

**PENGARUH PENGGUNAAN *SMART SCHOOL* LAMPUNG BERJAYA  
TERHADAP AKTIVITAS PEMBELAJARAN PPKn DI SMA NEGERI 3  
TULANG BAWANG TENGAH TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**ANGGUN SULASTRI  
NPM 1713032015**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2022**

## ABSTRAK

### **PENGARUH PENGGUNAAN *SMART SCHOOL* LAMPUNG BERJAYA TERHADAP AKTIVITAS PEMBELAJARAN PPKn DI SMA NEGERI 3 TULANG BAWANG TENGAH TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

Oleh

**ANGGUN SULASTRI**

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Smart School* Lampung Berjaya terhadap aktivitas pembelajaran PPKn di SMA Negeri 3 Tulang Bawang Tengah tahun pelajaran 2021/2022. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X, XI dan XII di SMA Negeri 3 Tulang Bawang Tengah. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 32 responden. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan wawancara.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *Smart School* Lampung Berjaya terhadap aktivitas pembelajaran PPKn di SMA Negeri 3 Tulang Bawang Tengah tahun pelajaran 2021/2022. Hal ini dapat dibuktikan dengan perhitungan analisis regresi linier sederhana, di mana  $t_{hitung} = 4,509 > t_{tabel} = 2,042$  dengan taraf signifikansi 5% dan  $dk = 32 - 2 = 30$ . Hal ini berarti bahwa hipotesis kerja ( $H_a$ ) diterima yang berarti menunjukkan adanya pengaruh penggunaan *Smart School* Lampung Berjaya terhadap aktivitas pembelajaran PPKn di SMA Negeri 3 Tulang Bawang Tengah dengan persentase pengaruh sebesar 40,4%.

**Kata kunci: Penggunaan, *Smart School* Lampung Berjaya, Aktivitas Pembelajaran PPKn**

## ABSTRACT

### **THE EFFECT OF THE USE OF SMART SCHOOL LAMPUNG BERJAYA ON PPKn LEARNING ACTIVITIES IN SMA STATE 3 TULANG BAWANG TENGAH SCHOOL YEAR 2021/2022**

By

**ANGGUN SULASTRI**

The purpose of this study was to determine the effect of using Smart School Lampung Berjaya on PPKn learning activities at SMA Negeri 3 Tulang Bawang Tengah for the academic year 2021/2022. The method used in this study is a descriptive method with a quantitative approach. The subjects in this study were students of class X, XI and XII at SMA Negeri 3 Tulang Bawang Tengah. The sample in this study amounted to 32 respondents. Data collection techniques using questionnaires and interviews.

The results showed that there was an effect of using Smart School Lampung Berjaya on PPKn learning activities at SMA Negeri 3 Tulang Bawang Tengah for the 2021/2022 academic year. This can be proven by calculating a simple linear regression analysis, where  $t_{count} = 4,509 > t_{table} = 2,042$  with a significance level of 5% and  $dk = 32 - 2 = 30$ . This means that the working hypothesis ( $H_a$ ) is accepted, which means that it shows that there is an effect of using Smart School Lampung Berjaya on PPKn learning activities in SMA Negeri 3 Tulang Bawang Tengah with a percentage of influence of 40.4%.

**Keywords:** Use, *Smart School Lampung Berjaya*, PPKn Learning Activities

**PENGARUH PENGGUNAAN *SMART SCHOOL* LAMPUNG BERJAYA  
TERHADAP AKTIVITAS PEMBELAJARAN PPKn DI SMA NEGERI 3  
TULANG BAWANG TENGAH TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

**Oleh**

**ANGGUN SULASTRI**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada**

**Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2022**

Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN *SMART SCHOOL* LAMPUNG BERJAYA TERHADAP AKTIVITAS PEMBELAJARAN PPKn DI SMA NEGERI 3 TULANG BAWANG TENGAH TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

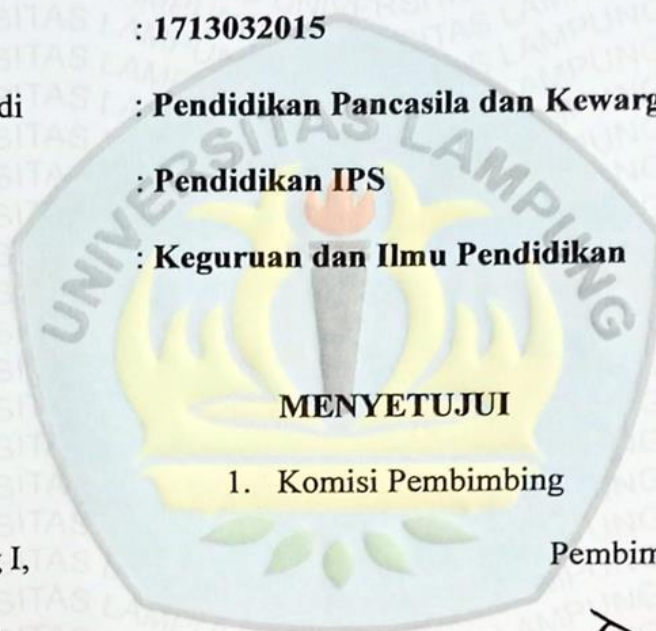
Nama Mahasiswa : **Anggun Sulastri**

NPM : **1713032015**

Program Studi : **Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

Jurusan : **Pendidikan IPS**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**MENYETUJUI**

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I,

**Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd.**  
NIP 19870602 200812 2 001

Pembimbing II

**Nurhayati, S.Pd., M.Pd.**  
NIK 231804920708201

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan  
Ilmu Pengetahuan Sosial

**Drs. Fedi Rusman, M.Si.**  
NIP 19600826 198603 1 001

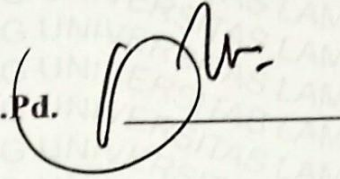
Ketua Program Studi  
Pendidikan PPKn

**Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd.**  
NIP 19870602 200812 2 001

**MENGESAHKAN**

1. Tim Penguji

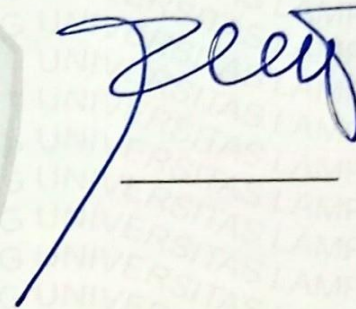
Ketua : **Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd.**



Sekretaris : **Nurhayati, S.Pd., M.Pd.**



Penguji  
Bukan Pembimbing : **Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd.**

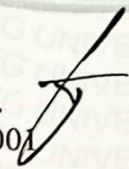


2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



**Prof. Dr. Sunyono, M.Si.**

NIP. 19651230 199111 1 001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **17 November 2022**

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, adalah:

Nama : Anggun Sulastri  
NPM : 1713032015  
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan  
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Alamat : Kel. Panaragan Jaya, Kec. Tulang Bawang Tengah  
Kab. Tulang Bawang Barat, Prov. Lampung

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bandarlampung, 29 November 2022



Anggun Sulastri  
NPM 1713032015

## RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Kelurahan Panaragan Jaya, Kecamatan Tulang Bawang Tengah, Kabupaten Tulang Bawang Barat, Provinsi Lampung pada 10 September 1998. Penulis merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara pasangan Bapak Ngadan dan Ibu Pasinem.

Pendidikan formal yang pernah ditempuh oleh penulis antara lain:

1. SD Negeri 2 Panaragan Jaya yang diselesaikan pada tahun 2011
2. SMP Negeri 7 Tulang Bawang Barat yang diselesaikan pada tahun 2014
3. SMA Negeri 1 Tulang Bawang Tengah yang diselesaikan pada tahun 2017

Pada tahun 2017 penulis diterima sebagai mahasiswa di Universitas Lampung, S1 Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) melalui jalur SNMPTN.

Selama menjadi mahasiswa, penulis aktif di beberapa organisasi kampus seperti, Fordika, UKMF FPPI dan DPM FKIP. Pada tahun 2020 penulis melaksanakan program KKN di Pekon Mekar Sari, Kec. Pagar Dewa, Kab. Lampung Barat pada Januari 2020, dan melaksanakan program PLP di SMP Negeri 7 Tulang Bawang Barat pada Agustus - Oktober 2020.



## MOTTO

*“...dan jangan kamu berputus asa dari rahmat Allah. Sesungguhnya yang berputus asa dari rahmat Allah, hanyalah orang-orang yang kafir”*

(QS. Yusuf: 87)

## PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT.,  
Kupersembahkan karya sederhana ini kepada:

Kedua Orang Tuaku, Bapak Ngadan dan Ibu Pasinem yang selalu menjadi penyemangat dalam hidupku, dukungan dan do'anya yang selalu dipanjatkan untuk keberhasilan anak-anaknya. Semoga Allah membalas tiap kebaikan yang Bapak dan Ibu berikan kepada kami

Kakak dan mbak tersayang, Mas Wasito Waluyo dan (Almh) Mbak Herli yang selalu menemaniku, memberiku semangat serta dukungan

Sahabat-sahabatku yang selalu mendukung dan mengingatkan dalam setiap kebaikan, semoga kesuksesan akan kita raih bersama-sama dengan Ridho-Nya

Serta,  
Almamaterku Tercinta Universitas Lampung

## SANWACANA

Puji syukur kehadirat Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengaruh Penggunaan *Smart School* Lampung Berjaya terhadap Aktivitas Pembelajaran PPKn di SMA Negeri 3 Tulang Bawang Tengah Tahun Pelajaran 2021/2022”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Lampung. terselesaikannya penulisan skripsi ini tidak terlepas dari hambatan yang datang baik dari luar maupun dalam diri penulis. Berkat bimbingan, saran, serta bantuan baik moral maupun spiritual serta arahan dan motivasi dari berbagai pihak sehingga segala kesulitan dapat terlewati dengan baik. Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
2. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerja Sama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
3. Bapak Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Umum dan Keuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
4. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
5. Bapak Drs. Tedi Rusman, M.Si., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;

6. Ibu Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi PPKn, pembimbing akademik dan pembimbing I. Terima kasih atas bimbingan, dukungan, semangat, ilmu, waktu, tenaga, arahan, serta nasihatnya selama ini;
7. Ibu Nurhayati, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing II. Terima kasih atas bimbingan, dukungan, semangat, ilmu, waktu, tenaga, arahan, serta nasihatnya selama ini;
8. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd., selaku pembahas I. Terima kasih atas saran dan masukannya kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini;
9. Bapak Rohman, S.Pd., M.Pd., selaku pembahas II. Terima kasih atas saran dan masukannya kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini;
10. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, terima kasih atas segala ilmu, saran, serta bantuan yang telah diberikan;
11. Bapak Sukeri, S.Pd., selaku Kepala SMA Negeri 3 Tulang Bawang Tengah yang telah memberi izin penelitian kepada penulis;
12. Seluruh bapak dan ibu guru di SMA Negeri 3 Tulang Bawang Tengah, terutama kepada Ibu Zeli Mona Duna, S.Pd., dan Ibu Sarah Mardiyah, S.Pd., yang telah membantu penulis dalam mengadakan penelitian;
13. Staf tata usaha SMA Negeri 3 Tulang Bawang Tengah yang telah membantu penulis selama mengadakan penelitian;
14. Teristimewa untuk kedua orang tuaku tercinta, Bapak Ngadan dan Ibu Pasinem, terima kasih atas ketulusan, keikhlasan, kasih sayang dan kesabaran yang diberikan kepadaku, terima kasih telah mengajarkanku kesederhanaan dalam menjalani kehidupan, terima kasih telah merawatku dengan penuh kelembutan dan selalu memberikan motivasi serta finansial yang tidak akan pernah terbayarkan. Semoga Allah SWT. selalu melimpahkan nikmat sehat dan senantiasa menjaga kalian dalam rahmat, keimanan, dan ketaqwaan;
15. Terima kasih kepada kakakku, Mas Wasito Waluyo dan mbakku, (almh) Mbak Herli yang tak hentinya memberikan dukungan baik moril maupun materil selama menyelesaikan kuliah;

16. Terima kasih untuk teman-teman seperjuanganku, Atqonnisa, Ayuning Bhetari, Denti Indah Sapitri, Ema Elviana, Nina Karerina dan Vivi Karina, atas setiap semangat yang disalurkan dalam belajar selama perkuliahan. Terima kasih untuk kebersamaan, suka, duka dan ketulusan yang telah kalian berikan;
17. Seluruh keluarga besar *Pancasila and Civic Education 2017*, kakak dan adik tingkat Program Studi PPKn FKIP Universitas Lampung yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terima kasih atas dukungan dan bantuan yang telah diberikan;
18. Terima kasih kepada Kak Rohimin, S.Pd., atas bantuan, masukan, motivasi dan saran yang telah diberikan selama ini;
19. Terima kasih untuk teman-temanku, Amrina Santi, Ayu Mutia Achmad, Desna Puspita Dewi, Indria Tamalia, Isnaeni Fitriah, Mira Safitri, Oryza Elmi Fitriani, Rahma Nur Aulia dan Wulandari Kartika Sari, terima kasih atas bantuan, kesabaran dan motivasi yang diberikan selama ini;
20. Terima kasih kepada semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga penulisan ini dapat terselesaikan. Semoga ketulusan bapak, ibu, serta rekan-rekan mendapatkan pahala dari Allah SWT;
21. Terima kasih almamater tercintaku, Universitas Lampung.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan penyajiannya. Penulis berharap semoga dengan kesederhanaannya skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Bandarlampung, November 2022

**Anggun Sulastri**

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>v</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	<b>viii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>ix</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>x</b>
<b>SANWACANA</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xx</b>
<b>I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Kegunaan Penelitian .....	7
1. Kegunaan Teoritis.....	7
2. Kegunaan Praktis .....	7
G. Ruang Lingkup Penelitian .....	8
1. Ruang Lingkup Ilmu .....	8
2. Ruang Lingkup Objek Penelitian .....	8
3. Ruang Lingkup Subjek Penelitian .....	8
4. Ruang Lingkup Wilayah Penelitian.....	8
5. Ruang Lingkup Waktu Penelitian.....	8
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Deskripsi Teori.....	9
1. Tinjauan Umum tentang Media Pembelajaran .....	9
a. Pengertian Media Pembelajaran .....	9
b. Ciri-ciri Media Pembelajaran.....	10
c. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran .....	11

d. Manfaat Media Pembelajaran .....	14
2. Tinjauan Umum tentang Media Pembelajaran Berbasis Teknologi...	15
3. Tinjauan Umum tentang <i>Smart School</i> Lampung Berjaya .....	17
a. Pengertian <i>Smart School</i> Lampung Berjaya .....	17
b. Fitur-fitur <i>Smart School</i> Lampung Berjaya.....	18
c. Kelebihan <i>Smart School</i> Lampung Berjaya .....	20
4. Tinjauan Umum tentang Aktivitas Pembelajaran.....	21
a. Pengertian Aktivitas Pembelajaran.....	21
b. Macam-macam Aktivitas Pembelajaran.....	22
c. Manfaat Aktivitas Pembelajaran.....	23
5. Tinjauan Umum tentang Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) .....	24
a. Pengertian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.....	24
b. Fungsi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan .....	25
c. Tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.....	25
d. Ruang Lingkup Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan .....	26
B. Penelitian Relevan .....	27
C. Kerangka Pikir .....	29
D. Hipotesis Penelitian .....	30

### III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	32
B. Populasi dan Sampel.....	33
1. Populasi .....	33
2. Sampel.....	33
C. Variabel Penelitian.....	34
1. Variabel Independen (Bebas).....	34
2. Variabel Dependen (Terikat) .....	34
D. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional.....	35
1. Definisi Konseptual .....	35
2. Definisi Operasional .....	35
E. Rencana Pengukuran Variabel .....	36
F. Teknik Pengumpulan Data .....	37
1. Angket .....	37
2. Wawancara.....	38
G. Instrumen Penelitian .....	38
1. Angket .....	39
2. Wawancara .....	39
H. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas .....	40
1. Uji Validitas .....	40
2. Uji Reliabilitas .....	41
I. Teknik Analisis Data .....	42
1. Analisis Distribusi Frekuensi .....	42
2. Uji Prasyarat Analisis .....	43
a. Uji Normalitas .....	44
b. Uji Linieritas.....	44
c. Uji Regresi Linier Sederhana .....	45
3. Uji Hipotesis .....	46

#### IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Langkah-Langkah Penelitian .....	47
1. Persiapan Pengajuan Judul .....	47
2. Penelitian Pendahuluan .....	47
3. Pengajuan Rencana Penelitian .....	48
4. Penyusunan Alat Pengumpulan Data .....	48
5. Pelaksanaan Uji Coba Angket .....	49
a. Uji Validitas Angket .....	50
b. Uji Reliabilitas Angket.....	51
B. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	54
1. Sejarah Singkat SMA Negeri 3 Tulang Bawang Tengah.....	54
2. Visi dan Misi SMA Negeri 3 Tulang Bawang Tengah .....	55
a. Visi SMA Negeri 3 Tulang Bawang Tengah.....	55
b. Misi SMA Negeri 3 Tulang Bawang Tengah.....	55
3. Sarana dan Prasarana SMA Negeri 3 Tulang Bawang Tengah .....	55
C. Deskripsi Data .....	56
1. Pengumpulan Data.....	56
2. Penyajian Data .....	56
a. Penyajian Data Indikator Penggunaan <i>Smart School</i> Lampung Berjaya .....	57
1) Indikator Kesesuaian.....	57
2) Indikator Kemudahan .....	59
3) Indikator Kemanfaatan .....	60
4) Penyajian Data Variabel (X) Penggunaan <i>Smart School</i> Lampung Berjaya .....	62
b. Penyajian Data Indikator Aktivitas Pembelajaran PPKn.....	64
1) Indikator Bertanya.....	64
2) Indikator Menjawab .....	66
3) Indikator Membaca .....	68
4) Penyajian Data Variabel (Y) Aktivitas Pembelajaran PPKn...70	
D. Analisis Data Penggunaan <i>Smart School</i> Lampung Berjaya (Variabel X) dan Aktivitas Pembelajaran PPKn (Variabel Y) .....	72
1. Uji Analisis Regresi Linier Sederhana Menggunakan SPSS 23.....	72
a. Uji Normalitas .....	72
b. Uji Linieritas.....	73
c. Uji Analisis Regresi Linier Sederhana .....	74
2. Uji Hipotesis .....	76
E. Pembahasan Hasil Penelitian .....	78
1. Penggunaan <i>Smart School</i> Lampung Berjaya.....	78
a. Indikator Kesesuaian .....	78
b. Indikator Kemudahan.....	79
c. Indikator Kemanfaatan.....	80
2. Aktivitas Pembelajaran PPKn.....	81
a. Indikator Bertanya.....	81
b. Indikator Menjawab .....	82
c. Indikator Membaca .....	83
3. Pengaruh Penggunaan <i>Smart School</i> Lampung Berjaya terhadap Aktivitas Pembelajaran PPKn .....	85



F. Keterbatasan Penelitian .....	91
<b>V. SIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Simpulan .....	92
B. Saran .....	92

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
3.1 Populasi Jumlah Peserta Didik Kelas X, Kelas XI Dan Kelas XII di SMA Negeri 3 Tulang Bawang Tengah Tahun Pelajaran 2021/2022.....	33
3.2 Jumlah Peserta Didik yang menjadi Sampel di SMA Negeri 3 Tulang Bawang Tengah Tahun Pelajaran 2021/2022.....	34
3.3 Indeks Koefisien Reliabilitas .....	42
4.1 Hasil Uji Coba Angket (Variabel X) kepada Sepuluh Peserta Didik di luar Sampel.....	50
4.2 Hasil Uji Coba Angket (Variabel Y) kepada Sepuluh Peserta Didik di luar Sampel.....	51
4.3 Uji Reliabilitas (Variabel X) kepada Sepuluh Peserta Didik di luar Sampel .....	52
4.4 Uji Reliabilitas (Variabel Y) kepada Sepuluh Peserta Didik di luar Sampel .....	53
4.5 Sarana dan Prasarana di SMA Negeri 3 Tulang Bawang Tengah .....	56
4.7 Distribusi Frekuensi Indikator Kesesuaian.....	58
4.9 Distribusi Frekuensi Indikator Kemudahan .....	60
4.11 Distribusi Frekuensi Indikator Kemanfaatan .....	61
4.13 Distribusi Frekuensi Variabel (X) Penggunaan <i>Smart School</i> Lampung Berjaya.....	64
4.15 Distribusi Frekuensi Indikator Bertanya.....	65
4.17 Distribusi Frekuensi Indikator Menjawab .....	67
4.19 Distribusi Frekuensi Indikator Membaca .....	69
4.21 Distribusi Frekuensi Variabel (Y) Aktivitas Pembelajaran PPKn .....	71
4.22 Hasil Uji Normalitas Data Penelitian Menggunakan SPSS Versi 23 .....	72
4.23 Hasil Uji Linieritas Data Penelitian Menggunakan SPSS Versi 23 .....	74
4.24 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana Menggunakan SPSS Versi 23 .....	75
4.25 Hasil Perhitungan R Kuadrat Menggunakan Perhitungan SPSS Versi 23.....	76

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
2.1 Tampilan <i>Smart School</i> Lampung Berjaya .....	18
2.2 Fitur-fitur <i>Smart School</i> Lampung Berjaya .....	18
2.3 Tampilan <i>form</i> yang harus dilengkapi oleh pengguna baru <i>Smart School</i> Lampung Berjaya .....	20
2.4 Kerangka Pikir .....	30
4.1 Uji Normalitas <i>Probability Plot</i> .....	73

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan
2. Surat Izin Penelitian
3. Surat Keterangan
4. Kisi-Kisi Angket Penelitian
5. Daftar Nama Siswa Kelas X-XII SMA Negeri 3 Tulang Bawang Tengah Tahun 2021/2022
6. Dokumentasi
7. Tabulasi Data Uji Coba Angket
8. Uji Validitas
9. Uji Reliabilitas
10. Transkrip Wawancara
11. Tabulasi Data Penelitian
12. Tabel 4.6 Distribusi Skor Angket Indikator Kesesuaian
13. Tabel 4.8 Distribusi Skor Angket Indikator Kemudahan
14. Tabel 4.10 Distribusi Skor Angket Indikator Kemanfaatan
15. Tabel 4.12 Distribusi Skor Angket Variabel (X) Penggunaan *Smart School* Lampung Berjaya
16. Tabel 4.14 Distribusi Skor Angket Indikator Bertanya
17. Tabel 4.16 Distribusi Skor Angket Indikator Menjawab
18. Tabel 4.18 Distribusi Skor Angket Indikator Membaca
19. Tabel 4.20 Distribusi Skor Angket Variabel (Y) Aktivitas Pembelajaran PPKn
20. Uji Normalitas
21. Uji Linieritas
22. Uji Regresi Linier Sederhana

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Dewasa ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di Indonesia melaju dengan pesat. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini membawa pengaruh pada berbagai bidang, salah satunya adalah pada bidang pendidikan. Pada bidang pendidikan sendiri dapat dilihat dalam hal penggunaan sarana pembelajaran di sekolah yang digunakan oleh guru dalam menunjang proses pembelajaran. Semakin pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut sekolah untuk mengikuti perubahan, salah satunya dalam penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran.

Media pembelajaran berperan sebagai sarana yang digunakan oleh guru dan berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Hal ini sebagaimana dijelaskan pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, menyebutkan bahwa, “media pembelajaran berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran”.

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat mempermudah proses belajar peserta didik sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang lebih baik. Kegunaan dan manfaat media dalam proses pembelajaran sangat menguntungkan dalam penyampaian pesan kepada penerima pesan (peserta didik).

Berdasarkan penelitian Alfansyur dan Mariyani (2019) mengenai analisis kebutuhan tentang penggunaan media, menunjukkan bahwa 82% peserta didik menyatakan setuju jika pembelajaran PPKn menggunakan media pembelajaran, 85% peserta didik menyatakan setuju bahwa dengan adanya media berbasis *online* mempermudah dalam memahami materi pembelajaran PPKn dan 92% peserta didik menyatakan bahwa media pembelajaran yang diharapkan dapat digunakan tidak hanya di dalam kelas tetapi bisa digunakan di luar kelas. Hal ini juga diperkuat oleh hasil penelitian Alfiandra dan Mulkan (2016) yang menunjukkan bahwa penggunaan media sangat berperan penting dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran terbagi menjadi dua, yaitu media pembelajaran konvensional dan media pembelajaran modern. Media pembelajaran modern merupakan inovasi media pembelajaran yang sudah menggunakan atau memanfaatkan media elektronik, seperti media pembelajaran berbasis teknologi. Media pembelajaran berbasis teknologi merupakan salah satu solusi dalam proses pembelajaran yang masih menggunakan media konvensional. Semakin meningkatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sekolah dituntut untuk lebih berbenah diri, terutama dalam penggunaan media pembelajaran. Salah satu provinsi di Indonesia yang saat ini sedang mengembangkan inovasi media pembelajaran dengan bantuan teknologi digital adalah Provinsi Lampung.

Pada tahun 2019, tepatnya pada bulan Desember, Gubernur Lampung Arinal Djunaidi telah meresmikan sebuah aplikasi atau media pembelajaran yaitu *Smart School* Lampung Berjaya. Lampung menjadi provinsi ke-3 di Indonesia yang telah *me-launching* program *smart school* atau sekolah pintar. Peresmian media pembelajaran tersebut berlangsung di Gedung Serba Guna (GSG) Universitas Lampung, yang dihadiri oleh ribuan pendidik dan peserta didik dari berbagai sekolah yang ada di Lampung. Peresmian *Smart School* Lampung Berjaya bersamaan dengan resepsi Hari Guru Nasional (HGN) dan HUT PGRI Ke-74.

*Smart School* Lampung Berjaya merupakan suatu konsep sekolah berbasis teknologi yang digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas. *Smart School* Lampung Berjaya merupakan program gagasan dari Gubernur Lampung. Media tersebut dibuat karena melihat tantangan perubahan paradigma pendidikan saat ini yang sarat akan perkembangan teknologi dan menyebabkan sekolah harus berbenah diri. *Smart School* Lampung Berjaya merupakan pengembangan inovasi dari aplikasi Rumah Belajar milik Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia. Media ini membantu komunitas pendidikan dengan tujuan mengembangkan potensi peserta didik. Dalam rangka memperluas akses pendidikan untuk masyarakat, khususnya dalam lingkungan sekolah. *Smart School* Lampung Berjaya dapat diakses melalui *website* dan dapat digunakan oleh peserta didik untuk diakses bersama di kelas maupun digunakan untuk penugasan peserta didik di rumah.

Berdasarkan data dari Kadisdikbud Provinsi Lampung, bahwa pada tanggal 16 Desember 2019, pengguna *Smart School* Lampung Berjaya telah mencapai 1.756 sekolah dari 2.362 SMP, SMA dan SMK. Selanjutnya, untuk guru aktif sendiri penggunaannya sebanyak 2.413 guru dan siswa aktif penggunaannya sebanyak 5.521 siswa, serta untuk kelas pengguna yaitu sebanyak 651 kelas. Artinya, seiring berjalannya waktu pengguna akan semakin banyak. Pengguna media pembelajaran tersebut bisa terus bertambah (Yus, 2019).

Tulang Bawang Barat merupakan salah satu kabupaten yang ada di Provinsi Lampung, yang berupaya memanfaatkan *Smart School* Lampung Berjaya sebagai media pembelajaran berbasis teknologi. Meskipun pada kenyataannya belum banyak sekolah yang ada di Tulang Bawang Barat untuk berupaya memanfaatkan media pembelajaran tersebut sebagai salah satu *platform* dalam menunjang proses pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru PPKn dan beberapa peserta didik di SMA Negeri 3 Tulang Bawang Tengah, bahwa dalam proses pembelajaran PPKn sebelum menggunakan *Smart School* Lampung Berjaya

sebagai media pembelajaran berbasis teknologi, masih terdapat peserta didik yang merasa kurang memahami materi pelajaran PPKn yang diberikan oleh guru PPKn, sehingga membuat peserta didik menjadi kurang berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik juga merasa kurang termotivasi dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru PPKn. Selain itu, sarana dan prasarana yang kurang memadai dalam mendukung aktivitas pembelajaran PPKn. Sehingga menyebabkan masih rendahnya aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn di sekolah.

Penggunaan media sebagai sarana dalam pembelajaran dapat dijadikan alternatif dalam menunjang aktivitas pembelajaran PPKn agar peserta didik mampu memahami materi pelajaran PPKn dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru PPKn dengan baik, sehingga tercapainya aktivitas pembelajaran PPKn yang optimal. Salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Smart School* Lampung Berjaya.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di SMA Negeri 3 Tulang Bawang Tengah, bahwa dalam proses pembelajaran SMA Negeri 3 Tulang Bawang Tengah telah mencoba menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu *Smart School* Lampung Berjaya. Media tersebut dimanfaatkan oleh guru mata pelajaran, terutama mata pelajaran PPKn. Dalam proses pemanfaatan media tersebut pada pembelajaran PPKn masih terdapat kendala, hal ini dikarenakan para peserta didik yang belum sepenuhnya menggunakan *gadget*, kuota yang belum memadai dan sinyal yang kurang mendukung untuk mengakses *Smart School* Lampung Berjaya. Akan tetapi, meskipun terdapat sebuah kendala, sekolah berupaya untuk tetap melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan bantuan *Smart School* Lampung Berjaya sebagai sarana untuk menunjang proses pembelajaran agar lebih menarik.

Sekolah menggunakan dan memanfaatkan media *Smart School* Lampung Berjaya sebagai teknologi dalam mendukung kegiatan belajar mengajar.



Ketersediaan media tersebut dapat digunakan dan dimanfaatkan dengan mudah, meskipun awalnya para pendidik dan peserta didik mengalami kendala dalam penggunaannya. Namun, seiring berjalannya waktu kemudahan dalam penggunaan media tersebut dapat dirasakan oleh para pendidik dan peserta didik di sekolah. Guru mata pelajaran terutama mata pelajaran PPKn tetap memberikan pembelajaran melalui *Smart School* Lampung Berjaya. Guru mata pelajaran PPKn menggunakan media tersebut karena dirasa media tersebut dapat mendukung dan mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran PPKn kepada peserta didik.

Selama penggunaan *Smart School* Lampung Berjaya peserta didik tidak hanya mendapatkan materi pelajaran PPKn dalam bentuk visual saja atau audio saja, namun bisa mendapatkan dalam bentuk audio visual, seperti pemaparan materi pelajaran PPKn melalui video pembelajaran sesuai dengan sub materi yang diajarkan oleh guru PPKn. Sehingga peserta didik diharapkan mampu memahami materi pelajaran yang telah diberikan oleh guru PPKn dan dapat berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran PPKn. Dalam hal ini, peneliti berasumsi bahwa apabila sekolah khususnya pada aktivitas pembelajaran PPKn menggunakan dan memanfaatkan *Smart School* Lampung Berjaya sebagai media pembelajaran berbasis teknologi secara optimal, maka akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Sehingga peserta didik menjadi lebih termotivasi dalam belajar dan lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran PPKn.

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “**Pengaruh Penggunaan *Smart School* Lampung Berjaya terhadap Aktivitas Pembelajaran PPKn di SMA Negeri 3 Tulang Bawang Tengah Tahun Pelajaran 2021/2022**”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Peserta didik merasa kurang memahami materi pelajaran PPKn yang diberikan oleh guru PPKn, sehingga membuat peserta didik menjadi kurang berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.
2. Peserta didik merasa kurang termotivasi dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru PPKn.
3. Sarana dan prasarana kurang memadai dalam mendukung aktivitas pembelajaran PPKn.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka masalah ini dibatasi pada: Pengaruh Penggunaan *Smart School* Lampung Berjaya terhadap Aktivitas Pembelajaran PPKn di SMA Negeri 3 Tulang Bawang Tengah Tahun Pelajaran 2021/2022.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimanakah Pengaruh Penggunaan *Smart School* Lampung Berjaya terhadap Aktivitas Pembelajaran PPKn di SMA Negeri 3 Tulang Bawang Tengah Tahun Pelajaran 2021/2022?.

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui: Pengaruh Penggunaan *Smart School* Lampung Berjaya terhadap Aktivitas Pembelajaran PPKn di SMA Negeri 3 Tulang Bawang Tengah Tahun Pelajaran 2021/2022.

## **F. Kegunaan Penelitian**

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada pihak-pihak yang berkepentingan. Adapun manfaat yang diharapkan adalah:

### **1. Kegunaan Teoritis**

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan kepada pembaca serta pendidik dan tenaga kependidikan mengenai pengaruh penggunaan *Smart School* Lampung Berjaya terhadap aktivitas pembelajaran PPKn di sekolah.

### **2. Kegunaan Praktis**

#### **a. Bagi Peserta Didik**

Dengan adanya penelitian ini, peserta didik diharapkan dapat mengikuti aktivitas pembelajaran PPKn dengan baik. Selain itu, diharapkan dapat membantu peserta didik memperoleh pengetahuan dan pemahaman dari pembelajaran PPKn dengan menggunakan *Smart School* Lampung Berjaya.

#### **b. Bagi Orang Tua**

Dengan adanya penelitian ini diharapkan menjadi masukan kepada orang tua agar dapat mendampingi dan memberikan arahan kepada anak dengan adanya aktivitas pembelajaran PPKn yang menggunakan suatu media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi.

#### **c. Bagi Guru**

Sebagai tenaga pendidik diharapkan dapat melakukan aktivitas pembelajaran PPKn secara kreatif dan interaktif melalui media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi.

#### **d. Bagi Universitas Lampung**

Dengan adanya penelitian ini dapat menjadi sebuah informasi dan tidak menutup kemungkinan menjadi penelitian berikutnya, serta menambah kepustakaan terkait dengan penggunaan *Smart School* Lampung Berjaya.

e. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan dan gambaran kepada mahasiswa terkait realita yang ada di era modern saat ini, serta dapat menjadi salah satu referensi bagi peneliti lain dalam melakukan penelitian dengan tema yang sama.

## **G. Ruang Lingkup Penelitian**

### **1. Ruang Lingkup Ilmu**

Penelitian ini termasuk dalam ruang lingkup kajian Pendidikan Kewarganegaraan. Karena mengkaji Pengaruh Penggunaan *Smart School* Lampung Berjaya terhadap Aktivitas Pembelajaran PPKn di SMA Negeri 3 Tulang Bawang Tengah Tahun Pelajaran 2021/2022.

### **2. Ruang Lingkup Objek Penelitian**

Objek pada penelitian ini adalah Penggunaan *Smart School* Lampung Berjaya dan Aktivitas Pembelajaran PPKn.

### **3. Ruang Lingkup Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X, XI dan XII di SMA Negeri 3 Tulang Bawang Tengah.

### **4. Ruang Lingkup Wilayah Penelitian**

Wilayah penelitian ini adalah di SMA Negeri 3 Tulang Bawang Tengah, Desa Penumangan, Kelurahan Penumangan, Kecamatan Tulang Bawang Tengah, Kabupaten Tulang Bawang Barat, Provinsi Lampung, Kode Pos. 34594.

### **5. Ruang Lingkup Waktu Penelitian**

Waktu pelaksanaan penelitian ini sejak diterbitkannya surat izin penelitian Nomor 7692/UN26.13/PN.01.00/2021 oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung ditujukan kepada Kepala SMA Negeri 3 Tulang Bawang Tengah Tahun Pelajaran 2021/2022, pada tanggal 7-10 Desember 2021.

## **II. TINJAUAN PUSTAKA**

### **A. Deskripsi Teori**

#### **1. Tinjauan Umum tentang Media Pembelajaran**

##### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Oemar Hamalik (1989) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Menurut Heinich, dkk (1982 dalam Arsyad, 2002) media pembelajaran merupakan peralatan yang mengantar informasi atau pesan-pesan yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud pengajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Abi Hamid, dkk (2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana yang digunakan oleh pendidik atau guru dalam menyalurkan pesan berupa materi pelajaran tertentu kepada peserta didik agar mempermudah si peserta didik untuk mempelajari ataupun memahami materi yang diberikan oleh pendidik.

## b. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Arsyad (2006) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (kurang efisien) dalam melakukannya, yaitu:

### 1) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video *tape*, audio *tape*, disket komputer dan film. Dengan ini, media memungkinkan suatu rekaman atau objek yang terjadi pada suatu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu. Ciri ini amat penting bagi guru karena kejadian-kejadian atau objek yang telah direkam atau disimpan dengan format media yang dapat digunakan setiap saat.

### 2) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Misalnya, bagaimana proses larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan teknik rekaman fotografi tersebut. Kemampuan media dari ciri manipulatif memerlukan perhatian sungguh-sungguh karena apabila terjadi kesalahan dalam pengaturan kembali urutan kejadian atau pemotongan bagian-bagian yang salah, maka akan terjadi pula kesalahan penafsiran yang tentu saja akan membingungkan dan bahkan menyulitkan siswa.

### 3) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang secara bersamaan. Kejadian tersebut disajikan pada sebagian besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Informasi bisa direkam serta

dapat digunakan secara bersamaan atau berulang-ulang diberbagai tempat.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri media pembelajaran adalah menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek (fiksatif), transformasi suatu kejadian atau objek (manipulatif) serta media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditranportasikan melalui ruang secara bersamaan (distributif).

### **c. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik.

Perencanaan yang baik tersebut meliputi metode dan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Mulyanta dan Leong (2009) menyebutkan bahwa ada empat kriteria media pembelajaran yang baik dan ideal, antara lain sebagai berikut:

#### 1) Kesesuaian

Kesesuaian atau relevansi, artinya media pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan belajar, rencana kegiatan belajar, program kegiatan belajar, tujuan belajar dan karakteristik peserta didik.

#### 2) Kemudahan

Kemudahan artinya semua isi pembelajaran melalui media harus mudah dimengerti, dipelajari, atau dipahami oleh peserta didik, dan sangat operasional dalam penggunaannya.

#### 3) Kemenarikan

Kemenarikan artinya, media pembelajaran harus mampu menarik maupun merangsang perhatian peserta didik, baik tampilan, pilihan warna, maupun isinya, uraian isi tidak membingungkan serta dapat menggugah minat peserta didik untuk menggunakan media tersebut.

#### 4) Kemanfaatan

Kemanfaatan artinya isi dari media pembelajaran harus kembali atau berguna, mengandung manfaat bagi pemahaman materi pembelajaran serta tidak mubazir atau sia-sia.

Soetomo mengungkapkan faktor-faktor yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran (2007), yaitu sebagai berikut:

##### 1) Kesesuaian dengan tujuan

Media pembelajaran dipilih atas dasar tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Tujuan-tujuan instruksional yang berisikan unsur pemahaman aplikasi dan analisa yang lebih memungkinkan digunakannya media pengajaran. Hal ini tentu saja berpedoman pada standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator yang terangkum dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berdasarkan kurikulum.

##### 2) Kesesuaian dengan materi pembelajaran

Materi pelajaran yang disampaikan guru yang berisikan tentang konsep dan prinsip-prinsip, seringkali sulit untuk dipahami oleh siswa. Untuk mengetahui hal itu, maka peran media dalam proses pembelajaran bisa membantu menyelesaikan masalah tersebut.

##### 3) Kesesuaian dengan karakteristik siswa

Pemilihan media haruslah memperhatikan kondisi siswa secara fisik terutama keberfungsian alat inderanya. Selain pertimbangan tersebut, perlu juga dipertimbangkan kemampuan awal, budaya maupun kebiasaan siswa. Hal ini perlu dilakukan untuk menghindari respon negatif dari siswa, serta kesenjangan pemahaman, antara pemahaman siswa sebagai hasil belajarnya dan isi dari materi tersebut.

##### 4) Kesesuaian dengan teori

Pemilihan media harus disesuaikan dengan teori. Media yang dipilih bukan fanatisme guru terhadap suatu media yang paling disukai dan paling bagus, namun didasarkan atas teori yang diangkat dari penelitian sehingga teruji kevalidannya. Pemilihan media bukan pula karena alasan hiburan atau selingan semata, melainkan media harus



menjadi bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran yang fungsinya untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran.

5) Waktu yang tersedia

Media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran harus disesuaikan dengan waktu yang tersedia, agar dalam pelaksanaannya tidak mengganggu jadwal kegiatan yang lain, sehingga media yang digunakan tersebut dapat dimanfaatkan selama proses pembelajaran berlangsung.

6) Metode yang digunakan

Metode yang diperlukan seorang guru dalam rangka menyampaikan materi pelajaran. Bervariasinya metode juga harus disesuaikan dengan media yang digunakan, karena antara media pembelajaran mempunyai hubungan kesesuaian dengan metode yang digunakan.

7) Kemampuan dalam menggunakan media

Kemampuan juga merupakan faktor yang penting, hal ini karena walaupun kelengkapan media tersedia tetapi untuk menggunakan kemampuan tidak dimiliki atau tidak mengetahui maka sebuah media tidak berdaya guna jika tidak digunakan semestinya. Modal kemampuan kunci sukses seorang guru dalam penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran, dan juga dalam perencanaan pengajaran faktor kemampuan adalah sesuatu yang perlu dimiliki.

8) Ketersediaan media pembelajaran

Ketersediaan media pembelajaran juga merupakan faktor yang mempengaruhi dalam media, karena tanpa adanya ketersediaan media pembelajaran, penyajian media kurang optimal, dan menjadikan pembelajaran terhambat dan tidak sesuai dengan hasil yang diharapkan. Mengenai ketersediaan kelengkapan media ini juga ada hubungannya antar kesiapan guru dan pihak sekolah dan menunjang adanya kelengkapan media sebelum mengajar.

Selain itu, Davis juga memberikan argumentasi mengenai beberapa indikator kemudahan penggunaan terhadap sistem informasi atau

teknologi tertentu yang meliputi, mudah untuk dipelajari dan dioperasikan; pengguna dapat melakukan pekerjaan dengan mudah; dan menambah keterampilan para pengguna (Almuntaha, 2008). Sedangkan menurut Jogiyanto (2007) mengenai persepsi manfaat penggunaan, ia mengungkapkan bahwa persepsi manfaat penggunaan merupakan sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan meningkatkan kinerja dari pekerjaannya.

#### **d. Manfaat Media Pembelajaran**

Manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses pembelajaran menurut Asryad (2007) adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antarsiswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya misalnya, melalui karya wisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah memperjelas penyajian pesan dan informasi, mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu, serta memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka dan memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya.

## 2. Tinjauan Umum tentang Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

Media pembelajaran merupakan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari berbagai sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien. Sedangkan teknologi merupakan suatu keseluruhan sarana untuk menyediakan barang yang diperlukan bagi keberlangsungan dan juga kenyamanan hidup manusia. Dalam hal ini maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi adalah sarana untuk menunjang terjadinya proses belajar yang efektif dan efisien secara praktis dengan memanfaatkan teknologi.

Berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran berbasis teknologi dikelompokkan ke dalam beberapa bagian, yaitu sebagai berikut:

### 1. Pembelajaran Berbasis Komputer

Pembelajaran ini menggunakan komputer sebagai alat bantu. Melalui pembelajaran ini bahan ajar disajikan melalui media komputer sehingga kegiatan proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan menantang bagi siswa. Pembelajaran berbasis komputer yang dituliskan oleh Hick & Hyde (dalam Joiner, 1982) yaitu "*a teaching process directly involving a computer in the presentation of instructional materials in an interactive mode to provide and control the individualized learning environment for each individual student*". Dalam definisi di atas dengan pembelajaran berbasis komputer siswa akan berinteraksi dan berhadapan secara langsung dengan komputer secara individual sehingga apa yang dialami oleh seorang siswa akan berbeda dengan apa yang dialami oleh siswa lain. Salah satu ciri yang paling menarik dari pembelajaran berbasis komputer terletak pada kemampuan berinteraksi secara langsung dengan siswa.

### 2. Pembelajaran Berbasis Elektronik (*E-Learning*)

Konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar dapat disebut suatu *e-learning*. *E-learning* adalah sebuah proses pembelajaran yang berbasis elektronik dengan salah satu

media yang digunakan adalah jaringan komputer yang memungkinkan untuk dikembangkan dalam bentuk berbasis web, sehingga kemudian dikembangkan ke jaringan komputer yang lebih luas yaitu internet.

*E-Learning* dalam arti luas bisa mencakup pembelajaran yang dilakukan di media elektronik (*internet*) baik secara formal maupun informal. *E-Learning* secara formal, misalnya adalah pembelajaran dengan kurikulum, silabus, mata pelajaran dan tes yang telah diatur dan disusun berdasarkan jadwal yang telah disepakati pihak-pihak terkait (pengelola *e-Learning* dan pembelajar sendiri). Pembelajaran seperti ini biasanya tingkat interaksinya tinggi dan diwajibkan oleh perusahaan pada karyawannya, atau pembelajaran jarak jauh yang dikelola universitas dan perusahaan-perusahaan (biasanya perusahaan konsultan) yang memang bergerak di bidang penyediaan jasa *e-Learning* untuk umum. *E-Learning* bisa juga dilakukan secara informal dengan interaksi yang lebih sederhana, misalnya melalui saran *mailing list*, *newsletter*, atau *website* pribadi, organisasi dan perusahaan yang ingin mensosialisasikan jasa, program, pengetahuan atau keterampilan tertentu pada masyarakat luas (biasanya tanpa memungut biaya) (Rahmasari, dkk, 2012).

### 3. Pembelajaran Berbasis Web (*Web Based Learning*)

*Web based learning* sering juga disebut sebagai sistem atau proses untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar jarak jauh melalui aplikasi web dan jaringan internet (Simamora, 2003).

### 4. Pembelajaran Berbasis *Google Classroom*

*Google Classroom* merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. Selain itu, *google classroom* bisa menjadi sarana distribusi tugas, *submit* tugas bahkan menilai tugas-tugas yang dikumpulkan (Herman, 2014). Dengan demikian, aplikasi ini dapat membantu memudahkan pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan proses belajar dengan lebih mendalam. Hal ini disebabkan karena baik peserta didik maupun pendidik dapat mengumpulkan tugas, mendistribusikan tugas, menilai tugas di rumah atau di mana pun tanpa terikat batas waktu atau jam pelajaran.

*Google classroom* sesungguhnya dirancang untuk mempermudah interaksi pendidik dan peserta didik dalam dunia maya. Aplikasi ini memberikan kesempatan kepada para pendidik untuk mengeksplorasi gagasan keilmuan yang dimilikinya kepada peserta didik. Pendidik memiliki keleluasaan waktu untuk membagikan kajian keilmuan dan memberikan tugas mandiri kepada peserta didik. Selain itu, pendidik juga dapat membuka ruang diskusi bagi para peserta didik secara *online*. Namun demikian, terdapat syarat mutlak dalam mengaplikasikan *google classroom* yaitu membutuhkan akses internet yang mumpuni. Dengan *Google Classroom* terdapat banyak peluang (*opportunities*) yang dapat diciptakan atau disiapkan untuk melakukan pembelajaran, mulai dari bagaimana bergabung dalam kelas virtual serta apa saja yang bisa dilakukan dengan *Google Classroom*.

### **3. Tinjauan Tentang *Smart School Lampung Berjaya***

#### **a. Pengertian *Smart School Lampung Berjaya***

*Smart School Lampung Berjaya* merupakan suatu konsep sekolah berbasis teknologi yang digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas. *Smart School Lampung Berjaya* merupakan program gagasan dari Gubernur Lampung Arinal Djunaidi. Program tersebut diwujudkan dalam rangka melihat tantangan perubahan paradigma pendidikan saat ini yang sarat akan perkembangan teknologi dan menyebabkan sekolah harus berbenah diri. *Smart School Lampung Berjaya* merupakan pengembangan inovasi dari aplikasi Rumah Belajar milik Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia. Media ini membantu komunitas pendidikan dengan tujuan mengembangkan potensi peserta didik (Yus, 2019).

*Smart School Lampung Berjaya* merupakan sebuah media yang menunjang proses pembelajaran. Media tersebut telah diresmikan langsung oleh Gubernur Lampung di Gedung Serba Guna (GSG) Universitas Lampung pada akhir tahun 2019. *Smart School Lampung Berjaya* dapat diakses melalui *website* serta dapat digunakan oleh peserta

didik di kelas untuk diakses bersama, ataupun digunakan untuk penugasan peserta didik di rumah.



Gambar 2.1 Tampilan *Smart School* Lampung Berjaya

#### b. Fitur-fitur *Smart School* Lampung Berjaya

*Smart School* Lampung Berjaya merupakan salah satu media pembelajaran digital yang di dalamnya terdapat fitur-fitur seperti, fitur sumber belajar, fitur bank soal, fitur lab maya dan fitur kelas digital. Di dalam media tersebut para pengguna juga dapat mengakses berbagai materi pembelajaran dalam bentuk video. Dalam operasional media *Smart School* Lampung Berjaya, Pemerintah Provinsi Lampung bersama Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Lampung bekerja sama dengan Pusat Teknologi dan Komunikasi (Pustekkom) Kemendikbudristek Republik Indonesia (Yus, 2019).



Gambar 2.2 Fitur-fitur *Smart School* Lampung Berjaya

Berikut ini langkah-langkah untuk mengakses *Smart School* Lampung Berjaya:

1. Masuk ke alamat  
<https://kelasmaya.belajar.kemendikbud.go.id/smartlampung/>
2. Selanjutnya, akan muncul tampilan untuk kita bisa masuk ke dalam media tersebut. Ada menu daftar dan login. Menu daftar apabila kita belum memiliki akun *Smart School* Lampung Berjaya, baik sebagai guru, siswa ataupun penyelenggara. Sedangkan, menu *login* apabila kita sudah memiliki akun *Smart School* Lampung Berjaya, baik sebagai guru, siswa ataupun penyelenggara.
3. Setelah memiliki akun kita dapat langsung *login*, maka akan muncul beranda yang berisi fitur-fitur. Berupa fitur sumber belajar, bank soal, lab maya dan kelas digital.
4. Pendidik atau peserta didik boleh memilih fitur mana saja sesuai dengan keinginan dan kebutuhan.
5. Selanjutnya, apabila akan melakukan proses pembelajaran, maka pendidik atau peserta didik dapat mengakses kelas digital untuk proses pelaksanaan pembelajaran secara *online*.
6. Khusus untuk peserta didik yang ingin memperoleh materi pelajaran selain yang ada di kelas digital, dapat membuka fitur sumber belajar, lab maya maupun bank soal.

Gambar 2.3 Tampilan *form* yang harus dilengkapi oleh pengguna baru *Smart School* Lampung Berjaya

### c. Kelebihan *Smart School* Lampung Berjaya

Kelebihan penggunaan *Smart School* Lampung Berjaya sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Dapat diakses menggunakan tab, laptop, komputer ataupun *gadget*.
2. Terintegrasi langsung dengan portal Rumah Belajar.
3. Seorang guru tidak perlu mengoreksi hasil ujian atau ulangan yang diberikan menggunakan *Smart School* Lampung Berjaya dan nilai langsung *include*.
4. Fitur yang dimiliki terdiri atas fitur bank soal, lab maya, sumber belajar dan kelas digital.



#### **4. Tinjauan Umum tentang Aktivitas Pembelajaran**

##### **a. Pengertian Aktivitas Pembelajaran**

Aktivitas menurut Sampurna (2009) merupakan kegiatan, keaktifan, dan kesibukan. Artinya aktivitas merupakan suatu kegiatan atau kesibukan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang. Sedangkan pembelajaran menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Artinya pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik, peserta didik maupun sumber belajar dalam lingkungan belajar. Dalam hal ini secara umum aktivitas pembelajaran merupakan segala kegiatan yang dilaksanakan dalam proses menjadikan peserta didik belajar.

Montessori (dalam Sardiman, 2008) mengatakan aktivitas pembelajaran adalah usaha pembentukan diri sendiri melalui kegiatan-kegiatan dengan pendidik sebagai fasilitatornya. Sejalan dengan itu, Rousseau (dalam Sardiman, 2008) mengatakan bahwa aktivitas pembelajaran merupakan segala pengetahuan yang diperoleh sendiri oleh peserta didik melalui pengamatan, pengalaman, serta penyelidikan dengan fasilitas yang diciptakan sendiri, baik secara rohani maupun teknis. Proses aktivitas pembelajaran harus melibatkan seluruh aspek psikofisis peserta didik baik jasmani maupun rohani sehingga akselerasi perubahan perilakunya dapat terjadi secara cepat, tepat, mudah dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif, afektif dan psikomotor (Suhana, 2014).

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas pembelajaran adalah kegiatan belajar. Peserta didik yang belajar dapat dipastikan memiliki aktivitas pembelajaran. Aktivitas pembelajaran adalah usaha pembentukan diri melalui kegiatan yang dilaksanakan secara fisik, mental maupun emosional guna memperoleh keberhasilan dan manfaat dari suatu kegiatan yang difasilitasi pendidik maupun peserta didik itu sendiri.

## b. Macam-macam Aktivitas Pembelajaran

Jika kegiatan belajar mengajar bagi siswa diorientasikan pada keterlibatan intelektual, emosional, fisik dan mental, maka Paul B. Diedrich (dalam Rohani, 2010) menggolongkan aktivitas belajar siswa sebagai berikut:

- a. *Visual activities*, seperti: membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain dan sebagainya.
- b. *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan *interview*, diskusi, interupsi dan sebagainya.
- c. *Listening activities*, seperti: mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato dan sebagainya.
- d. *Writing activities*, seperti: menulis cerita, karangan, laporan, tes, angket, menyalin dan sebagainya.
- e. *Drawing activities*, seperti: menggambar, membuat grafik, peta, diagram, pola dan sebagainya.
- f. *Motor activities*, seperti: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, mereparasi, bermain, berkebun, memelihara binatang dan sebagainya.
- g. *Mental activities*, seperti: menganggap, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan dan sebagainya.
- h. *Emosional activities*, seperti: menaruh minat, merasa bosan, gembira, berani, tenang, gugup dan sebagainya.

Berdasarkan penjelasan di atas, mengenai macam-macam aktivitas pembelajaran menurut Paul B. Diedrich (dalam Rohani, 2010), peneliti menggunakan tiga indikator aktivitas pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini, yaitu bertanya, menjawab dan membaca. Masing-masing dari indikator tersebut dijabarkan lebih lanjut menurut definisinya. Sumiati dan Asra (2007) menyatakan bahwa bertanya merupakan ucapan verbal yang meminta respon dari seseorang yang dikenal. Respon yang diberikan dapat berupa pengetahuan sampai

dengan hal-hal yang merupakan hasil pertimbangan. Jadi bertanya merupakan stimulus efektif yang mendorong kemampuan berpikir. Hurlock (2001) menyatakan mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan menjawab pertanyaan antara lain, faktor internal berupa kesehatan, kecerdasan, keinginan berkomunikasi, kepribadian, dan dorongan. Adapun faktor eksternal berupa lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah. Smith (dalam Darmiyati Zuhdi, 2007) menyatakan bahwa membaca sebagai proses komunikasi yang berupa perolehan informasi dari penulis oleh pembaca

### **c. Manfaat Aktivitas Pembelajaran**

Menurut Oemar Hamalik (2005) penggunaan asas aktivitas dalam proses pembelajaran memiliki manfaat tertentu, antara lain:

1. Siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri.
2. Berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa.
3. Memupuk kerja sama yang harmonis di kalangan para siswa yang pada gilirannya dapat memperlancar kerja kelompok.
4. Siswa belajar berdasarkan minat dan kemampuan sendiri sehingga sangat bermanfaat dalam rangka pelayanan perbedaan individual.
5. Memupuk disiplin belajar dan suasana belajar yang demokratis dan kekeluargaan, musyawarah dan mufakat.
6. Membina dan memupuk kerja sama antara sekolah dan masyarakat dan hubungan antara guru dan orang tua siswa, yang bermanfaat dalam pendidikan siswa.
7. Pembelajaran dan belajar dilaksanakan secara realistik dan konkrit, sehingga mengembangkan pemahaman dan berfikir kritis serta menghindarkan terjadinya verbalisme.
8. Pembelajaran dan kegiatan belajar menjadi hidup sebagaimana halnya kehidupan dalam masyarakat yang penuh dinamika.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa manfaat aktivitas pembelajaran adalah memberikan pengetahuan kepada siswa lewat pengalaman-pengalaman secara langsung. Selain itu, dapat menumbuhkan disiplin belajar dan memupuk kerja sama dengan siswa lain.

## 5. Tinjauan Umum tentang Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)

### a. Pengertian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran wajib dalam kurikulum mulai dari jenjang sekolah dasar sampai jenjang perguruan tinggi. Hal ini ditegaskan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 37, sebagai berikut:

Kurikulum pendidikan dasar maupun menengah wajib memuat (a) pendidikan agama, (b) pendidikan kewarganegaraan, (c) bahasa, (d) matematika, (e) ilmu pengetahuan alam, (f) ilmu pengetahuan sosial, (g) seni dan budaya, (h) pendidikan jasmani dan olahraga, (i) keterampilan kejuruan, (j) muatan lokal. Kurikulum pendidikan tinggi wajib memuat (a) pendidikan agama, (b) Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, (c) bahasa.

Pasal 37 Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang ada dalam muatan kurikulum pendidikan dasar dan menengah yang dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Adanya Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) diharapkan dapat menjadi wahana edukatif dalam mengembangkan peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air yang berdasarkan nilai Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran yang dapat membentuk karakter peserta didik, yang mempersiapkan peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis agar mampu memahami hak-hak dan kewajiban sebagai warga negara yang cerdas dan berkarakter dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila.

**b. Fungsi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)**

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran wajib pada jenjang sekolah dasar sampai perguruan tinggi.

Fungsi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah meningkatkan kualitas warga negara Indonesia yang memiliki keterampilan hidup bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara.

Dalam Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar oleh Departemen Pendidikan Nasional (2006), menyatakan bahwa fungsi mata pelajaran PPKn adalah sebagai berikut:

Sebagai wahana untuk membentuk warga negara yang baik, 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 NRI Tahun 1945.

Pembelajaran PPKn berfungsi untuk memudahkan peserta didik dalam memahami kandungan yang ada dalam Pancasila, Bhinneka Tunggal Ika, UUD NRI Tahun 1945, dan pemahaman mengenai Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Dengan pemahaman yang baik mengenai pengetahuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan maka peserta didik dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis mengenai isu kewarganegaraan dan dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah di sekitarnya.

**c. Tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)**

Secara umum, tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah menjadikan warga negara yang baik dan warga negara yang memiliki kecerdasan. Tujuan dari Pendidikan Kewarganegaraan diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah. Tujuannya adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.

2. Berpartisipasi secara aktif dan tanggung jawab dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta anti-korupsi.
3. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain.
4. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam pencantuman secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Sebagaimana tujuan yang disebutkan di atas, dapat disimpulkan tujuan pembelajaran PPKn pada dasarnya suatu pelajaran yang membentuk warga negara memiliki kemampuan berpikir kritis, rasional dan kreatif terhadap permasalahan nyata yang ada di sekitar kehidupannya agar menjadikan warga negara yang dapat mewujudkan cita-cita negara yang terdapat di dalam UUD 1945.

**d. Ruang Lingkup Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)**

Ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah, sebagai berikut:

1. Persatuan dan kesatuan bangsa, meliputi hidup rukun, bangga sebagai bangsa Indonesia, dan partisipasi dalam bela negara.
2. Norma, hukum, dan peraturan meliputi tertib dalam kehidupan keluarga, sekolah, dan masyarakat.
3. Hak Asasi Manusia (HAM), meliputi hak dan kewajiban anak dan perlindungan HAM.
4. Kebutuhan warga negara, meliputi hidup gotong royong dan persamaan kedudukan warga negara.
5. Konstitusi negara, meliputi proklamasi kemerdekaan dan hubungan dasar negara dengan konstitusi.
6. Kekuasaan dan politik, meliputi pemerintahan desa, kecamatan daerah, dan pusat.
7. Kedudukan Pancasila, meliputi Pancasila sebagai dasar dan ideologi negara, pengalaman nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
8. Globalisasi, meliputi politik luar negeri Indonesia di era globalisasi dan dampak globalisasi.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) meliputi persatuan

dan kesatuan bangsa; norma, hukum dan peraturan; HAM; kebutuhan warga negara; konstitusi negara; kekuasaan dan politik; kedudukan Pancasila; dan globalisasi.

## **B. Penelitian Relevan**

Kajian penelitian yang relevan terkait penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian oleh Silfi Auliyanti, yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *E-Learning* terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Virus”. Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung tahun 2015. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *e-learning* terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif, karena penelitian ini disajikan dengan angka-angka. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *e-learning* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan untuk semua aspek dengan rata-rata aktivitas berkriteria tinggi (80,63%). Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan dengan rata-rata *N-gain* 75,75. Sejalan dengan hal itu, sebagian besar siswa (96,67%) memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan *e-learning*. Keterkaitan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu memiliki persamaan membahas mengenai penggunaan media dalam proses pembelajaran, tepatnya media berbasis *online*. Adapun perbedaan dengan penelitian penulis, penelitian ini meneliti aktivitas belajar dan hasil belajar siswa pada materi virus. Sedangkan, peneliti meneliti aktivitas pembelajaran PPKn tanpa hasil belajar siswa.
2. Penelitian oleh Mar’atussaleha yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Prezi* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKn di SMPN 4 Sungguminasa Kabupaten Goa”. Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar tahun 2018. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui

pengaruh penggunaan media pembelajaran *prezi* terhadap hasil belajar siswa di SMPN 4 Sungguminasa Kabupaten Goa. Metode dalam penelitian ini adalah metode eksperimen atau percobaan dengan pendekatan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *prezi* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, hal tersebut diperoleh dari  $t = 4,345$  dengan  $t_h = 1,697$  dan harga  $dk = 62$  dan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dan tingkat kepercayaan 95% diperoleh  $t_h = 1,697$ . Maka diperoleh  $4,345 > 1,697$ . Sehingga hipotesis alternatif diterima yaitu terdapat perbedaan siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media *prezi* dengan siswa yang tidak menggunakan media tersebut. Jadi pernyataan tersebut terdapat perbedaan skor rata-rata *posttest* kelas kontrol dan eksperimen yang signifikan. Keterkaitan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu memiliki persamaan membahas mengenai penggunaan media dalam proses pembelajaran, tepatnya media berbasis *online*. Adapun perbedaan dengan penelitian penulis, penelitian ini meneliti mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran berupa *Prezi*. Sedangkan, peneliti meneliti tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran berupa *Smart School* Lampung Berjaya. Selain itu, penelitian ini meneliti mengenai hasil belajar pada mata pelajaran PPKn. Sedangkan, peneliti meneliti tentang aktivitas dari pembelajaran PPKn.

3. Penelitian oleh Kunti Dian Ayu Afiani dan Meirza Nanda Faradita yang berjudul “Analisis Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Daring Menggunakan *Ms. Teams* pada Masa Pandemi Covid-19”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan aktivitas siswa selama pembelajaran daring menggunakan *Ms. Teams* pada masa pandemi covid-19 pada kelas IV SD Muhammadiyah 26 Surabaya. Metode yang digunakan berupa metode penelitian kualitatif deskriptif sebab penjabarannya tidak menggunakan angka, statistik melainkan dijabarkan secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas siswa selama pembelajaran daring dengan menggunakan *Ms. Teams* yaitu (1) siswa yang memperhatikan materi selama pembelajaran daring berlangsung, (2)



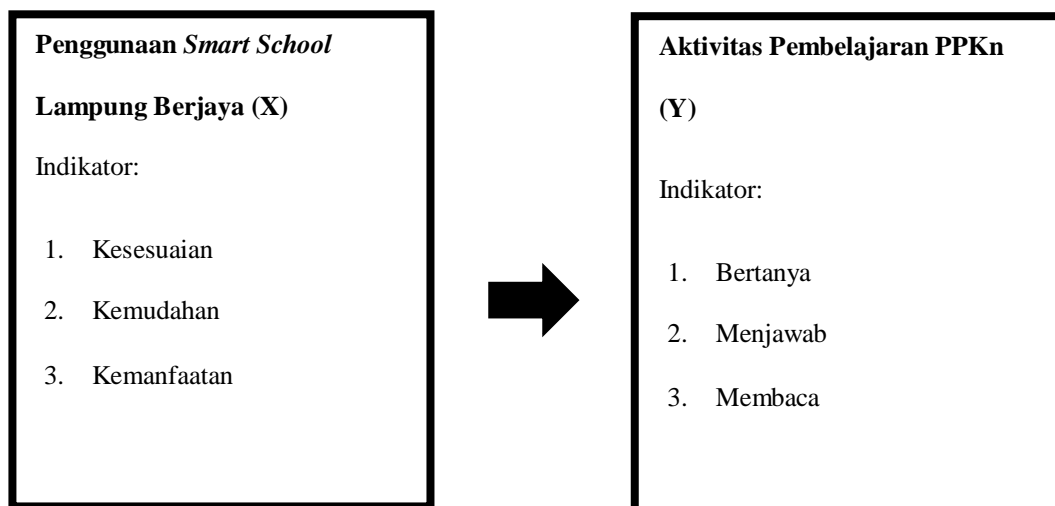
siswa kurang yang tidak mendengarkan guru saat pembelajaran daring berlangsung, (3) siswa kurang bertanya pada saat pembelajaran daring, (4) siswa menyalin materi yang diberikan guru pada pembelajaran daring, (5) siswa kurang kreatif menanggapi penjelasan guru disaat pembelajaran daring, dan (6) siswa bersemangat mengikuti pembelajaran daring dari awal sampai akhir pelajaran disertai kehadiran tepat waktu. Beberapa faktor kendala saat pembelajaran daring yaitu: (1) kurangnya kesadaran para orang tua atau wali siswa bahwa pembelajaran daring sangat penting, (2) keterbatasan fasilitas yang dimiliki siswa, (3) kondisi jaringan yang tidak stabil. Keterkaitan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu memiliki persamaan membahas mengenai aktivitas siswa dalam pembelajaran. Adapun perbedaan dengan penelitian penulis, penelitian ini meneliti mengenai analisis aktivitas siswa dalam pembelajaran daring menggunakan *Ms. Teams*, sedangkan peneliti meneliti aktivitas pembelajaran PPKn yang menggunakan *Smart School Lampung Berjaya*.

### C. Kerangka Pikir

Media pembelajaran yang menggunakan teknologi digital yaitu media pembelajaran berbasis teknologi. *Smart School Lampung Berjaya* merupakan suatu konsep sekolah berbasis teknologi yang digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas. Penggunaan *Smart School Lampung Berjaya* sebagai media pembelajaran berbasis teknologi terutama dalam aktivitas pembelajaran PPKn, diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam suatu proses pembelajaran PPKn. Dengan adanya media pembelajaran tersebut diharapkan agar mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran PPKn sehingga motivasi belajarnya semakin bertambah. Oleh karena itu, untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan aktivitas dalam proses pembelajaran PPKn yang menggunakan media pembelajaran berupa *Smart School Lampung Berjaya* adalah dengan

meneliti menggunakan indikator media pembelajaran menurut Mulyanta & Leong (2009) yaitu kesesuaian (relevansi), kemudahan dan kemanfaatan.

Langkah selanjutnya yaitu menganalisis pengaruh penggunaan *Smart School* Lampung Berjaya seperti yang dijelaskan sebelumnya dengan kerangka pikir sebagai berikut:



**Gambar 2.4 Bagan Kerangka Pikir**

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Menurut Suharsimi Arikunto (1997), hipotesis adalah jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampel dan bukti penyajian data atau pernyataan jawaban sementara terhadap rumusan penelitian yang dikemukakan.

Berdasarkan teori dari kerangka di atas, hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.  $H_0: \rho = 0$  Tidak terdapat pengaruh dalam Penggunaan *Smart School* Lampung Berjaya terhadap Aktivitas Pembelajaran PPKn di SMA Negeri 3 Tulang Bawang Tengah Tahun Pelajaran 2021/2022

2.  $H_a: \rho \neq 0$  Terdapat pengaruh dalam Penggunaan *Smart School* Lampung Berjaya terhadap Aktivitas Pembelajaran PPKn di SMA Negeri 3 Tulang Bawang Tengah Tahun Pelajaran 2021/2022

### III. METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Penelitian ini menggunakan alat bantu komputer yaitu berupa aplikasi SPSS versi 23 dan *Microsoft Excel* 2013. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2015) menyatakan metode kuantitatif diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara *random* atau acak, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan oleh peneliti.

Dalam penelitian ini berusaha untuk mendeskripsikan dan menjelaskan hubungan dari satu variabel dengan variabel lainnya dengan angka. Pemilihan metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif dalam penelitian ini didasarkan pada kesesuaian dengan penelitian yang ingin diketahui yaitu "Pengaruh Penggunaan *Smart School* Lampung Berjaya terhadap Aktivitas Pembelajaran PPKn di SMA Negeri 3 Tulang Bawang Tengah Tahun Pelajaran 2021/2022".

## B. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017). Berdasarkan pendapat tersebut maka populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah peserta didik Kelas X, Kelas XI dan Kelas XII di SMA Negeri 3 Tulang Bawang Tengah Tahun Pelajaran 2021/2022.

**Tabel 3.1 Populasi Jumlah Peserta Didik Kelas X, Kelas XI dan Kelas XII di SMA Negeri 3 Tulang Bawang Tengah Tahun 2021/2022**

No	Jumlah Kelas	Jumlah Peserta Didik Tiap Kelas
1	Kelas X IPA	30 peserta didik
2	Kelas X IPS	27 peserta didik
3	Kelas XI IPA	29 peserta didik
4	Kelas XI IPS	35 peserta didik
5	Kelas XII IPA	20 peserta didik
6	Kelas XII IPS	20 peserta didik
<b>JUMLAH</b>		<b>161</b>

Sumber: Staf Tata Usaha SMA Negeri 3 Tulang Bawang Tengah Tahun 2021/2022

### 2. Sampel

Sampel adalah suatu prosedur pengambilan data di mana hanya sebagian populasi saja yang diambil dan dipergunakan untuk menentukan sifat serta ciri yang dikehendaki dari suatu populasi. Banyaknya sampel dalam penelitian ini, penulis berpegang pada pendapat Arikunto (2010) yang menyatakan bahwa jika subjek kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi dan jika subjeknya lebih dari 100 diambil 10-15% atau 20-25% ataupun lebih.

Penarikan sampel dalam penelitian ini menggunakan *simple random sampling* yaitu pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu (Sugiyono, 2015). Sehingga dalam penelitian ini penulis memberi hak

yang sama kepada setiap subjek untuk memperoleh kesempatan dipilih menjadi sampel tanpa melihat *gender* maupun strata sosialnya.

**Tabel 3.2 Jumlah Peserta Didik yang menjadi Sampel Di SMA Negeri 3 Tulang Bawang Tengah Tahun 2021/2022**

No	Jumlah Kelas	Jumlah Peserta Didik Tiap Kelas	20%	Sampel (Dibulatkan)
1	Kelas X IPA	30	6	6
2	Kelas X IPS	27	5,4	5
3	Kelas XI IPA	29	5,8	6
4	Kelas XI IPS	35	7	7
5	Kelas XII IPA	20	4	4
6	Kelas XII IPS	20	4	4
<b>JUMLAH</b>		<b>161</b>		<b>32</b>

Sumber: Staf Tata Usaha SMA Negeri 3 Tulang Bawang Tengah Tahun 2021/2022

Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah berjumlah 32 peserta didik yang bersekolah di SMA Negeri 3 Tulang Bawang Tengah Tahun 2021/2022.

### C. Variabel Penelitian

#### 1. Variabel Independen (Bebas)

Variabel bebas adalah variabel yang berpengaruh terhadap peningkatan, perubahan atau bahkan menjadi penyebab timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Penggunaan *Smart School* Lampung Berjaya (variabel X).

#### 2. Variabel Dependen (Terikat)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat dari adanya pengaruh variabel bebas. Variabel terikat pada penelitian ini adalah Aktivitas Pembelajaran PPKn (variabel Y).

## **D. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional**

### **1. Definisi Konseptual**

Definisi konseptual merupakan sebuah definisi yang memberikan penjelasan tentang konsep-konsep yang ada menggunakan pemahaman sendiri dengan singkat, jelas dan tegas. Definisi konseptual dalam penelitian ini adalah:

a. Penggunaan *Smart School* Lampung Berjaya

Penggunaan *Smart School* Lampung Berjaya merupakan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses belajar mengajar di kelas. *Smart School* Lampung Berjaya merupakan salah satu media pembelajaran yang di dalamnya terdapat fitur-fitur seperti, fitur sumber belajar, bank soal, lab maya dan kelas digital.

b. Aktivitas Pembelajaran PPKn

Aktivitas pembelajaran adalah kegiatan belajar. Peserta didik yang belajar dapat dipastikan memiliki aktivitas pembelajaran. Aktivitas pembelajaran PPKn adalah usaha pembentukan diri melalui kegiatan yang dilaksanakan secara fisik, mental maupun emosional guna memperoleh keberhasilan dan manfaat dari suatu kegiatan yang difasilitasi pendidik maupun peserta didik itu sendiri dalam pembelajaran PPKn.

### **2. Definisi Operasional**

Definisi operasional merupakan sebuah definisi yang memberikan penjelasan lebih rinci atau definisi yang memuat penjelasan tentang petunjuk bagaimana konsep yang telah dibuat tersebut dapat diukur. Definisi operasional dalam penelitian ini adalah:

a. Penggunaan *Smart School* Lampung Berjaya

Penggunaan *Smart School* Lampung Berjaya merupakan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam suatu proses pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Adapun indikator yang dapat

dijadikan tolak ukur dalam penggunaan *Smart School* Lampung Berjaya yaitu:

1. Kesesuaian (relevansi)
2. Kemudahan
3. Kemanfaatan

b. **Aktivitas Pembelajaran PPKn**

Aktivitas pembelajaran PPKn adalah usaha pembentukan diri melalui kegiatan yang dilaksanakan secara fisik, mental maupun emosional guna memperoleh keberhasilan dan manfaat dari suatu kegiatan yang difasilitasi pendidik maupun peserta didik itu sendiri dalam pembelajaran PPKn. Adapun indikator yang dapat dijadikan tolak ukur dalam aktivitas pembelajaran PPKn yaitu:

1. Bertanya
2. Menjawab
3. Membaca

**E. Rencana Pengukuran Variabel**

Pada dasarnya dalam penelitian membutuhkan data, dalam pengumpulan data diperlukan suatu pengukuran dengan alat ukur yang baik. Rencana pengukuran dalam penelitian ini menggunakan butir-butir soal yang berisikan pertanyaan-pertanyaan tentang pengaruh penggunaan *Smart School* Lampung Berjaya terhadap aktivitas pembelajaran PPKn di SMA Negeri 3 Tulang Bawang Tengah Tahun Pelajaran 2021/2022.

Bentuk instrumen dalam penelitian ini adalah *checklist* dengan menggunakan metode pengumpulan data berupa angket atau sering disebut juga kuesioner sebagai teknik pengumpulan data yang paling utama. Bentuk angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket berstruktur dengan bentuk jawaban tertutup, di mana jawabannya sudah tersedia dan responden hanya memilih alternatif jawaban yang telah disediakan. Dengan menggunakan angket model skala *likert* akan



memudahkan responden dalam menjawab pertanyaan atau pernyataan yang telah disediakan dalam angket tersebut. Rencana pengukuran variabel dalam penelitian ini menggunakan kategori sebagai berikut:

1. Berpengaruh

Penggunaan *Smart School* Lampung Berjaya dinyatakan berpengaruh terhadap aktivitas pembelajaran PPKn.

2. Cukup Berpengaruh

Penggunaan *Smart School* Lampung Berjaya dinyatakan cukup berpengaruh terhadap aktivitas pembelajaran PPKn.

3. Kurang Berpengaruh

Penggunaan *Smart School* Lampung Berjaya dinyatakan kurang berpengaruh terhadap aktivitas pembelajaran PPKn.

## F. Teknik Pengumpulan Data

### 1. Angket

Teknik pengumpulan data pertama pada penelitian ini menggunakan teknik angket. Angket merupakan daftar pertanyaan tertulis yang terdiri dari beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan penelitian dan akan dijawab oleh responden penelitian untuk memperoleh data dan informasi secara langsung dari responden yang bersangkutan. Jenis angket yang akan digunakan adalah angket tertutup di mana responden tinggal memilih jawaban yang telah disediakan oleh peneliti. Penelitian ini menggunakan angket bersifat tertutup dengan model skala *likert* dalam bentuk *checklist*, dan telah ditentukan empat alternatif jawabannya yaitu: (a), (b), (c) dan (d) yang setiap jawaban diberikan memiliki nilai yang bervariasi. Variasi nilai atau skor dari masing-masing jawaban dengan kriteria sebagai berikut:

- a. Untuk alternatif jawaban Sangat Setuju diberi nilai atau skor empat (4)
- b. Untuk alternatif jawaban Setuju diberi nilai atau skor tiga (3)

- c. Untuk alternatif jawaban Tidak Setuju diberi nilai atau skor dua (2)
- d. Untuk alternatif jawaban Sangat Tidak Setuju diberi nilai atau skor tiga (1)

## 2. Wawancara

Teknik pengumpulan data selanjutnya pada penelitian ini menggunakan wawancara. Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan untuk mengetahui hal-hal yang menyangkut pengaruh penggunaan *Smart School* Lampung Berjaya terhadap aktivitas pembelajaran PPKn. Wawancara telah dilakukan oleh peneliti dalam rangka melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti. Akan tetapi, tidak menutup kemungkinan jika penulis akan melakukan wawancara kembali (saat penelitian) untuk mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam.

Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara bebas atau tidak terstruktur artinya jenis wawancara ini mengkombinasikan antara pertanyaan yang telah disiapkan secara rinci dengan pertanyaan yang ingin diajukan secara tiba-tiba pada saat berlangsung proses wawancara. Meskipun demikian, pertanyaan yang diajukan oleh pewawancara harus masih berkaitan dengan data-data yang dibutuhkan.

## G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun untuk mengukur fenomena sosial yang diamati (Sugiyono, 2013). Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

## 1. Angket

Instrumen pertama adalah angket. Angket digunakan untuk mengetahui pandangan atau tanggapan peserta didik terkait pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan *Smart School* Lampung Berjaya di setiap aktivitas pembelajaran PPKn. Tanggapan para peserta didik terhadap penggunaan *Smart School* Lampung Berjaya ini akan menunjukkan apakah ke arah positif atau ke arah negatif, sehingga dapat diketahui aktivitas pembelajaran setiap peserta didik berdasarkan tanggapan masing-masing peserta didik.

Sesuai dengan judul dan permasalahan yang telah dijelaskan dalam Bab I, terdapat dua kategori variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas (independen) adalah penggunaan *Smart School* Lampung Berjaya, sedangkan variabel terikat (dependen) adalah aktivitas pembelajaran PPKn. Kedua variabel tersebut kemudian dikembangkan ke dalam kisi-kisi penelitian yang terdiri dari variabel dan indikator. Dari indikator ini dirinci ke dalam bentuk sub indikator dan keterangan atau deskripsi. Berdasarkan keterangan atau deskripsi tersebut selanjutnya instrumen penelitian disusun dalam bentuk butir-butir pertanyaan (lihat Lampiran 4).

## 2. Wawancara

Instrumen kedua adalah wawancara. Wawancara atau *interview* merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang sifatnya komunikatif. Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi baik dari guru maupun peserta didik dalam menemukan permasalahan yang harus diteliti. Alat ini digunakan untuk memperoleh data yang lebih mendalam selain angket (lihat Lampiran 10).

## H. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

Pada penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data berupa angket. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen-instrumen tersebut harus melewati beberapa uji sebagai berikut:

### 1. Uji Validitas

Menurut Arikunto (2010) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian harus teruji kevalidannya yang menandakan bahwa instrumen tersebut dapat mengukur sesuai dengan yang semestinya.

Pengujian validitas menggunakan uji dua sisi dengan taraf signifikansi 0,05 dengan kriteria pengambilan keputusan yaitu jika  $r$  hitung  $\geq r$  tabel maka instrumen dinyatakan valid. Untuk memudahkan uji validitas dalam penelitian ini maka dilakukan dengan menggunakan bantuan program *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 23. Langkah-langkah menghitung validitas menggunakan SPSS versi 23 yaitu: (1) Masukkan seluruh data dan skor total; (2) *Analyze* >> *Correlate* >> *Bivariate*; (3) Masukkan seluruh item ke dalam kotak Variabel; (4) Klik *Pearson* >> OK.

Dalam program SPSS versi 23 digunakan *Pearson Product Moment Correlation – Bivariate* dan membandingkan hasil uji *Pearson Correlation* dengan  $t$  tabel. Kriteria diterima dan tidaknya suatu data valid atau tidak dalam program SPSS (Prayitno, 2012).

Berdasarkan nilai korelasi:

- a. Jika  $r$  hitung  $> r$  tabel maka item dinyatakan valid
- b. Jika  $r$  hitung  $< r$  tabel maka item dinyatakan tidak valid

Berdasarkan signifikansi:

- a. Jika nilai signifikansi  $> \alpha$  (0,05) maka item dinyatakan tidak valid
- b. Jika nilai signifikansi  $< \alpha$  (0,05) maka item dinyatakan valid.

## 2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk menguji keakuratan instrumen yang digunakan dalam penelitian. Dalam penelitian ini uji reliabilitas angket menggunakan bantuan *Statistic Product and Service Solution* (SPSS) versi 23 dan kemudian hasil yang diperoleh diolah dengan menghitung koefisien *Cronbach's Alpha* dari data hasil uji coba instrumen (angket).

Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk uji reliabilitas angket yaitu:

- a. Peneliti menyebarkan angket kepada 10 orang di luar responden untuk uji angket;
- b. Setelah data didapatkan maka selanjutnya memasukkan data yang sama dengan data yang digunakan untuk menghitung validitas;
- c. Masukkan nomor item yang valid ke dalam kotak item, dan untuk skor total tidak diikutkan;
- d. *Analyze* kemudian *Scale* selanjutnya pilih *Reliability Analysis*;
- e. *Statistics*, pada kotak dialog *Descriptives for* klik *scale if item deleted >> Continue >> OK*.
- f. Membandingkan nilai *Cronbach's alpha* dengan  $r_{\text{tabel}}$

Hasil analisis kemudian dibandingkan dengan kriteria koefisien reliabilitas. Menurut Sekaran (dalam Wibowo, 2012) kriteria penilaian uji reliabilitas jika reliabilitas kurang dari 0,6 adalah kurang baik, sedangkan 0,7 dapat diterima dan di atas 0,8 adalah baik. Beberapa peneliti berpengalaman merekomendasikan dengan cara membandingkan nilai dengan tabel kriteria indeks koefisien pada tabel berikut ini:

**Tabel 3.3 Indeks Koefisien Reliabilitas**

No	Nilai Interval	Kriteria
1	< 0,20	Sangat Rendah
2	0,20 – 0,399	Rendah
3	0,40 – 0,599	Cukup
4	0,60 – 0,799	Tinggi
5	0,80 – 1,00	Sangat Tinggi

Sumber: Wibowo (2012)

Selain itu, nilai reliabilitas dapat dicari dengan membandingkan nilai *cronbach's alpha* pada perhitungan SPSS dengan nilai *r* tabel menggunakan uji satu sisi pada taraf signifikansi 0,05 (SPSS secara *default* menggunakan nilai ini) dan  $df = N - k$ ,  $df = N - 2$ ,  $N$  adalah banyaknya sampel dan  $k$  adalah jumlah variabel yang diteliti, kriteria reliabilitasnya yaitu (Wibowo, 2012):

- a. Jika  $r$  hitung ( $r$  *alpha*) >  $r$  tabel  $df$  maka butir pertanyaan/ Pernyataan tersebut reliabel.
- b. Jika  $r$  hitung ( $r$  *alpha*) <  $r$  tabel  $df$  maka butir pertanyaan/ Pernyataan tersebut tidak reliabel.

## I. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Dalam penelitian ini, kegiatan analisis data dilakukan dengan mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.

### 1. Analisis Distribusi Frekuensi

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis distribusi frekuensi. Analisis distribusi frekuensi digunakan untuk mengetahui data hasil angket mengenai pengaruh penggunaan *Smart School* Lampung Berjaya terhadap aktivitas pembelajaran PPKn menggunakan rumus interval untuk menentukan klasifikasi

skor. Menurut Sudjana (2005) menentukan klasifikasi skor dengan menggunakan rumus interval, yaitu menggunakan rumus sebagai berikut:

$$I = \frac{NT-NR}{K}$$

Keterangan:

I : interval

NT : nilai tertinggi

NR : nilai terendah

K : kategori

Kemudian untuk mengetahui tingkat persentase menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : besarnya persentase

F : jumlah alternatif sebelum item

N : jumlah perkalian antar item dan responden

Menurut Suharsimi Arikunto (dalam Nursely dan Saefudin, 2018) untuk menafsirkan banyaknya persentase yang diperoleh digunakan kriteria sebagai berikut:

76% - 100% = Baik

56% - 75% = Cukup

40% - 55% = Kurang baik

0% - 39% = Tidak baik

## 2. Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis ini dilakukan karena analisisnya menggunakan statistik parametris, maka harus dilakukan pengujian persyaratan analisis terhadap asumsi dasar seperti normalitas dan linieritas untuk

uji korelasi dan regresi untuk uji perbedaan pada uji komparatif. Pada penelitian ini menggunakan uji prasyarat normalitas dan linieritas karena analisis akhir dari penelitian ini adalah analisis korelasi dan analisis regresi linier sederhana.

#### **a. Uji Normalitas**

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah data penelitian yang digunakan terdistribusi dengan normal. Uji normalitas dilakukan menggunakan SPSS 23 untuk memperoleh koefisien signifikansinya. Uji yang digunakan adalah uji *Kolmogorov Smirnov*. Dasar pengambilan keputusan hasil uji normalitas adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05, maka data penelitian berdistribusi normal.
- 2) Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil dari 0,05, maka data penelitian tidak berdistribusi normal.

Selain itu, uji normalitas dapat dicari dengan uji normalitas *probability plot* dengan bantuan program SPSS versi 23. Adapun dasar pengambilan keputusan hasil uji normalitas *probability plot* adalah sebagai berikut:

- 1) Data dikatakan berdistribusi normal, jika data atau titik menyebar di sekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal.
- 2) Sebaliknya data dikatakan tidak berdistribusi normal, jika data atau titik menyebar jauh dari arah garis atau tidak mengikuti diagonal.

#### **b. Uji Linieritas**

Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan *Smart School* Lampung Berjaya (variabel X) dan Aktivitas Pembelajaran PPKn (variabel Y) memiliki hubungan yang linear secara signifikan atau tidak. Uji linearitas dilakukan menggunakan SPSS versi 23 untuk memperoleh koefisien



signifikansinya. Dasar pengambilan keputusan hasil uji linearitas adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai Sig. > 0,05, maka ada hubungan yang linier secara signifikan antara variabel X dan variabel Y.
- 2) Jika nilai Sig. < 0,05, maka tidak ada hubungan yang linier secara signifikan antara variabel X dan variabel Y.

### c. Uji Regresi Linier Sederhana

Analisis regresi digunakan untuk mengetahui bagaimana pola variabel dependen dapat diprediksikan melalui variabel independen. Perhitungan analisis regresi linier sederhana dibantu dengan aplikasi SPSS versi 23. Analisis regresi yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi linier sederhana karena peneliti ingin melihat besarnya pengaruh penggunaan *Smart School* Lampung Berjaya (X) yang diteliti terhadap Aktivitas Pembelajaran PPKn (Y). Persamaan regresi linier sederhana dirumuskan sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = subjek variabel terikat yang diprediksikan

X = subjek variabel bebas yang mempunyai nilai tertentu

a = harga Y bila X = 0 (harga konstan)

b = nilai arah atau nilai koefisien regresi

Besarnya pengaruh dari variabel X terhadap variabel Y dapat ditentukan melalui koefisien determinasi yang diperoleh melalui perhitungan regresi linier sederhana (R kuadrat atau *R square*). Penghitungan R kuadrat untuk menentukan koefisien determinasi dilakukan menggunakan aplikasi SPSS versi 23. Koefisien determinasi dalam persen didapatkan dengan persamaan berikut:

$$\text{Koefisien Determinasi} = R \text{ Kuadrat} \times 100 \%$$

Hasil perhitungan menggunakan persamaan di atas menunjukkan besar pengaruh variabel X terhadap variabel Y dalam skala persen.

### 3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh positif yang signifikan dari penggunaan *Smart School* Lampung Berjaya (X) sebagai variabel bebas dengan aktivitas pembelajaran PPKn (Y) sebagai variabel terikat. Uji Hipotesis dilakukan menggunakan SPSS versi 23 berdasarkan hasil uji analisis regresi linear sederhana untuk memperoleh koefisien signifikasinya. Dasar pengambilan keputusan hasil uji hipotesis adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil  $<$  dari probabilitas 0,05, maka ada pengaruh penggunaan *Smart School* Lampung Berjaya (X) terhadap aktivitas pembelajaran PPKn (Y).
- b. Jika nilai signifikansi (sig.) lebih besar  $>$  dari probabilitas 0,05, maka tidak ada pengaruh penggunaan *Smart School* Lampung Berjaya (X) terhadap aktivitas pembelajaran PPKn (Y).

Dalam pengujian hipotesis pada penelitian, ada beberapa kriteria yang harus dilakukan, di antaranya:

- a. Apabila  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dengan  $dk = n - 2$  atau  $32 - 2$  dan  $\alpha 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan sebaliknya  $H_a$  diterima.
- b. Apabila probabilitas (sig)  $< 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan sebaliknya  $H_a$  ditolak.

## V. SIMPULAN DAN SARAN

### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengajuan hipotesis yang dilakukan oleh peneliti mengenai pengaruh penggunaan *Smart School* Lampung Berjaya terhadap aktivitas pembelajaran PPKn di SMA Negeri 3 Tulang Bawang Tengah tahun pelajaran 2021/2022, didapatkan bahwa indikator kesesuaian, kemudahan dan kemanfaatan dari penggunaan *Smart School* Lampung Berjaya berpengaruh terhadap indikator bertanya, menjawab dan membaca dari aktivitas pembelajaran PPKn. Berdasarkan hal tersebut, dengan didukung oleh keseluruhan hasil penelitian dan pengujian hipotesis maka penulis dapat menyimpulkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan *Smart School* Lampung Berjaya terhadap aktivitas pembelajaran PPKn di SMA Negeri 3 Tulang Bawang Tengah tahun pelajaran 2021/2022.

### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian hipotesis yang dilakukan mengenai pengaruh penggunaan *Smart School* Lampung Berjaya terhadap aktivitas pembelajaran PPKn di SMA Negeri 3 Tulang Bawang Tengah tahun pelajaran 2021/2022, maka penulis menyarankan hal-hal sebagai berikut:

#### 1. Pemerintah Daerah

Kepada pemerintah daerah hendaknya memprioritaskan bahwa penggunaan *Smart School* Lampung Berjaya bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik. Penggunaan *Smart School* Lampung Berjaya dapat menunjang proses pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, pemerintah daerah perlu memperhatikan bagaimana

perkembangan dari penggunaan *Smart School* Lampung Berjaya pada proses pembelajaran di sekolah.

## 2. Sekolah

Kepada sekolah hendaknya dapat meningkatkan sarana pendukung pembelajaran PPKn, seperti media pembelajaran atau sarana lain yang dapat mendukung proses belajar mengajar sehingga guru dalam memberikan penjelasan lebih bervariasi dan peserta didik pun tidak merasa jenuh dan bosan dalam belajar. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi telaah dan pertimbangan dalam pemilihan media *Smart School* Lampung Berjaya dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah.

## 3. Guru (Pendidik)

Kepada pendidik diharapkan sering melakukan aktivitas pembelajaran dengan menggunakan *Smart School* Lampung Berjaya, terutama pada mata pelajaran PPKn, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Pendidik harus meningkatkan kemampuannya dalam memanfaatkan *Smart School* Lampung Berjaya untuk menunjang jalannya proses pembelajaran. Melalui penggunaan *Smart School* Lampung Berjaya ini diharapkan dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih inovatif, aktif, interaktif, menyenangkan dan juga produktif.

## 4. Peserta Didik

Kepada peserta didik diharapkan dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik, terutama saat pendidik memberikan tugas individu atau kelompok melalui *Smart School* Lampung Berjaya, sehingga dapat mengerjakan tugas dengan maksimal. Hal tersebut dikarenakan apabila mengerjakan tugas dengan baik maka akan meningkatkan pengetahuan peserta didik. Bagi peserta didik untuk dapat menggunakan atau memanfaatkan *Smart School* Lampung Berjaya yang ada di sekolah. Dengan menggunakan *Smart School* Lampung Berjaya yang ada di sekolah, diharapkan peserta didik lebih tertarik untuk mempelajari materi pelajaran PPKn sehingga dapat menghasilkan hasil belajar yang lebih baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- \_\_\_\_\_. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&B)*. Bandung: Afabeta.
- Abi Hamid, Mustofa, dkk. 2020. *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Afiani, Kunti Dian, dkk. 2021. Analisis Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Daring Menggunakan *Ms. Teams* pada Masa Pandemi Covid-19.
- Alfiansyur, A., Mariyani. 2019. Pemanfaatn Media “*Kahoot*” dalam Pembelajaran PPKn untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Bhineka Tunggal Ika*. Vol. 6. No. 2, Hal. 2, E-ISSN: 2614-6134, P-ISSN: 2355-7265.
- Alfiandra, Mulkan Mulyadi. 2016. Pengembangan Produk Pembelajaran Melalui Media Ispring Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SMK Negeri 2 Palembang. *Jurnal Bhinneka Tunggal Ika*. Vol. 3 No. 1, Hal: 1-12.
- Almuntaha, Eska. 2008. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pengadopsian Teknologi Internet *Banking* oleh Nasabah di Indonesia. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indonesia. diterbitkan.
- Arikunto, Suharsimi. 1997. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi IV. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.

- Auliyanti, Silfi. 2015. Pengaruh Penggunaan *E-Learning* terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Virus. Skripsi. Lampung: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. diterbitkan.
- Darmiyati, Zuhdi. 2007. *Strategi Meningkatkan Kemampuan Membaca*. Yogyakarta: UNY Pres.
- Hamalik, Oemar. 1989. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya.
- Hamalik, Oemar. 2005. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hurlock, Elizabeth B. 2001. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga
- Jogiyanto. 2007. *Sistem Informasi Keperilakuan*. Yogyakarta: Andi.
- Mar'atussaleha. 2018. Pengaruh Media Pembelajaran *Prezi* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKn Di SMPN 4 Sungguminasa Kabupaten Gowa. Skripsi. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar. diterbitkan.
- Mulyanta, Marlon Leong. 2009. *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah
- Rohani, Ahmad. 2010. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sampurna, K. 2009. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: Cipta Karya.
- Sardiman. 2008. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sinamora, L. 2003. *Cakrawala Pendidikan: E-learning: Konsep dan Perkembangan Teknologi yang mendukung*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Soetomo. 2007. *Dasar-Dasar Interaksi Belajar Mengajar*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: PT Tarsito Bandung.

- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&B)*. Bandung: Afabeta.
- Suhana, Cucu. 2014. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Rafika Aditama.
- Sumiati dan Asra. 2007. *Mengajar dan Pembelajaran*. Bandung: Rancakek Kencana.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Wibowo. 2012. *Manajemen Kinerja*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Yus. 2019. Aplikasi *Smart School* Lampung Berjaya Resmi Diluncurkan. <http://smartnews.id/aplikasi-smart-school-lampung-berjaya-resmi-diluncurkan>. Diakses pada 10 Desember 2020 pukul 20.00 WIB