yakni mencapai 65% atau sekitar 17.139, atau menduduki peringkat pertama dalam penggunaan narkoba. Berdasarkan pengamatan peneliti di SMPN 12 Kendari, fenomena pelajar yang kurang serius dalam mengikuti upacara bendera, melakukan *bullying* kepada teman baik secara fisik maupun verbal marak terjadi.

Fenomena negatif yang mengemuka antara lain perkelahian pelajar, narkoba yang semakin meningkat, korupsi, plagiarisme, kecurangan dalam Ujian Nasional (UN), gejolak dalam masyarakat menjadi alasan mengapa perlunya dilakukan perubahan kurikulum dari KTSP menjadi Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 diharapkan menghasilkan insan Indonesia yang produktif, kreatif dan inovatif melalui penguatan sikap, ketrampilan dan pengetahuan yang terintegrasi. Tema pengembangan kurikulum 2013 adalah dapat menghasilkan insan Indonesia yang

produktif, kreatif, inovatif, dan efektif melalui penguatan sikap (tahu mengapa), keterampilan (tahu bagaimana), dan pengetahuan (tahu apa).

Zamroni dalam Naim (2014), mengemukakan ada beberapa permasalahan berkaitan dengan pembelajaran IPS, yakni ada kecenderungan kelompok siswa tertentu kurang begitu tertarik dan berminat terhadap pengajaran IPS bahkan cenderung meremehkan. Hal ini tidak terlepas dari adanya persepsi bahwa pelajaran IPS tidak sepenting pelajaran Matematika atau Fisika yang berkaitan langsung dengan tuntutan kebutuhan teknologi di era global. Sering terdengar isu-isu adanya kemerosotan minat terhadap pembelajaran IPS, adanya keluhan bahwa pembelajaran IPS tidak menarik dan membosankan karena merupakan mata pelajaran hafalan.

Pembelajaran tradisional yang lebih menekankan *verbalisme* yang sifatnya hapalan, guru sebagai sumber informasi telah mengalami pergeseran di era globalisasi, terlebih dengan semakin berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu bentuk revolusi komunikasi adalah kehadiran teknologi digital. Teknologi digital menawarkan fleksibilitas dan efisiensi bagi penggunaannya, teknologi digital dapat mengubah suara, gambar, dan tulisan kedalam komputer. Teknologi digital

umumnya adalah komputer dan internet. Padahal aplikasi teknologi digital sangat luas. Konvergensi teknologi digital dengan dunia pendidikan menjadi suatu hal yang penting.

Hasil penelitian yang dilakukan Haposan (2015), menunjukkan penggunaan media visual dalam pembelajaran IPS mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Rowntree yang dirujuk Miftah (2015), mengemukakan enam fungsi media dalam pembelajaran, yaitu: (1) membangkitkan motivasi belajar, (2) mengulang apa yang telah dipelajari, (3) menyediakan stimulus belajar, (4) mengaktifkan respon siswa, (5) memberikan umpan balik dengan segera, dan (6) menggalakkan latihan yang serasi. Hamalik dalam Arsyad (2013), mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Pemerolehan pengetahuan, perubahan sikap dan keterampilan, dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah pembelajaran IPS yang memanfaatkan teknologi digital lebih

meningkatkan jiwa nasionalisme dan patriotisme siswa.

BAHAN DAN METODE

Lokasi dan rancangan penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMPN 12 Kendari Sulawesi Tenggara. Jenis penelitian yang digunakan adalah *quasi eksperimen* (eksperimen semu), metode eksperimen ditujukan untuk meneliti hubungan sebab akibat dengan memanipulasi satu atau lebih variabel pada satu (atau lebih) kelompok eksperimental dan membandingkan hasilnya dengan kelompok kontrol yang tidak mengalami manipulasi. Manipulasi berarti mengubah secara sistematis sifat-sifat (nilai-nilai) variabel bebas. Setelah dimanipulasi, variabel bebas itu biasanya disebut garapan (*treatment*). Kemudian pengaruhnya diuji untuk melihat apakah cukup signifikan hasil uji secara statistik (Ardianto, 2011).

Pembelajaran kelas kontrol dan eksperimen diajar oleh guru yang sama dengan materi yang sama serta waktu belajar yang sama. Demikian pula dengan waktu pelaksanaan tes hasil belajar diadakan bersamaan. Hal ini dimaksudkan untuk menjaga agar variabel media pembelajaran benar-benar menjadi penentu hasil belajar. Menurut Yatim dalam Zuriyah (2009), variabel internal dan eksternal harus dikontrol dalam penelitian eksperimen.

Populasi dan sampel

Populasi adalah seluruh siswa SMPN 12 Kendari kelas VIII. Sampel dipilih secara acak terdiri atas 31 orang pada kelas eksperimen dan 31 orang pada kelas kontrol.

Metode pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen tes berupa seperangkat tes obyektif dengan materi fungsi dan peran keragaman sosial budaya dalam pembangunan berjumlah 14 butir soal untuk mengukur sikap dan keterampilan digunakan angket yang menggunakan skala *Linkert*

Analisis data

Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan analisis statistik inferensial. Sebelum dilakukan uji hipotesis penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji validitas tes menggunakan uji klasik daya butir soal, validitas dan realibilitas tes dan angket. Uji prasyarat dengan uji normalitas dan uji homogenitas Pengujian hipotesis menggunakan statistik uji t. Berdasarkan analisis uji t dua pihak dengan syarat analisis menurut Sofyan & Heri (2009), uji t berlaku ketentuan terima H_0 dan tolak H_a jika signifikansi lebih besar dari 0,05, sebaliknya tolak H_0 dan terima H_a jika signifikansi lebih kecil dari 0,05. Analisis data menggunakan bantuan SPSS for windows 17.

HASIL

Pembelajaran IPS kelas yang memanfaatkan teknologi digital diawali dengan tahap persiapan, guru membuat rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP), materi dikemas dalam bentuk *power point*, menggunakan *microsoft encharta* 2005, membuat kelas pada *edmodo*. Dalam pelaksanaan pembelajaran guru mengunggah bahan ajar ke dalam *edmodo* siswa dapat *download* kapanpun, menggumpulkan tugas melalui *edmodo*, siswa mempresentasikan hasil diskusi dengan menggunakan aplikasi *power point*, siswa menggunakan alat bantu komputer/*notebook* dan terkoneksi jaringan internet dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang tidak memanfaatkan teknologi digital merupakan kelas dimana guru menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran, papan tulis dan spidol sebagai alat bantu, buku guru dan buku siswa sebagai rujukan, siswa diberi tugas mandiri (pekerjaan rumah) mencari informasi melalui internet

Tabel 1. Menunjukkan hasil belajar kelas eksperimen meliputi ranah pengetahuan, sikap dan keterampilan jiwa nasionalisme dan patriotisme nilai mean 1.73, skor minimum -4 dan range 11.

Tabel 2. Menunjukkan hasil belajar kelas kontrol meliputi ranah pengetahuan, sikap dan keterampilan jiwa nasionalisme dan patriotisme kelas kontrol nilai mean -

0.12, skor minimum -9 dan range 17. Tabel. 3 Menunjukkan hasil uji t selisih skor (*gain*) jiwa nasionalisme dan patriotisme kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan signifikan ($0,000 \leq 0,05$). Sesuai kriteria analisis hipotesis H_a diterima jika signifikansi lebih kecil dari 0,05. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital lebih berhasil dalam meningkatkan jiwa nasionalisme dan patriotisme siswa.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan teknologi digital lebih termotivasi dalam pembelajaran dan guru pun merasa waktu lebih efektif, senada dengan pendapat Sudjana & Rivai dalam Arsyad (2013), bahwa manfaat penggunaan media dalam pembelajaran antara lain pembelajaran dapat lebih menarik yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, metode mengajar akan lebih bervariasi, dan bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya. Media dalam pembelajaran IPS mengurangi verbalisme (abstrak) terlebih lagi pembelajaran IPS dekat ide dengan hapalan dan mengkaji peristiwa masa lampau. Pemanfaatan *microsoft encharta* yang berisi ilmu pengetahuan dalam bentuk narasi, gambar, audio dan visual menurut Faslah (2011), lebih konkrit,

lengkap dan rinci sehingga mudah dipahami. Rahman dalam Syukur (2014), mengemukakan pemanfaatan teknologi dapat dalam memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara dinamis dan interaktif.

Pembelajaran menggunakan teknologi digital memberikan peluang siswa untuk mencari sumber informasi yang lebih luas dengan mengakses internet baik di mesin pencarian seperti *google*, *youtube*, sekalipun menurut Yaumi (2011), penggunaan *youtube* di Indonesia belum dirancang dan diintegrasikan untuk kebutuhan pembelajaran. Pembelajaran IPS yang dilaksanakan di kelas kontrol menggunakan pendekatan konvensional atau berpusat kepada guru (*teacher centered learning*). Menurut Rusman (2012), pembelajaran tradisional (konvensional) bercirikan antara lain pengajar menyampaikan ilmu pengetahuan atau informasi kepada peserta didik, peserta didik hanya menerima ilmu dari pengajar dengan cara mencatat atau menghafal, peserta didik hanya berinteraksi dengan pengajar, materi yang diberikan bersumber dari buku paket pelajaran, media yang digunakan umumnya papan tulis dan buku cetak, dengan pengelolaan kelas peserta didik duduk menetap selalu menghadap ke papan tulis

Pembelajaran konvensional yang masih identik dengan verbalisme dimana guru dominan memberikan penjelasan berupa ucapan kata-kata (ceramah) bahkan cenderung abstrak dan khayalan. Pembelajaran menggunakan media menjadi hal yang diperlukan sebagaimana yang diungkapkan Dwyer dalam Pawit (2010), tentang belajar melalui indera, kita belajar 1% melalui indera perasa, 1,5% melalui indera peraba, 3,5% melalui indera penciuman, 11% melalui pendengaran dan 83% melalui indera penglihatan.

Teori efek primer media menjelaskan pesan yang disampaikan agar bisa dipahami, komunikator dituntut menggunakan formula menarik (*readability formula*), terlebih di era perkembangan teknologi digital pesan tidak hanya disampaikan secara kata-kata, bahkan lebih dari itu baik suara, gambar, animasi dan sebagainya.

Pengembangan jiwa nasionalisme dan patriotisme melalui proses pembelajaran IPS yang memanfaatkan teknologi digital secara signifikan lebih berhasil dibanding kelas kontrol. Hal ini tak lepas dari Proses pembelajaran yang menggunakan media yang mengurangi verbalisme lebih menarik dan meningkatkan minat belajar siswa. Senada dengan pendapat Delgado dalam Rakhmat (2007), respon otak sangat dipengaruhi oleh “setting” atau suasana yang

melingkupi organisme, lebih lanjut Edward G. Sampson dalam Rakhmat (2007), merangkum pengaruh situasional yang mempengaruhi perilaku manusia antara lain aspek objektif antara lain faktor teknologis, dan faktor stimuli yang mendorong dan memperteguh perilaku

Pembelajaran memanfaatkan teknologi digital merupakan ‘setting’ yang dapat memberikan rangsangan pada semua indera siswa dalam pembelajaran. Pendapat Gage dkk., dalam Rusman (2012), pembelajaran yang memberikan rangsangan pada semua indera siswa merupakan merupakan salah satu yang mempengaruhi motivasi. Proses pembentukan sikap dan keterampilan siswa sangat erat dengan kognitif (pengetahuan), sebagaimana yang diungkapkan Cialdini dkk., dalam Rakhmat (2007), respon – respon kognitif sebagai mediator efek sikap, dengan kata lain ada hubungan erat antara efek kognitif dengan efek afektif. Asch dalam Rakhmat (2007), semua sikap bersumber pada organisasi kognitif- pada informasi dan pengetahuan yang kita miliki. Akan tetapi menurut Gonzalez dalam Unde (2014), efek kognitif, afektif dan konatif berhubungan satu sama lain akan tetapi juga saling independen, sehingga menimbulkan pengaruh sekuen yang berbeda.

Jiwa nasionalisme dan patriotisme merupakan merupakan keadaan yang

meliputi pengetahuan, sikap dan keterampilan rasa kebanggaan dan cinta sebagai bangsa Indonesia dan memunculkan kerelaan berkorban. Pengintegrasian teknologi digital dalam pembelajaran membuat proses pembelajaran lebih menarik, kreatif dan sumber informasi dapat didapat lebih banyak, Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital dengan peningkatan jiwa nasionalisme dan patriotisme siswa. Okta dkk (2015), dalam hasil penelitiannya bahwa budaya dan lingkungan sekolah sangat berpengaruh terhadap sikap nasionalisme siswa, upaya sekolah dalam menumbuhkan nasionalisme melalui pembudayaan dengan memberi pengetahuan dan implementasi tentang nilai-nilai nasionalisme serta pengembangan sikap nasionalisme melalui pembelajaran di kelas , peringatan hari-hari besar nasional, upacara bendera, kegiatan ekstrakurikuler.

KESIMPULAN

Pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital lebih menarik dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Pembelajaran IPS yang memanfaatkan teknologi digital lebih berhasil meningkatkan jiwa nasionalisme dan patriotisme siswa. Penelitian ini memiliki

keterbatasan terkait instrumen yang digunakan sehingga perlu di adakan perbaikan instrumen bagi penelitian selanjutnya

DAFTAR PUSTAKA

- Ardianto. (2011). *Metodologi Penelitian untuk Public Relations Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: Simbiosia Rekatama Media.
- Arsyad. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Haposan. (2015). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS dengan Menggunakan Media Visual*. Jurnal Lingkar Mutu Pendidikan. Vol.8(1): 10-20.
- Miftah. (2015). *Peran dan Fungsi Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) Untuk PAUD*. Jurnal Teknodik Vol. 19(1): 1-11.
- Naim. (2014). *Kontribusi Apresiasi Pembelajaran Sejarah, Penghayatan Ideologi Pancasila dan Nilai-Nilai Agama Terhadap Sikap Nasionalisme*. Jakarta: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Okta dkk. (2015). *Pengaruh Budaya dan Lingkungan Sekolah Terhadap Sikap Nasionalisme Siswa*. Diakses 11 Januari 2016. dari <http://www.fkip.unila.ac.id>.
- Rakhmat. (2007). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Faslah. (2011). *Pemanfaatan Internet Dalam Pengembangan Konsep IPS dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Bermakna*. *Econo sains Jurnal Volume IX(2): 161-170*.
- Pawit. (2010). *Komunikasi Instruksional Teori dan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Saputra. (2012). *Pengaruh Pemahaman Materi Perjuangan Bangsa Indonesia Dalam Mempertahankan Kemerdekaan Terhadap Sikap Nasionalisme, Patriotisme Dan Pelestarian Nilai Budaya Bangsa*. (Thesis) Lampung: Universitas Lampung.
- Sofyan & Heri . (2009). *SPPS Complete Teknik Analisis Statistik Terlengkap dengan Softawre SPSS*. Jakarta: Salemba Infotek.
- Syukur. (2014). *Profesionlisme Guru dalam Mengimplementasikan Teknologi Informasi dan Komunikasi di Kabupaten Nganjuk*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan . Vol.20(2): 200-210.
- Udin S.W. (2011). *Pembelajaran PKn di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Unde A. (2014). *Televisi dan Masyarakat Pluralistik*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Yaumi M. (2011). *Integrasi Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran*. Jurnal Lentera Pendidikan vol 14(1): 88-102
- Zuriah N. (2009). *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Lampiran

Tabel 1. Data statistik hasil belajar jiwa nasionalisme dan patriotisme kelas eksperimen

Data statistik	Hasil belajar
Range	11
Skor minimum	-4
Skor maksimum	7
Sum	161
Mean	1.73
Standar deviasi	2.62
Varians	6.85

Tabel 2. Data statistik hasil belajar jiwa nasionalisme dan patriotisme kelas kontrol

Data statistik	Hasil belajar
Range	17
Skor minimum	-9
Skor maksimum	8
Sum	-10
Mean	-0.12
Standar deviasi	3.15
Varians	9.92

Tabel 3. Hasil uji t gain jiwa nasionalisme dan patriotisme

Gain	t_{hitung}	t_{tabel} interpolasi	Sig (p)	Keterangan
Jiwa nasionalisme dan patriotisme antara kelas eksperimen dan kelas kontrol	4.884	1.958	0.000	Signifikan