

PENGUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA DALAM PENDIDIKAN
KEWARGANEGARAAN MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF

Shofia Nurun Alanur¹, Jamaludin², Sunarto Amus³, Hasdin⁴, Nasran⁵

Universitas Tadulako, Palu, Sulawesi Tengah^{1,2,3,4,5}

*shofianurun@untad.ac.id*¹

Abstract: The digitalization of education, especially in Pancasila and citizenship education, is a challenge to maintain the existence of Pancasila values in life. Advances in digital technology can be utilized to contribute to the transfer of knowledge, strengthening national character and the profile of Pancasila students, as long as it is used wisely. One of them is through the use of interactive learning media. This study aims to describe how to strengthen the profile of Pancasila students in citizenship education through learning media using the Mentimeter application. This study is a descriptive qualitative study with a data collection method using a questionnaire via Google Form. The informants of this study were 69 Pancasila and citizenship education students. The results of the study showed that there were four values of the Pancasila student profile that emerged during learning, namely moral values towards humans, critical reasoning values, global diversity values and mutual cooperation values. Moral values towards humans are reflected in the attitude of students who respect and respect the opinions of others and accept their group. Global diversity values are reflected in the attitude of students who do not discriminate between religion, ethnicity and region of origin in working together. Digitalization can encourage the development of national character.

Keywords: Learning Media, Civic Education; Pancasila Student Profile

Abstrak: Digitalisasi pendidikan utamanya pada pendidikan pancasila dan kewarganegaraan merupakan tantangan untuk tetap mempertahankan eksistensi nilai-nilai pancasila dalam kehidupan. Kemajuan teknologi digital, dapat dimanfaatkan untuk berkontribusi terhadap transfer ilmu pengetahuan, penguatan karakter bangsa serta profil pelajar pancasila, sepanjang digunakan dengan cara yang bijaksana. Salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana penguatan profil pelajar pancasila dalam pendidikan kewarganegaraan melalui media pembelajaran menggunakan aplikasi mentimeter. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif dengan metode pengumpulan data menggunakan angket melalui google form. Informan penelitian ini ialah mahasiswa pendidikan pancasila dan kewarganegaraan berjumlah 69 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat empat nilai profil pelajar pancasila yang muncul selama pembelajaran yakni nilai akhlak kepada manusia, nilai bernalar kritis, nilai berkebhinekaan global dan nilai gotong royong. Nilai akhlak kepada manusia tercermin dari sikap mahasiswa yang menghargai dan menghormati pendapat orang lain dan menerima kelompoknya. Nilai berkebhinekaan global tercermin dari sikap mahasiswa yang tidak membedakan agama, suku dan asal daerah dalam bekerja sama. Digitalisasi dapat mendorong pembangunan karakter bangsa.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Pendidikan Kewarganegaraan; Profil Pelajar Pancasila

PENDAHULUAN

Digitalisasi pendidikan merupakan inovasi dari berkembangnya era industri 5.0. sebagaimana menurut (Haris, 2023) bahwa Saat ini, Indonesia diyakini berada di Era Society 5.0 di mana manusia menjadi penggerak IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) maupun inovasi. Era Society 5.0 merupakan era di mana semua teknologi adalah bagian dari manusia itu sendiri. Berbagai bidang kehidupan terdampak perkembangan teknologi, salah satunya bidang pendidikan dan pembelajaran. Menurut (Sindiani et al., 2023) perkembangan teknologi yang semakin pesat, terutama teknologi komunikasi ini adalah bidang pendidikan dan pembelajaran. Jika pada waktu-waktu sebelumnya hubungan antara pendidik dengan peserta didik hanya dapat berlangsung melalui tatap muka, dibatasi oleh sekat ruang dan waktu, atau melalui media cetak, ternyata saat ini telah dapat dikembangkan melalui media komunikasi yang menembus sekat-sekat ruang dan waktu.

Proses pembelajaran juga tidak lagi menggunakan media konvensional. Pendidik dapat memodifikasi berbagai bentuk media pembelajaran berbasis digital. Baik yang diciptakan sendiri maupun menggunakan fasilitas yang telah tersedia di internet, yang disebut dengan media pembelajaran interaktif. Menurut (Setiyanto, 2023) media pembelajaran interaktif merupakan alat perantara yang digunakan untuk menyampaikan materi dari sumber belajar dengan metode pembelajaran yang memberikan umpan balik terhadap pengguna. Media pembelajaran interaktif menjadikan peserta didik lebih efektif dan fleksibel dalam belajar karena peserta didik dapat memilih materi dan dapat mengulang materi tanpa mengikuti urutan materi belajar.

Pembelajaran yang menggunakan teknologi media pembelajaran interaktif akan menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Menurut (Elok et al., 2023) melalui multimedia pembelajaran interaktif proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan serta anak menjadi lebih luas dalam memahami, lebih merasakan seperti pada situasi nyata, mampu menumbuhkan perhatian atau antusiasme terhadap topik pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik di kelas. Selain itu multimedia pembelajaran interaktif memiliki sisi manfaat yang positif bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, karena anak dapat sekaligus belajar dengan menggunakan indera pengelihatannya dan pendengarannya, sehingga memudahkan dalam belajar.

Proses ini dapat disebut penguatan karakter, yang pada kurikulum terbaru saat ini disebut dengan penguatan profil pelajar pancasila sebagai hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dikuatkan dengan penelitian (Erisa et al., 2023) bahwa media pembelajaran interaktif memiliki daya tarik, efisien, dan dapat menarik perhatian siswa yang membuat siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran yang berpengaruh pada hasil belajar siswa. Hasil belajar ini berupa penunjukkan karakter atau nilai profil pelajar pancasila yang terdiri dari enam nilai. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2020 tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020-2024, Pelajar Pancasila adalah perwujudan pelajar Indonesia sebagai pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, dengan enam ciri utama: beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif (Jamaludin et al., 2022).

Profil pelajar Pancasila adalah karakter dan kemampuan yang dibangun dalam keseharian dan dihidupkan dalam diri setiap individu pelajar melalui budaya sekolah, pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, maupun ekstrakurikuler (Rahayuningsih, 2022). Dalam pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran interaktif, nilai profil pelajar pancasila yang hendak dikuatkan antara lain akhlak kepada manusia, bernalar kritis, dan berkebhinekaan global. Media pembelajaran interaktif tersebut salah satunya adalah aplikasi mentimeter.

Mentimeter, dapat dimanfaatkan oleh guru apabila ingin mengadakan interaksi dan melatih kolaborasi pada peserta didiknya. Mentimeter dapat digunakan sebagai alat untuk bekerja jarak jauh, membuat presentasi yang menyenangkan dan interaktif. Dengan

mentimeter presentasi, ceramah, dan mengajar menjadi lebih inovatif dan berkesan. Fitur-fitur mentimeter antara lain Membuat presentasi interaktif yang indah melalui presentation builder, mengumpulkan polling, data, dan opini dari peserta didik menggunakan perangkat pintar (smartphone atau tablet) secara anonym, 13 jenis pertanyaan interaktif termasuk word clouds dan quiz, serta terintegrasi dengan stok gambar gratis Unsplash dan pustaka GIF (Sumiasyih et al., 2023).

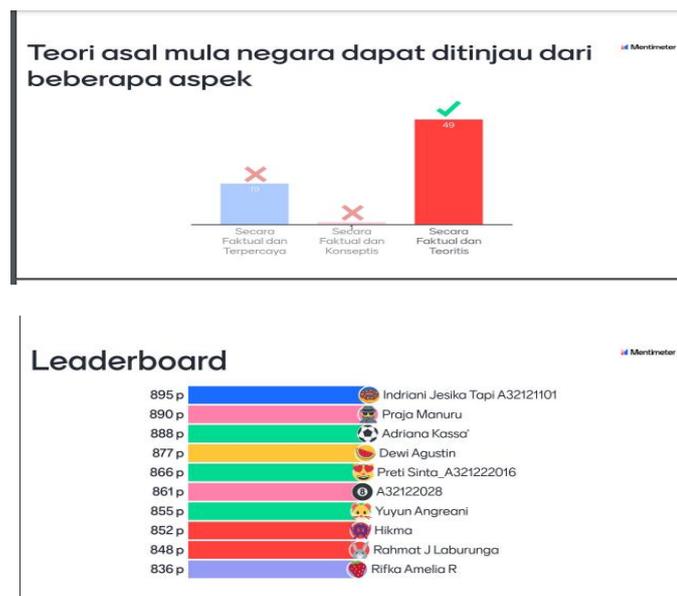
Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis memaparkan bagaimana hasil penelitian penerapan aplikasi mentimeter dalam proses pembelajaran yang dilakukan di perguruan tinggi terhadap mahasiswa. Penelitian ini sangat penting dilakukan, mengingat perkembangan teknologi informasi dapat mengancam pribadi seseorang. Sebagaimana pendapat (Zeva et al., 2023) bahwa kecepatan seseorang dapat mengakses teknologi mengakibatkan terjadinya fenomena besar terhadap arus informasi tidak hanya di negara negara maju, tetapi juga di Indonesia. Era digital memberikan kemudahan, kenyamanan, dan kesenangan bagi manusia, memudahkan manusia untuk saling berkomunikasi. Namun, dengan adanya kemajuan itu juga memberikan dampak buruk akan kepekaan moral. Diharapkan, digitalisasi pendidikan dalam pendidikan kewarganegaraan perlu dilakukan sebagai upaya preventif dan futuristik untuk menyiapkan generasi muda bangsa yang dapat adaptif dengan dinamika perubahan zaman, namun tetap memiliki jatidiri sebagai warga negara Indonesia yang tetap mempertahankan nilai-nilai luhur bangsa (Dewi et al., 2023).

METODE

Metode Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif dengan metode pengumpulan data menggunakan angket melalui google form. Informan penelitian ini ialah mahasiswa program studi pendidikan pancasila dan kewarganegaraan universitas tadulako yang berjumlah 69 orang. Data dianalisis dengan teknik reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

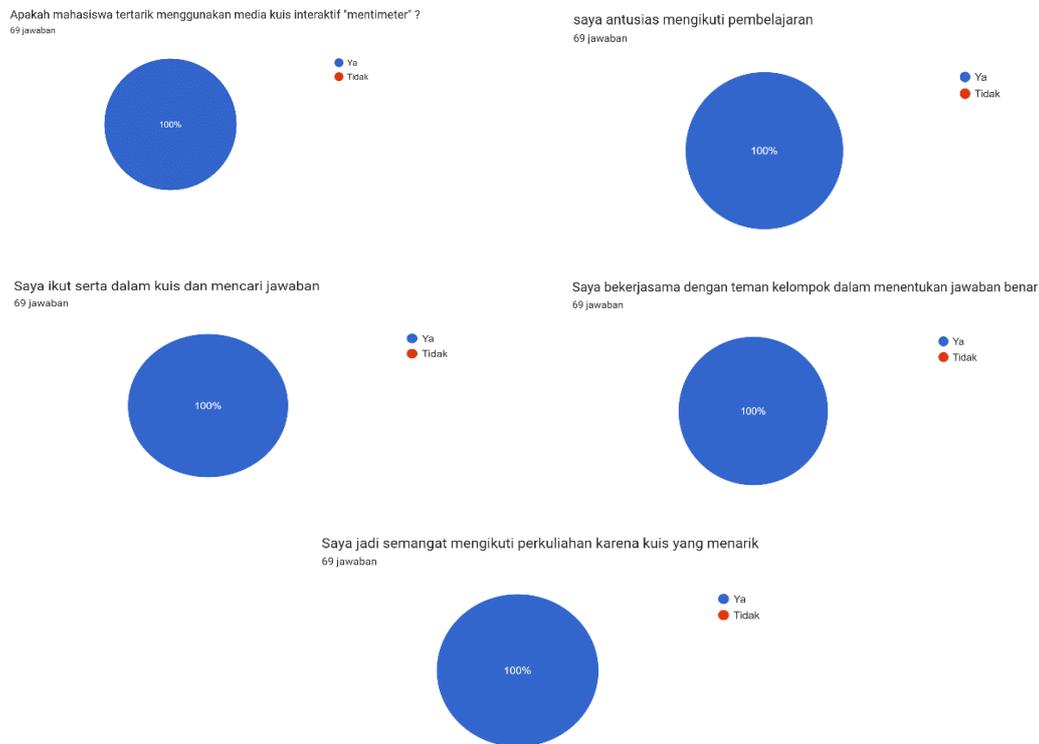
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran PPKn dengan aplikasi mentimeter dilakukan pada mata kuliah ilmu negara. Berikut beberapa tampilan kuis menggunakan aplikasi mentimeter.



Gambar 1. Tampilan soal dan urutan nilai dari tertinggi sampai terendah

Setelah dilakukan dalam pembelajaran, diberikan pertanyaan terkait tanggapan mahasiswa terhadap aplikasi tersebut. Berikut hasil tanggapan informan :



Gambar 2. Hasil angket di google form

PEMBAHASAN

Pembahasan Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam era digitalisasi merupakan suatu kemajuan pendidikan. Apalagi, paradigma pembelajaran kian berkembang di masa pendidikan abad 21. Seperti pentingnya keterampilan 4C, HOTS, STEAM serta TPACK dalam proses pembelajaran. Kolaborasi, komunikasi, kreativitas dan berpikir kritis sangat penting untuk mempersiapkan pelajar di abad ke-21. Oleh karena itu, mengintegrasikan keterampilan abad ke-21 dalam proses pembelajaran secara efektif menjadi sangat penting (Sari & Trisnawati, 2019). Penggunaan media pembelajaran interaktif mendorong terciptanya keterampilan 4C tersebut.

Pertama, mahasiswa dari seluruh responden merasa tertarik dengan pembelajaran karena pendidik menggunakan media yang menarik dan menyenangkan menurut mereka. Artinya, pendidik menunjukkan kreativitasnya dalam mengolah media pembelajaran. Sebagaimana menurut (Prihadi, 2018) bahwa pembelajar pada abad ke-21 harus mampu mengembangkan keterampilan kompetitif yang diperlukan pada abad ke-21 yang berfokus pada pengembangan keterampilan abad 21 seperti melek TIK, teknologi informasi dan komunikasi (ICT, information and Communication Technology), melek informasi (information literacy), dan melek media (media literacy).

Kedua, dari hasil penelitian bahwa mahasiswa antusias dan ikut serta dalam kelompoknya untuk belajar dan menemukan jawaban dari kuis. Hal ini menunjukkan profil pelajar pancasila elemen bergotong royong. Gotong-royong membutuhkan partisipasi dan keterlibatan aktif setiap anggota untuk bekerja sama, memberi dampak positif terhadap suatu permasalahan atau kebutuhan yang dihadapi (Mantra et al., 2023). Profil Pelajar Pancasila tidak hanya fokus pada kemampuan kognitif, tetapi juga sikap dan perilaku sesuai jati diri

sebagai bangsa Indonesia sekaligus warga dunia (Alanur et al., 2022). Ketiga, mahasiswa berupaya untuk menemukan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan dalam kuis. Hal ini disebut dengan elemen bernalar kirit. Definisinya menurut (Diputera et al., 2022) Pelajar pancasila bisa menganalisa serta mengevaluasi seluruh isu maupun gagasan yang diperoleh dengan baik secara gagasan yang diperoleh menggunakan baik secara kritis, mereka pula bisa mengevaluasi dan merefleksi penalaran serta pemikirannya sendiri.

Keempat, dalam proses pembelajaran, mahasiswa menunjukkan sikap sportif dan menghargai satu sama lain, menghargai hasil dari pembelajaran. hal ini dapat disebut sebagai elemen akhlak mulia kepada manusia. Sikap sportif dan menghargai menunjukkan sebuah kebaikan dalam diri mahasiswa sebagai pelajar pancasila. Kunci kebaikan bagi manusia adalah kerana mempunyai akhlak yang mulia (Bahar & Sham, 2023). Pelajar Indonesia juga berakhlak mulia pada dirinya sendiri, selalu menjaga integritas dan merawat dirinya sendiri baik secara fisik, mental, maupun spiritual (Suardi, 2023).

Kelima, dalam proses pembelajaran mahasiswa juga menunjukkan sikap tidak membedakan saat memilih kelompok belajarnya. Menurut (A'yun et al., 2023) Pelajar Indonesia mempertahankan budaya luhur, ruang lingkungannya terbatas, dan tetap memiliki pikiran terbuka dalam berinteraksi dengan lain budaya, sebagai akibatnya menumbuhkan rasa saling menghargai serta sangat mungkin dapat dengan membentuk budaya luhur yang positif serta tak bertentangan atau berbenturan dengan budaya luhur bangsa. Kunci utama kebinekaan global atau kebinekaan umum mencakup seperti mengenal serta menghargai budaya, memiliki kemampuan komunikasi intercultural ketika berhubungan dengan sesama, dan refleksi serta memiliki tanggung jawab pada pengalaman kebinekaan yang dilaksanakannya.

Teknologi komunikasi dalam dunia pendidikan dan pembelajaran mempunyai peranan yang strategis dalam menguasai ilmu pengetahuan dalam bentuk penguasaan kognitif, afektif dan psikomotorik (Nasrum, 2023). Digitalisasi pendidikan dengan penggunaan teknologi pembelajaran dalam pembelajaran, tidak menghilangkan nilai-nilai pancasila, melainkan memperkuat jati diri mahasiswa sebagai pelajar pancasila. Pancasila memuat nilai-nilai luhur yang mengatur tatanan kehidupan dan menjadi ciri bangsa yang dimiliki oleh rakyat Indonesia. Kemajuan pengetahuan dan teknologi tersebut kiranya dapat menjadi sarana untuk memudahkan bangsa Indonesia mencapai cita-citanya yakni mewujudkan masyarakat yang sejahtera mencerdaskan kehidupan bangsa dan turut menjaga ketertiban dunia sebagaimana yang tercantum pada alinea ke 4 pembukaan UUD 1945 (Endrawati, 2023)Indonesia.

SIMPULAN

Digitalisasi pendidikan memperkuat sistem pendidikan untuk membentuk karakter serta akhlak mulia melalui profil pelajar pancasila. Perkembangan teknologi informasi bukan menuntut kita untuk mengikuti tanpa memfilter, melainkan digunakan dengan cara yang bijaksana. Melek teknologi dan literasi dapat diterapkan dalam proses pembelajaran mulai dari tingkat sekolah PAUD hingga di perguruan tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- A'yun, Q., Pamungkas, M. B. A., Agustin, I. S. D., Zahroh, I., Afandi, R. G., & Zulkarnaen. (2023). Penerapan Nilai Iman, Takwa dan Akhlak Mulia Profil Pelajar Pancasila Dalam Membentuk Karakter Islami Siswa. *Tawazun: Jurnal Pendidikan Islam*, 16(1), 9–20. <https://doi.org/10.32832/tawazun.v16i1.8650>
- Alanur, S. N., Nawing, K., Septiwiharti, D., Syuaib, D., & Jamaludin, J. (2022). Pengembangan Bahan Ajar PPKn Bermuatan Nilai Profil Pelajar Pancasila sebagai Penguatan Karakter Kewarganegaraan Siswa. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 12(2), 107. <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v12i2.15281>

- Bahar, A. J., & Sham, F. M. (2023). Pendekatan Sabar dalam Pembentukan Akhlak Muslim Pelajar. *E-Bangi : Journal of Social Sciences and Humanities*, 20(1), 1–16.
- Dewi, D. A., Yunarti, Y., Mulyati, T., & Wahid, R. (2023). Rancang Bangun Media Pembelajaran Pkn Berbasis Multimedia Interaktif Mobile Learning dalam Mengembangkan Literasi Kewarganegaraan Siswa. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Dan Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(2), 1610–1617.
- Diputera, A. M., Damanik, S. H., & Wahyuni, V. (2022). Evaluasi Kebijakan Pendidikan Karakter Profil Pelajar Pancasila dalam Kurikulum Prototipe untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *Bunga Rampai Usia Emas (BRUE)*, 8(1), 1–12.
- Elok, U., Rasmani, E., Wahyuningsih, S., Eka, N., Kristiani, Y., & Widiastuti, W. (2023). Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Guru PAUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 10–16. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3480>
- Endrawati, E. A. (2023). Mengimplementasikan Pembelajaran PPKn Di Era Kemajuan Teknologi. *Jurnal Citizenship Virtues*, 3(1), 511–521.
- Erisa, F., Munir, S., Muchlis, L. S., & Khairat, A. (2023). VALIDITAS MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS AUTOPLAY DALAM MATA PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI UNTUK SEKOLAH DASAR. *Fondatia : Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 123–135.
- Haris, M. A. (2023). URGENSI DIGITALISASI PENDIDIKAN PESANTREN DI ERA SOCIETY 5 . 0 (Peluang dan Tantangannya di Pondok Pesantren Al-Amin Indramayu). *Islamic Management: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 6(1), 49–64. <https://doi.org/10.30868/im.v4i02.3616>
- Jamaludin, J., Alanur S, S. N., Amus, S., & Hasdin, H. (2022). Penerapan Nilai Profil Pelajar Pancasila Melalui Kegiatan Kampus Mengajar Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 698–709.
- Mantra, G. ., Lasmawan, I. ., & Suarni, N. . (2023). PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR BERKEARIFAN LOKAL NGAYAH UNTUK MENGEMBANGKAN KARAKTER GOTONG-ROYONG PADA DIMENSI PROFIL PELAJAR PANCASILA. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1), 156–168.
- Nasrum, M. (2023). ANALISIS KORELASI MODEL PEMBELAJARAN DENGAN TEKNOLOGI KOMUNIKASI DI SMK MUHAMMADIYAH BULUKUMBA. *JPSS: Jurnal Pendidikan Sang Surya*, 9(2), 177–180.
- Prihadi, E. (2018). PENGEMBANGAN KETERAMPILAN 4C MELALUI METODE POSTER COMMENT PADA MATA PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI (Penelitian di SMA Negeri 26 Bandung). *Jurnal Pendidikan Islam Rabbani*, 2(1), 464–479.
- Rahayuningsih, F. (2022). Internalisasi Filosofi Pendidikan Ki Hajar Dewantara Dalam Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. *SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 1(3), 177–187. <https://doi.org/10.51878/social.v1i3.925>
- Sari, A. K., & Trisnawati, W. (2019). INTEGRASI KETERAMPILAN ABAD 21 DALAM MODUL SOCIOLINGUISTICS : KETERAMPILAN 4C (COLLABORATION , COMMUNICATION , CRITICAL THINKING , DAN CREATIVITY). *Jurnal Muara Pendidikan*, 4(2), 455–466.
- Setiyanto, S. (2023). Pandangan Mahasiswa Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Classpoint pada Mata Kuliah Pendidikan Agama. *RESTIA (Jurnal Riset Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 1(1).
- Sindiani, P., Dewi, R. S., & Bahrudin, F. A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Moodle Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, XI(2), 203–214.
- Suardi. (2023). Penguatan Karakter Beriman, Bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia melalui Kegiatan HIMA Prodi PPKn. *Padaringan : Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi*, 05(2), 117–130.

- Sumiasyih, Okimustava, & Sharfina. (2023). Pemanfaatan Mentimeter pada Pelajaran IPA dengan Cooperatif Learning. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 4(1), 19–27.
- Zeva, S., Rizqiana, I., Novitasari, D., & Radita, F. R. (2023). Moralitas Generasi Z di Media Sosial : Sebuah Esai. *Literaksi : Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(2), 1–6.