

PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN BERBASIS E-LEARNING

Fatolosa Telaumbanua

Pengawas Sekolah di SMPN 1 Lahusa, Kecamatan Lahusa
Kabupaten Nias Selatan

RINGKASAN- Untuk dapat menciptakan pembelajaran yang menyentuh aspek afektif dan psikomotor dalam Pendidikan Kewarganegaraan maka diperlukan adanya suatu sumber pembelajaran yang memanfaatkan internet sebagai sumber pembelajaran yang menuntut keaktifan dari peserta didik, salah satunya melalui pelajaran yang memanfaatkan internet sebagai sumber pembelajaran. Sasaran akhir dari pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di dalamnya tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang dapat memberikan bekal bagi para peserta didik dalam menghadapi kehidupannya. Melalui internet peserta didik tidak hanya menerima informasi pengetahuan dari guru saja tetapi juga dilibatkan dalam proses mencari dan menganalisis berbagai sumber informasi yang diperolehnya. Dengan demikian diharapkan fakta dari Pendidikan Kewarganegaraan sebagai pembelajaran yang tidak menarik dan membosankan, menjadi pelajaran yang menarik dan menantang kreatifitas peserta didik.

Kata kunci : *PPKn, internet dan e-learning*

PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan, media memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar. Kegiatan belajar mengajar bahkan telah bergeser ke arah berkurangnya sistem penyampaian materi dengan ceramah, dan berpindah ke arah digunakannya media. Bahkan di negara maju, media dikhawatirkan akan menggeser peran guru di kelas. Secara umum, media memiliki peran membuat pendidikan menjadi produktif, ber-daya mampu tinggi, aktual, dan menarik. Secara khusus, media bermanfaat untuk menyederhanakan materi pelajaran yang kompleks, menampakbesarkan yang kecil, menampakkecilkan yang besar, mempercepat dan memperlambat proses, mendekatkan yang jauh, menjauhkan yang dekat, menunjukkan berop-erasinya suatu proses dan lain sebagainya (Gafur, 2000).

Ilmu dan teknologi terutama teknologi informasi berkembang sangat pesat. Pesatnya perkembangan teknologi ini berdampak pada perubahan sosial budaya. Misalnya *e-commerce* merupakan perubahan radikal dalam aspek ekonomi, di sektor pemerintahan ada *e-government*. Demikian pula di sektor pendidikan sudah berkembang apa yang disebut *e-Learning*. *E-learning* adalah sebuah proses pembelajaran yang berbasis elektronik. Salah satu media yang digunakan adalah jaringan komputer. Dengan dikembangkannya jaringan komputer memungkinkan untuk dikembangkan proses belajar mengajar berbasis *web*, sehingga dapat

dikembangkan ke jaringan komputer yang lebih luas yaitu *internet*, Sistem *e-learning* dengan menggunakan *internet* disebut juga *internet enabled learning*.

Penyajian *e-learning* berbasis *web* ini bisa menjadi lebih interaktif. Sehubungan dengan hal di atas maka sangatlah perlu bagi penyelenggara pendidikan untuk memperhatikan kebutuhan masyarakat akan pendidikan serta kemudahan segala aspek pendukungnya. *E-Learning* yang digunakan sebagai media harus bisa dioptimalkan, sehingga penyelenggaraan pendidikan akan semakin berkembang. SMP Negeri 1 Lahusa, Kecamatan Lahusa merupakan satu dari banyak sekolah menengah atas yang ingin memanfaatkan teknologi *e-learning* untuk meningkatkan pelayanan pendidikannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi *e-learning* di SMP Negeri 1 Lahusa, Kecamatan Lahusa pada mata pelajaran PKn.

KAJIAN TEORI

1. Pendidikan Kewarganegaraan

Berbagai ahli dalam bidang Pendidikan Kewarganegaraan seperti Cogan (1994), Winataputra (2002), Kerr (1999), Patrick (2002) dan Somantri (2002) memberikan pendapat tentang pengertian Pendidikan Kewarganegaraan (*civic education*), pendapat mereka pada prinsipnya sama, dimana Pendidikan Kewarganegaraan dipandang sebagai mata pelajaran atau mata kuliah yang bertujuan untuk mempersiapkan warganegara agar mampu berpartisipasi secara efektif, demokratis dan bertanggung jawab.

Disamping itu ada ahli seperti Cogan (1994) mengatakan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan dalam pengertian *citizenship education* diartikan lebih luas. Artinya Pendidikan Kewarganegaraan bukan hanya sebagai suatu mata pelajaran, tapi mencakup berbagai pengalaman belajar yang membantu pembentukan totalitas warganegara agar mampu berpartisipasi secara efektif dan bertanggung jawab baik yang terjadi di sekolah, masyarakat, organisasi kemasyarakatan, maupun media massa.

Dalam hal ini, Cogan (1994 : 4) memberikan pengertian Pendidikan Kewarganegaraan (*civic education*) sebagai “...*the foundation course work in school designed to prepare young citizens for an active role in their communities in their adult lives*”. Sedangkan *Citizenship Education or Education for Citizenship* diartikan sebagai “...*both these in school experiences as well as out of school or non formal/informal learning which takes place in the family, the religious organization, community organizations, the media, etc which help to shape the totality of the citizen*”.

Sejalan dengan Cogan, Winataputra (2007 : 70) mengartikan Pendidikan Kewarganegaraan sebagai *citizenship education*, dimana menurut beliau bahwa Pendidikan Kewarganegaraan secara substantif dan pedagogis didesain untuk mengembangkan warganegara yang cerdas dan baik untuk seluruh jalur dan jenjang pendidikan. Sampai saat ini bidang itu sudah menjadi

bagian inheren dari instrumentasi serta praksis pendidikan nasional Indonesia. Dalam kaitan ini Pendidikan Kewarganegaraan di Indonesia memiliki lima status, yaitu :

- a. Pertama, sebagai mata pelajaran di sekolah.
- b. Kedua, sebagai mata kuliah di perguruan tinggi.
- c. Ketiga, sebagai salah satu cabang pendidikan disiplin ilmu pengetahuan sosial dalam kerangka program pendidikan guru.
- d. Keempat, sebagai program pendidikan politik yang dikemas dalam bentuk Penataran Pedoman Penghayatan dan Pengamalan Pancasila (Penataran P4) atau sejenisnya yang pernah dikelola oleh Pemerintah sebagai suatu crash program.
- e. *Kelima*, sebagai kerangka konseptual dalam bentuk pemikiran individual dan kelompok pakar terkait, yang dikembangkan sebagai landasan dan kerangka berpikir mengenai pendidikan kewarganegaraan dalam status pertama, kedua, ketiga, dan keempat.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan merupakan hasil seluruh program sekolah, bukan merupakan program tunggal ilmu-ilmu sosial, dan bukan sekedar rangkaian pelajaran tentang kewarganegaraan, tetapi Pendidikan Kewarganegaraan mempunyai fungsi penting, yaitu menghadapkan remaja, dan peserta didik pada pengalaman di sekolahnya tentang pandangan yang menyeluruh terhadap fungsi kewarganegaraan sebagai hak dan tanggung jawab dalam suasana yang demokratis.

2. Kompetensi PKn

Margaret S. Branson (1999:8) mengidentifikasi tiga komponen penting dalam Pendidikan Kewarganegaraan, yaitu "*civic knowledge* (pengetahuan kewarganegaraan), *civic skills* (keterampilan kewarganegaraan), dan *civic disposition* (watak-watak kewarganegaraan)". Komponen pertama, *civic knowledge* "berkaitan dengan kandungan atau nilai yang seharusnya diketahui oleh warga negara" (Branson 1999:8). Aspek ini menyangkut kemampuan akademik-keilmuan yang dikembangkan dari berbagai teori atau konsep politik, hukum dan moral.

Dengan demikian, mata pelajaran PKn merupakan bidang kajian multidisipliner. Secara lebih terperinci, materi pengetahuan kewarganegaraan meliputi pengetahuan tentang hak dan tanggung jawab warga negara, hak azasi manusia, prinsip-prinsip dan proses demokrasi, lembaga pemerintahan dan non pemerintahan, identitas nasional pemerintahan berdasarkan hukum (*rule of law*) dan peradilan yang bebas dan tidak memihak, konstitusi, serta nilai-nilai dan norma-norma dalam masyarakat.

Kedua, *civic skills* meliputi keterampilan intelektual (*intellectual skills*) dan keterampilan berpartisipasi (*participation skills*) dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Contoh keterampilan intelektual adalah keterampilan dalam merespon berbagai persoalan politik misalnya, merancang

dialog dengan DPRD.

Contoh keterampilan berpartisipasi adalah keterampilan menggunakan hak dan kewajibannya di bidang hukum, misalnya segera melapor kepada polisi atas terjadinya kejahatan yang diketahui.

Ketiga, watak-watak kewarganegaraan (*civic disposition*), komponen ini sesungguhnya merupakan dimensi yang paling substantif dan esensial dalam mata pelajaran PKn. Dimensi watak kewarganegaraan dapat dipandang sebagai “muara” dari pengembangan kedua dimensi sebelumnya. Dengan memperhatikan visi, misi, dan tujuan mata pelajaran PKn, karakteristik mata pelajaran PKn ditandai dengan penekanan pada dimensi watak, karakter, sikap dan potensi lain yang bersifat afektif.

Untuk mencapai ketiga kompetensi tersebut diperlukan pembelajaran PKn yang efektif, sehingga kompetensi-kompetensi tersebut bisa dicapai. Dan untuk bisa menciptakan suasana pembelajaran PKn yang efektif, diperlukan sosok guru yang efektif pula. Sukadi (2006;11) berpendapat bahwa guru efektif adalah “guru yang mampu mendayagunakan (*empowering*) segala potensi yang ada dalam dirinya dan diluar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

3. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran PKn

PKn sebagai salah satu mata pelajaran bidang sosial dan kenegaraan memiliki fungsi yang sangat esensial dalam meningkatkan kualitas manusia Indonesia yang memiliki keterampilan hidup bagi diri, masyarakat, bangsa dan negara. Sebagai program kurikuler di persekolahan, PKn memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia dan suku bangsa untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. (lampiran peraturan menteri Pendidikan Nasional RI nomor 22 tahun 2006).

Nu'man Somantri (2001:166), memberikan pemaparan mengenai fungsi PKn sebagai berikut: “Usaha sadar yang dilakukan secara ilmiah dan psikologis untuk memberikan kemudahan belajar kepada peserta didik agar terjadi internalisasi moral Pancasila dan pengetahuan kewarganegaraan untuk melandasi tujuan pendidikan nasional, yang diwujudkan dalam integritas pribadi dan perilaku sehari-hari”.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka pembelajaran PKn diharapkan dapat memberikan kemudahan belajar para siswa dalam menginternalisasikan moral Pancasila dan pengetahuan kewarganegaraan untuk melandasi tujuan pendidikan nasional, yang diwujudkan dalam integritas pribadi dan perilaku sehari-hari.

Dalam Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar tahun 2006, Depdiknas (2006:2), menyatakan bahwa fungsi dari mata pelajaran PKn adalah sebagai berikut: “Sebagai wahana untuk membentuk warga negara yang baik (*to be good citizenship*), cerdas, terampil, dan berkarakter yang setia kepada bangsa dan negara Indonesia yang merefleksikan dirinya dalam kebiasaan berpikir

dan bertindak sesuai dengan amanat Pancasila dan UUD 1945”.

Berdasarkan fungsi di atas, dapat dikemukakan bahwa mata pelajaran PKn harus dinamis dan mampu menarik perhatian peserta didik, yaitu dengan cara sekolah membantu peserta didik mengembangkan pemahaman baik materi maupun keterampilan intelektual dan partisipatori dalam kegiatan sekolah yang berupa intra dan ekstrakurikuler. Dengan pembelajaran yang bermakna, peserta didik diharapkan dapat mengembangkan dan menerapkan keterampilan intelektual dan partisipatoris.

Disamping itu, peserta didik akan memperoleh keuntungan dan kesempatan dari pembelajaran yang bermakna untuk berpartisipasi dalam pengambilan keputusan (*politics*) dan penyelenggaraan organisasi yang baik (*good governance*) pada tingkat kelas dan sekolah mereka sendiri, berpartisipasi dalam simulasi kegiatan keparlemenan (misalnya, prosedur dengar pendapat dan judicial di lembaga legislatif), mengamati cara kerja di instansi pemerintahan, belajar bagaimana anggota pemerintahan dan organisasi non-pemerintahan berusaha mempengaruhi kebijaksanaan umum dan atau negara, dan bertemu dengan pejabat-pejabat publik.

4. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Pembelajaran dan kata pengajaran dapat dibedakan pengertiannya, apabila kata pengajaran hanya ada dalam konteks guru-murid di kelas formal, sedangkan kata pembelajaran tidak hanya dalam konteks guru dan siswa di kelas formal, akan tetapi juga meliputi kegiatan belajar mengajar yang tidak dihadiri oleh guru secara fisik didalam kata pembelajaran ditekankan kepada kegiatan belajar siswa melalui usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar (Arif Sadiman, 1990:7).

Dipihak lain ada yang berpandangan bahwa kata pembelajaran dan pengajaran pada hakekatnya sama, yaitu suatu proses interaksi antara guru dan siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan. Bagi guru sebagai dampak pembelajaran berupa hasil yang dapat diukur sebagai data hasil belajar siswa dan berupa masukan bagi pengembangan pembelajaran selanjutnya. Sedangkan bagi siswa sebagai dampak pengiring berupa terapan pengetahuan atau kemampuan dibidang lain sebagai suatu transfer belajar yang akan membantu perkembangan mereka mencapai keutuhan dan kemandirian. Jadi, ciri utama dari kegiatan pembelajaran adalah adanya interaksi.

5. Internet sebagai Media Pembelajaran

Internet adalah jaringan komputer yang saling terhubung ke seluruh dunia tanpa mengenal batas teritorial, hukum dan budaya. Secara fisik

dianalogikan sebagai jaring laba-laba (*The Web*) yang menyelimuti bola dunia dan terdiri dari titik-titik (*node*) yang saling berhubungan. Node bisa berupa komputer, jaringan lokal atau peralatan komunikasi, sedangkan garis penghubung antara simpul disebut sebagai tulang punggung (*backbone*) yaitu media komunikasi terestrial (kabel, serat optik, maupun satelit).

Walaupun secara fisik internet adalah interkoneksi antar jaringan komputer namun secara umum internet harus dipandang sebagai sumber daya informasi. Isi internet adalah informasi atau perpustakaan multimedia yang sangat lengkap. Bahkan internet dipandang sebagai dunia dalam bentuk lain (maya) karena hampir seluruh aspek kehidupan didunia nyata ada di internet seperti hiburan, olah raga, bisnis, politik, dan lain sebagainya.

Internet berasal dari kata *Interconnection Networking* yang mempunyai arti hubungan komputer dengan berbagai tipe yang membentuk sistem jaringan yang membentuk sistem jaringan seluruh dunia (jaringan global) dengan melalui jalur komunikasi seperti telepon, radio link, satelit dan lainnya. Dalam mengatur integrasi dan komunikasi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode tinjauan kepustakaan (*library research*) atau hasil-hasil penelitian terdahulu tentang pembelajaran e-learning.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Banyak pakar pendidikan memberikan definisi mengenai *e-Learning* seperti yang dipaparkan oleh Thomson, Ganxglass, dan Simon (dalam Siahaan, 2004), bahwa *e-Learning* merupakan suatu pengalaman belajar yang disampaikan melalui teknologi elektronika. Secara utuh *e-Learning* (pembelajaran elektronik) dapat didefinisikan sebagai upaya menghubungkan pembelajar (peserta didik) dengan sumber belajarnya (database, pakar/instruktur, perpustakaan) yang secara fisik terpisah atau bahkan berjauhan namun dapat saling berkomunikasi, berinteraksi, atau berkolaborasi (secara langsung/*synchronous* dan secara tidak langsung/*asynchronous*). Kegiatan *e-learning* termasuk dalam model pembelajaran individual.

Menurut Siahaan (2004) *e-learning* lebih bersifat demokratis dibandingkan dengan kegiatan belajar mengajar pada pendidikan konvensional, karena peserta didik memiliki kebebasan dan tidak merasa khawatir atau ragu-ragu maupun takut, baik untuk mengajukan pertanyaan maupun menyampaikan pendapat/tanggapan karena tidak ada peserta belajar lainnya secara fisik langsung mengamati dan kemungkinan akan memberikan komentar, meremehkan, atau mencemoohkan pernyataan sebagai persyaratan kegiatan belajar mengajar elektronik (*e-learning*), yaitu:

- a. Kegiatan pembelajaran dilakukan melalui pemanfaatan jaringan (misalnya penggunaan internet).

- b. Tersedianya dukungan layanan belajar yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik, misalnya CD-ROOM, atau bahan cetak.
- c. Tersedianya layanan tutor yang dapat membantu peserta didik apabila mengalami kesulitan.

Ada tipe tentang kunci sukses terealisasinya program *e-learning*, sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Bates, 2005) dalam *journal of e-learning* volume 5 tahun 2005, yakni adanya perencanaan leadership yang terarah dan mempertimbangkan efektifitas dalam pembiayaan, integritas sistem teknologi serta kemampuan guru dalam mengadaptasi perubahan model pembelajaran yang baru yang sudah barang tentu didukung kemampuan mencari bahan pembelajaran melalui internet serta mempersiapkan budaya belajar bagi siswa.

Ada tiga komponen dasar yang harus dimiliki guru untuk menyelenggarakan *e-learning*. Pertama, kemampuan untuk membuat desain instruksional (*instructional design*) sesuai dengan kaedah-kaedah pedagogis yang dituangkan dalam rancangan pembelajaran. Kedua, penguasaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran yakni pemanfaatan internet sebagai sumber pembelajaran yakni pemanfaatan internet sebagai sumber pembelajaran dalam rangka mendapatkan materi ajar *up to date* dan berkualitas.

Ketiga, adalah penguasaan materi pembelajaran (*subject metter*) sesuai dengan bidang keahlian yang dimiliki. Beberapa langkah yang perlu dicermati dalam menyelenggarakan program *e-learning/digital class room* adalah guru menggunakan internet dan email untuk berinteraksi dengan siswa untuk mengukur kemajuan belajar siswa, siswa mampu mengatur waktu belajar, dan pengaturan efektifitas pemanfaatan internet dalam ruang multi media. Dengan mencermati perkembangan teknologi informasi dalam dunia pendidikan dan beberapa komponen penting yang perlu disiapkan serta pengalaman penulis dalam mengembangkan program *e-learning* maka program *e-learning* di sekolah bukanlah suatu khayalan belaka bahkan sesegera mungkin untuk diwujudkan. Peran guru sangat penting dalam menentukan keberhasilan pemanfaatan internet di sekolah.

Untuk dapat mewujudkan peserta didik yang sesuai dengan fungsi Pendidikan Nasional khususnya dalam Pendidikan Kewarganegaraan, maka dalam mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan yang harus mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan menantang sehingga dapat memancing peserta didik untuk dapat berfikir secara kreatif dan dapat berfikir secara kritis. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran atau media pembelajaran yang tidak hanya menitik pada aspek kognitifnya saja., tetapi juga harus melibatkan aspek-aspek lain seperti psikomotorik dan afektif.

Selama ini mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan hanya tertuju pada aspek kognitifnya saja sehingga terkesan bahwa pendidikan

kewarganegaraan sebagai alat indoktrinasi dan target pembelajarannya menitik beratkan pada pembelajaran yang bersifat hafalan dan hanya terbatas pada penguatan materi saja sehingga peserta didik merasa jenuh dan bosan. Sedangkan aspek afektif dan psikomotor sering diabaikan. Untuk dapat menciptakan pembelajaran yang menyentuh aspek afektif dan psikomotor dalam Pendidikan Kewarganegaraan maka diperlukan adanya suatu sumber pembelajaran yang memanfaatkan internet sebagai sumber pembelajaran yang menuntut keaktifan dari peserta didik, salah satunya melalui pelajaran yang memanfaatkan internet sebagai sumber pembelajaran. Sasaran akhir dari pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di dalamnya tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang dapat memberikan bekal bagi para peserta didik dalam menghadapi kehidupannya.

Melalui internet peserta didik tidak hanya menerima informasi pengetahuan dari guru saja tetapi juga dilibatkan dalam proses mencari dan menganalisis berbagai sumber informasi yang diperolehnya. Dengan demikian diharapkan fakta dari Pendidikan Kewarganegaraan sebagai pembelajaran yang tidak menarik dan membosankan, menjadi pelajaran yang menatik dan menantang kreatifitas peserta didik.

Sedangkan fungsi internet bagi pendidikan. Sebelum adanya internet, dunia pendidikan berkembang lambat dan hampir stagnan. Pertukaran informasi antara satu institusi pendidikan dengan yang lainnya membutuhkan waktu yang lama dan terkadang ketika informasi tersebut sampai, sudah kadaluarsa. Ditinjau dari fungsinya, internet bagi dunia pendidikan berperan sebagai:

- a. Akses ke sumber informasi. Perpustakaan konvensional yang merupakan satu-satunya sumber informasi dalam dunia pendidikan memang memberikan kontribusi besar bagi dunia pendidikan terutama di sekolah dan tempat perkuliahan, akan tetapi, semua itu memerlukan biaya yang tidak sedikit, pembelian jurnal dan buku-buku baru serta artikel-artikel penunjang, menjadikan perpustakaan konvensional terkadang kesulitan untuk berkembang. Dengan masuknya dunia internet dalam dunia pendidikan, kesemua itu dengan mudah dapat teratasi dengan membuat sebuah perpustakaan digital. Akses ke sumber informasi menjadi tak terbatas dan biaya penyediaan jurnal serta buku-buku terbaru bisa sedikit dikurangi. Ruang yang dipakai tidak terlampau memakan tempat serta perawatan yang cukup mudah.
- b. Akses langsung ke pakar. Melalui koneksi internet, seorang siswa atau siswa tidak mempunyai batasan untuk bisa berkomunikasi secara langsung dengan pakar tertentu tanpa harus menemuinya. Misal seorang siswa di kalimantan, dapat berkomunikasi atau berkonsultasi secara langsung dengan pakar teknologi di jakarta tanpa harus mendatangi Jakarta.
- c. Media kerja sama. Kolaborasi dan hubungan kerjasama antara pihak-pihak pengelola institusi pendidikan terkait dapat terjalin dengan lebih mudah, murah, efisien dan cepat.

Manfaat internet dalam dunia pendidikan sangat besar pengaruhnya, selain

yang disebutkan diatas internet juga dapat mempermudah siswa untuk mencari informasi, menambah pengetahuan tentang negara luar dan ilmu/pengetahuan di bidangnya. Bisa juga sewaktu-waktu guru menugaskan siswa mengirim tugasnya melalui *email*.

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan sebelum pengajar memilih internet untuk kegiatan pembelajaran, antara lain:

a. Analisis Kebutuhan (*Need Analysis*)

Apabila analisis ini telah dilaksanakan dan jawabannya adalah membutuhkan *e-learning*, maka tahap berikutnya adalah membuat studi kelayakan (Soekartawi, 1995), yang komponen penilaiannya adalah:

- 1) Apakah secara teknis dilaksanakan. Misalnya apakah jaringan internet bisa dipasang, apakah infrastrukturnya tersedia.
- 2) Apakah secara ekonomis menguntungkan. Misalnya apakah dengan *e-learning* kegiatan yang dilakukan menguntungkan.
- 3) Apakah secara sosial penggunaan *e-learning* tersebut diterima oleh masyarakat.

b. Tahap Pengembangan

Pengembangan *e-learning* bisa dilakukan dengan mengikuti perkembangan fasilitas ICT yang tersedia, karena kadang-kadang fasilitas ICT tidak dilengkapi dalam waktu yang bersamaan. Begitu pula halnya prototype bahan ajar dan rancangan instruksional yang akan dipergunakan terus dikembangkan dan dievaluasi secara continue.

c. Pelaksanaan

Prototype yang lengkap bisa dipindahkan ke computer (LAN) dengan menggunakan format tertentu misalnya format HTML. Uji terhadap prototype hendaknya terus menerus dilakukan. Dalam tahap ini sering kali ditemukan berbagai hambatan, misalnya bagaimana menggunakan *management course tool* secara baik, apakah bahan ajarannya memenuhi standar bahan ajar mandiri (Jatmiko,1997).

KESIMPULAN

- a. Untuk dapat menciptakan pembelajaran yang menyentuh aspek afektif dan psikomotor dalam Pendidikan Kewarganegaraan maka diperlukan adanya suatu sumber pembelajaran yang memanfaatkan internet sebagai sumber pembelajaran yang menuntut keaktifan dari peserta didik, salah satunya melalui pelajaran yang memanfaatkan internet sebagai sumber pembelajaran. Sasaran akhir dari pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di dalamnya tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang dapat memberikan bekal bagi para peserta didik dalam menghadapi kehidupannya.
- b. Melalui internet peserta didik tidak hanya menerima informasi pengetahuan dari guru saja tetapi juga dilibatkan dalam proses mencari dan menganalisis berbagai sumber informasi yang diperolehnya. Dengan demikian diharapkan fakta dari Pendidikan Kewarganegaraan sebagai

pembelajaran yang tidak menarik dan membosankan, menjadi pelajaran yang menarik dan menantang kreatifitas peserta didik.

Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi. 2003. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan edisi revisi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2004. *Media Pembelajaran*. Edisi 1, Cetakan Ke-5. Jakarta: PT Grafindo Persada. Jakarta.
- Astuti, Dwi. 2006. *Teknik Membuat Animasi Professional Menggunakan Macromedia Flash 8*. Yogyakarta: ANDI Offset.
- Clinch J. dan K. Richards, 2002. *How can the Internet be used to enhance the teaching of physics ?*, *Physics Education IOP Publishing Ltd*.
- Gafur, A. 2000. *Seminar Pekerti 2000, UNY, Yogyakarta*.
- Purwanto. 2004. *Psikologi pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosda karya.
- Tim Peneliti dan Pengembang Wahana Komputer. 2004. *Pembuatan Animasi Dengan Macromedia Flash Professional 8*. Jakarta: Salemba Infotek.

