

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Pada Bab II, penelitian ini membahas tentang teori – teori yang digunakan oleh peneliti. Teori yang digunakan untuk mempelajari masalah penelitian. Penelitian teoritis dijelaskan sebagai berikut :

2.1 Kajian Tentang Media

Menurut kutipan yang di ambil oleh penulis media dari Zuliani (2023) adalah alat untuk memberi perangsang bagi para siswa supaya terjadi proses belajar” (Lesle J.Briggs) sedangkan mengenai efektifitas media, Brown (1970) mengatakan bahwa media yang digunakan guru atau siswa dengan baik dapat mempengaruhi efektifitas proses belajar dan mengajar. Media memainkan peran penting dalam menyampaikan informasi dan pesan dalam masyarakat, dan dapat mempengaruhi pandangan dan perilaku orang yang terpapar informasi tersebut.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian media sendiri dapat dikembangkan sesuai dengan perjadikan dan kontribusinya dalam kegiatan pembelajaran. Pemahaman itu antara lain :

1. Media merupakan alat ataupun wadah yang menampung sebuah informasi sumber belajar siswa dan siswa ingin mempelajari hal tersebut sebagai pengetahuan ataupun penambahan strategi pembelajaran
2. Media menjadi target dari pembelajaran untuk siswa mendapatkan pengalaman belajar yang seru dan menyenangkan

2.2 Jenis Jenis Media

Berdasarkan pemilihan yang sudah penulis tau tentang media adalah sebagai berikut:

1. Media visual adalah media yang didasarkan pada indera penglihatan melalui kontak mata secara langsung. Media visual sendiri terdiri dari berbagai macam:
Foto, gambar, majalah, buku dan banyak lagi.

2. Media audio adalah media yang mengandalkan indra pendengarnya melalui kontak langsung dengan alat bantu dengar. Media audio terdiri dari beberapa jenis:

Musik atau lagu, acara radio, dan banyak lagi

3. Media audiovisual adalah media yang didasarkan pada gabungan dua indera manusia (penglihatan dan pendengaran) secara bersamaan. Ada beberapa jenis media audiovisual:

Pembelajaran yang memanfaatkan konteks lakon, produksi film, dan lainnya.

4. Multimedia adalah media yang menggunakan semua media (audiovisual, audiovisual dan visual). Orang sering menggunakan multimedia untuk kegiatan sehari-hari. Contoh multimedia adalah : menggunakan media pembelajaran dengan internet menggunakan jaringan yang disebut Quizzo, Kahoot, dll. Untuk menyelesaikan proses belajar mengajar yang disiapkan oleh guru. Jenis pembelajaran ini efektif karena menggunakan ICT.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa media sebagai alat bantu dalam pembelajaran merupakan suatu fakta yang tidak dapat dipungkiri, karena dengan adanya media dapat menunjang tugas guru untuk menyampaikan pesan dari materi kelas yang diberikan oleh guru dan siswa. Selain itu, media dapat merepresentasikan dengan kata atau kalimat tertentu apa yang tidak dapat disampaikan oleh guru. Media pendidikan merupakan sarana dan prasarana yang menunjang terselenggaranya kegiatan pembelajaran (Abdullah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2016).

Oleh karena itu, setiap orang yang terlibat dalam proses pembelajaran harus memberikan perhatian yang cukup terhadap masalah ini. Keberadaan media massa tidak dapat diabaikan begitu saja dalam pembelajaran, karena tanpa adanya media massa pengajaran maka pelaksanaan pembelajaran juga tidak berjalan dengan baik dalam proses pembelajaran mata pelajaran yang di pelajari

2.3 Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Rizqi & Aghni (2022), dalam proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi yaitu:

1. Fungsi Komunikatif

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara pengirim dan penerima pesan.

2. Fungsi Motivasi

Penggunaan media belajar bertujuan untuk memotivasi siswa untuk belajar. Pengembangan media pembelajaran bertujuan untuk menjadikan lingkungan belajar bercangkep sebagai unsur seni, tetapi juga memfasilitasi pembelajaran siswa untuk meningkatkan pembelajaran mata pelajaran, dan meningkatkan semangat siswa untuk belajar.

3. Fungsi Kebermaknaan

Pembelajaran melalui media tidak hanya dapat memperluas informasi berupa data dan fakta untuk mengembangkan aspek kognitif tingkat rendah, tetapi juga meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis dan mengimplementasikan aspek kognitif tingkat tinggi. Bahkan lebih dapat meningkatkan sikap, keterampilan dan kreativitas belajar siswa.

4. Fungsi Kompensasi Persepsi

Dengan bantuan lingkungan belajar, dimungkinkan untuk membandingkan pengamatan setiap siswa sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disajikan.

5. Fungsi Individualitas

Pemanfaatan fitur media pembelajaran untuk melayani kebutuhan setiap individu dengan minat gaya belajar yang berbeda.

2.4 Kajian Tentang Mata Pelajaran PPKn

1. Pengertian Tentang PPKn

Dalam lampiran Permendiknas No 22 tahun 2006 dicantumkan bahwa “mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945”. Proses pembentukan

karakter bangsa diharapkan mengarahkan pada penciptaan suatu masyarakat Indonesia, yang menetapkan demokrasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran dalam kurikulum 2013.

Materi yang diambil dalam kajian ini adalah nilai-nilai Pancasila dalam praktek manajemen ketatanegaraan, ketentuan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang mengatur kehidupan berbangsa, bernegara dan bernegara, penyelenggaraan lembaga negara berdasarkan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, dan hubungan struktural dan fungsional antara pemerintah pusat dan pemerintah daerah. Hingide, M. N., Mewengkang, A., Pamela, C., Munaiseche, C., Pendidikan, J., Informasi, T., Komunikasi, D., & Teknik, F. (2021). Mata pelajaran kewarganegaraan yang dapat saya simpulkan di sini, adalah kewarganegaraan dalam pembentukan kepribadian bangsa itu sendiri, yang menerapkan sistem pemerintahan demokrasi Pancasila yang absolut dan afektif. Dengan begitu ciri kepribadian seseorang dapat berkembang. Kurikulum Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan harus memberikan pengalaman belajar yang membantu peserta didik memenuhi kebutuhan pribadi, sosial, lingkungan dan ekonominya. Mempelajari kurikulum Pancasila dan PPKn akan sangat membantu siswa dalam hal-hal sebagai berikut: menjalani kehidupan sehari-hari secara efektif.

2. Tujuan Pembelajaran PPKn

Pembelajaran PPKn yang terkandung nilai-nilai moral yang diharapkan dapat memberikan pengetahuan tentang bagaimana siswa berperilaku dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam kehidupan bermasyarakat. Menurut kutipan dari Kusumawati, I., Wahono, J., Nasir, A., & Bowo, A. (2021) siswa diharapkan memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang digunakan untuk berkomunikasi dalam kehidupan bermasyarakat. Pasal 1 Ayat 19 UU No 20 Tahun 2003 Buku pelajaran dan perangkat pembelajaran digunakan sebagai pedoman pembelajaran di kelas.

Dari penjelasan di atas dapat saya simpulkan bahwa tujuan pembelajaran kewarganegaraan itu sendiri dalam UU No. 20 Tahun 2003, Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan melatih peserta didik menjadi

pribadi yang bertanggung jawab, bertanggung jawab dan berkarakter mampu memahami aturan masyarakat dan mengikutinya. dan menjadi warga negara yang baik. Pendidikan pada hakekatnya menjadikan seseorang sebagai warga negara yang pada akhirnya memimpin negara menuju tujuan nasionalnya.

2.5 Kajian Tentang ICT (*Information, Communication, And Technology*)

1. Pengetian ICT

Menurut (Sulistia 2020) ICT mencakup dua aspek yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengolahan informasi. Sedangkan teknologi komunikasi adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke perangkat yang lainnya. Oleh karena itu teknologi informasi dan teknologi komunikasi adalah dua buah konsep yang tidak terpisahkan. jadi teknologi informasi dan teknologi komunikasi mengandung pengertian luas yaitu segala kegiatan yang terkait dengan dengan pemrosesan, manipulasi, pengolahan, pemindahan informasi antar media. Istilah ICT muncul setelah adanya perpaduan antara teknologi computer dengan teknologi komunikasi pada pertengahan abad ke-20. Dalam kegiatan belajar mengajar atau KBM siswa seringkali dihadapkan pada materi yang abstrak dan diluar pengalaman siswa sehari – hari, sehingga materi ini menjadi sulit diajarkan guru dan sulit dipahami oleh siswa..

Berdasarkan kutipan di atas dapat dikatakan bahwa, ICT (*Information, Communication and Technology*) atau Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) adalah semua teknologi yang terkait dengan pengumpulan, pengumpulan, pemrosesan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi. Tujuan penggunaan lingkungan belajar berbasis TIK adalah untuk mengasah keterampilan berpikir siswa dan memfasilitasi kerja sama tim. Beberapa aplikasi TIK yang perlu diterapkan di kelas antara lain pembelajaran berbantuan komputer (CBI), pembelajaran online (e-

learning), pembelajaran berbantuan komputer (CAI), pembelajaran audio visual (AVA) dan pembelajaran multimedia. Berikut ini ciri – ciri pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar berbasis ICT (*Information, Communication, And Technology*):

- a. Dengan bantuan teknologi multimedia, pembelajaran menjadi menarik bagi siswa dan siswa secara aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas
 - b. Menggunakan bahan ajar mandiri (*self learning materials*). Siswa dan guru dapat belajar secara mandiri dan mengakses data yang disimpan di komputer
 - c. Dengan bertukar data yang dapat dilihat secara interaktif di komputer setiap saat
2. Model model pembelajaran ICT (*Information, Communication, And Technology*)

Menurut (Pemikiran & Ke-Islaman, Syaiful Anam 2023) merupakan sebuah bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis kedalam unit pembelajaran tertentu, yang disajikan dalam format elektronik, dimana setiap kegiatan pembelajarannya dihubungkan dengan tautan (link) sebagai navigasi yang membuat peserta didik menjadi lebih interaktif dengan program, dilengkapi dengan penyajian video, tutorial, animasi dan audio untuk memperkaya pengalaman belajar.

Model pembelajaran ICT adalah model pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (ICT) dalam proses pembelajaran. Model ini mengintegrasikan teknologi seperti komputer, internet, perangkat lunak pembelajaran, dan media lainnya ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Penerapan model pembelajaran ICT dapat membawa perubahan signifikan dalam cara pembelajaran dilakukan. Model ini dapat membantu siswa untuk memperoleh akses ke berbagai sumber belajar dan konten pembelajaran yang lebih beragam, meningkatkan interaksi antara siswa dan guru, serta memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Ada beberapa jenis model pembelajaran ICT yang umum digunakan, seperti

blended learning, flipped classroom, dan e-learning. Blended learning mengintegrasikan pembelajaran online dan offline dengan tujuan memberikan fleksibilitas dalam pembelajaran. Flipped classroom membalikkan peran siswa dan guru di mana siswa memperoleh materi pembelajaran melalui video atau konten online, dan melakukan aktivitas belajar di kelas dengan bimbingan langsung dari guru. Sedangkan e-learning adalah model pembelajaran yang sepenuhnya dilakukan secara online, biasanya dengan bantuan perangkat lunak pembelajaran.

Model pembelajaran ICT dapat membawa banyak manfaat, seperti mempercepat dan meningkatkan akses ke konten pembelajaran, meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, dan memungkinkan penggunaan berbagai media yang menarik dan interaktif. Namun, implementasi model ini juga memerlukan persiapan yang matang dan kesiapan infrastruktur yang memadai, serta kemampuan dan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi pembelajaran.

Saat ini pembelajaran ICT di lingkungan sekolah/universitas sangatlah penting. Hal ini disebabkan semakin berkembangnya kebutuhan informasi dan komunikasi untuk berbagai keperluan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Teknologi informasi dan komunikasi yang hanya diwakili oleh komputer dan internet serta perangkat komunikasi telah banyak digunakan untuk meningkatkan produktivitas kerja siswa di tingkat SD, SMP, SMA, SMA dan perguruan tinggi.

3. Penggunaan model – model pembelajaran ICT (*Information, Communication, and Technology*)

Beberapa penerapan model model pembelajaran berbasis ICT adalah sebagai berikut antara lain :

a. Pembelajaran berbantuan komputer

Pembelajaran berbantuan komputer adalah penggunaan komputer sebagai alat untuk mengajar dan belajar. Gunakan komputer secara langsung dengan siswa untuk menyampaikan konten pelajaran, mengatur pelatihan, dan menilai pembelajaran siswa. Materi

pembelajaran dibuat dalam bentuk PowerPoint atau papan tulis interaktif. Computer Assisted Learning adalah program pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran melalui perangkat lunak komputer (CD pembelajaran) berupa program komputer yang memuat judul, tujuan, materi pembelajaran dan penilaian pembelajaran.

b. *E – Learning*

E-learning atau pembelajaran elektronik adalah bentuk pembelajaran yang dilakukan secara online dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (ICT) seperti internet, platform pembelajaran online, aplikasi atau perangkat lunak pendukung pembelajaran. E-learning dapat dilakukan melalui berbagai jenis media seperti audio, video, teks, gambar, animasi, dan interaktif.

Pembelajaran e-learning memungkinkan siswa untuk belajar di mana saja dan kapan saja, asalkan mereka memiliki akses ke internet dan perangkat yang mendukung. Siswa dapat mengakses materi pembelajaran, video tutorial, diskusi forum, dan tugas online yang diberikan oleh guru atau pengajar. Selain itu, penggunaan e-learning juga memungkinkan pengajaran secara fleksibel dan personalisasi, sehingga siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar mereka sendiri.

Pembelajaran e-learning juga memiliki keuntungan lain seperti meningkatkan efisiensi waktu dan biaya, memudahkan akses ke sumber daya pendidikan yang beragam dan berkualitas, serta memungkinkan interaksi dan kolaborasi antara siswa dari berbagai daerah atau bahkan negara yang berbeda.

Namun, pembelajaran e-learning juga memiliki tantangan seperti kurangnya interaksi sosial dan pengawasan dari guru atau pengajar secara langsung, sehingga perlu perhatian khusus dalam melaksanakan pembelajaran dan menilai kemajuan siswa. Oleh karena itu, e-learning sebaiknya diintegrasikan dengan pembelajaran tatap muka untuk mendapatkan pengalaman pembelajaran yang optimal.

c. Pembelajaran menggunakan web

Sekolah harus menyediakan/membuat website sekolah dengan materi pembelajaran. Setiap guru harus memiliki blog sendiri tentang topik yang mereka ajarkan, di mana siswa dapat berkomunikasi tentang topik di dunia maya dan membuat pelajaran virtual yang dapat memotivasi siswa dan meningkatkan pengetahuan mereka.

d. Evaluasi menggunakan ICT

Penilaian hasil pembelajaran TI membutuhkan persiapan dan analisis yang cermat, objektif, transparan dan komprehensif untuk memperhitungkannya. Oleh karena itu, perlu dikembangkan penilaian berbasis komputer yang dapat diakses oleh siswa, guru, dan orang tua.

e. Pembelajaran perpustakaan *E – Learning*

Pembelajaran perpustakaan online adalah bentuk pembelajaran yang melibatkan penggunaan perpustakaan secara daring atau online. Dalam pembelajaran perpustakaan online, siswa atau pengguna dapat mengakses koleksi perpustakaan dari jarak jauh melalui internet. Ini memungkinkan siswa untuk membaca dan mempelajari materi tanpa harus datang ke perpustakaan fisik.

Namun, pembelajaran perpustakaan online juga memiliki beberapa kelemahan, seperti kurangnya interaksi sosial dengan pengguna dan staf perpustakaan, kurangnya pengawasan langsung dalam menggunakan sumber daya perpustakaan, dan terkadang terbatasnya koleksi buku yang tersedia dalam format online.

Oleh karena itu, penting bagi perpustakaan online untuk memastikan ketersediaan dan aksesibilitas yang memadai terhadap koleksi bahan bacaan yang relevan, menyediakan dukungan dan akses panduan belajar, serta memfasilitasi interaksi sosial dan konsultasi dengan staf perpustakaan secara online untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih baik.

2.6 Manfaat ICT (*Information, Communication, And Technologunformation, Communication, And Technology*) dalam pembelajaran

ICT sendiri membantu siswa dalam mencari sumber belajar maupun strategi pembelajaran yang sudah di sediakan di internet maupun media pembelajaran yang berbasis ICT. Berikut ini manfaat ICT menurut (Cholik, 2021) yaitu :

1. Sebagai infrastruktur pembelajaran

Pemanfaatan ICT dalam infrastruktur pembelajaran melibatkan penggunaan berbagai perangkat dan aplikasi teknologi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Para murid tidak harus terpaku belajar pada tempat dan waktu yang telah di tentukan.

2. Sebagai sumber bahan ajar

Sumber bahan ajar para tenaga pendidik tidak hanya dari buku saja, ICT juga bisa di jadikan bahan ajar yang mengikuti perkembangan zaman. Penggunaan ICT sebagai sumber belajar dapat membawa banyak manfaat, seperti meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa, memberikan aksesibilitas yang lebih luas terhadap materi pembelajaran, dan memungkinkan pengalaman belajar yang lebih kaya dan variatif.

3. Sebagai alat bantu dan fasilitas pembelajaran

Pemanfaatan ICT sebagai alat bantu dan fasilitas pembelajaran memberikan beragam keuntungan, termasuk memperkaya pengalaman belajar, meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran, dan membantu mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan dunia digital yang terus berkembang. Para murid bisa mengeksplorasi ilmu pengetahuan dengan lebih luas dan secara mandiri.

4. Sebagai skill dan kompetensi

Penguasaan ICT kepada murid adalah lebih aktif, produktif, dan terhubung dengan dunia yang semakin terkoneksi secara digital. Murid menjadi produktif dalam menjalankan sistematis pembelajaran dan menemukan kreativitas belajar.

5. Sebagai media belajar online

Pembelajaran bisa dilakukan dimana saja, termasuk secara online menggunakan ICT. Banyaknya website, blog, forum, atau aplikasi yang kini tersedia di internet membuat murid lebih mudah dan fleksibel dalam mengakses dan menjadikan sebagai media pembelajaran.

2.7 Kajian Hasil Penelitian Yang Relevan

Berdasarkan studi pustaka yang telah peneliti lakukan, peneliti menyadari bahwa penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh penelitian terdahulu masih menggunakan media internet saja. Untuk itu peneliti melakukan penelitian ini agar bisa mengembangkan media pembelajaran ICT yang baik dan benar, agar mendapatkan gambar yang jelas dan terarah tentang pemanfaatan media pembelajaran ICT. Di bawah ini terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan metodologi atau terkait judul penelitian yang akan penelitian lakukan, antara lain:

1. Penelitian pertama pertama penelitian Ramadhan Edi Saputra pada tahun 2018 dengan judul *“Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ppkn kelas VII di SMPN 1 Salatiga”*. Materi pembelajaran interaktif berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPK kelas VII SMP N 1 Salatiga. Ada beberapa faktor yang menjelaskan sebab penggunaan bahan ajar antar hubungan dapat memajukan hasil belajar. Materi pembelajaran antar hubungan dapat mengembangkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, penyajian media interaktif yang tepat dan konsisten memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Kemudian, menciptakan suasana belajar yang menarik dan menghadirkan keahlian belajar baru bagi siswa.
2. Penelitian kedua, hasil riset dari Zulfirkar Sulaiman pada tahun 2018 dengan judul *Pemanfaatan Media Internet Dalam Pembelajaran PPKn Bagi Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Malang*. Penelitian kali ini merupakan penelitian pengembangan dan pengenalan tentang media pembelajaran internet untuk memudahkan akses siswa dalam menjalankan proses belajar mengajar. Pesatnya pemanfaatan ICT sebagai sumber dan media pembelajaran di lembaga pendidikan di era modern ini dapat menjadi upaya untuk menciptakan pembelajaran dan pendidikan yang berkualitas. Inovasi baru diperlukan untuk menggunakan alat pengubah teknologi seperti lingkungan belajar berbasis ICT dan sumber daya untuk proses pembelajaran. Lingkungan belajar berbasis ICT adalah lingkungan belajar yang menggabungkan komponen-komponen yang terkandung dalam ICT.

Di atas merupakan beberapa penelitian terdahulu yang digunakan peneliti sebagai dasar dalam penyusunan penelitian ini. Tujuannya untuk mengetahui hasil yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu, sekaligus sebagai bahan perbandingan dan gambaran yang dapat mendukung kegiatan penelitian yang sejenis. Berikut disajikan table persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dan penelitian yang akan dilakukan.

Tabel 2.1 Hasil Penelitian Relevan

No	Nama	Judul Penelitian Terdahulu	Judul Penelitian Saat Ini	Persamaan	Perbedaan
1.	Ramadhan Edi Saputra (2018)	Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ppkn kelas VII di SMPN 1 Salatiga	Pemanfaatan Media Information, Communication, And Technology Pada Mata Pelajaran PPKn Guna Menumbuhkan Kreativitas Belajar Siswa Di SMA Negeri 2 Bontang	Persamaan dalam penelitian pertama dengan penelitian saya yang akan teliti adalah, penelitian ini mendefinisikan tentang media pembelajaran yang aktual dan aktif dalam penggunaan ICT (<i>Information, Communication, Dan Technology</i>)	Perbedaan dalam penelitian pertama dengan penelitian yang akan penulis teliti adalah, menggunakan media ict yang lebih terinci. Penelitian pertama ini menggunakan aplikasi power point dalam sistematis metode pembelajaran dan kegiatan pembelajaran di sekolah. Sedangkan penelitian penulis lebih terinci menggunakan ICT (<i>Informaiton, Communicati on, And Technology</i>)

No	Nama	Judul Penelitian Terdahulu	Judul Penelitian Saat Ini	Persamaan	Perbedaan
2.	Zulfikar (2018)	Pemanfaatan Media Internet dalam pembelajaran PPKn Bagi Siswa Kelas XI Di SMA Negeri 1 Malang	Pemanfaatan Media ICT (<i>Information, Communication and Technology</i>) Pada Mata Pelajaran PPKn Guna Menumbuhkan Kreativitas Belajar Siswa Di Kelas XI SMA Negeri 2 Bontang	Persamaan dalam penelitian kedua dengan penelitian penulis adalah, penelitian ini sama – sama menjelaskan media pembelajaran ICT melalui akses internet). Media yang penulis gunakan adalah <i>Chat GPT, Google Scholar, Whatssapp</i> , dan sekiranya media pembelajaran ICT yang ditentukan oleh penelitian penulis Perbedaan dalam penelitian ini adalah, penelitian kedua lebih menggunakan internet sebagai bahan acuan belajar. Internet dan masih banyak siswa yang salah mengakses internet di penelitian kedua ini. Maka dari itu penelitian penulis menggunakan media ICT dan menggunakan gadget para peserta didik untuk

No	Nama	Judul Penelitian Terdahulu	Judul Penelitian Saat Ini	Persamaan	Perbedaan
					mengakses internet dan menggunakan <i>Chat Gpt, Google Schollar, Dan Whtassapp</i> . Dan selama mengakses internet itu juga penulis memantau melalui server atau wifi yang diberikan dari penulis kepada peserta didik.

2.8 Kerangka Berpikir

Kerangka pikir tentang media pembelajaran ICT adalah suatu model konseptual yang menjelaskan cara mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi (ICT) dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Kerangka pikir ini meliputi empat aspek utama: teknologi, konten, metodologi, dan evaluasi.

1. Teknologi

Aspek teknologi berkaitan dengan jenis teknologi yang digunakan dalam pembelajaran, seperti perangkat keras, perangkat lunak, dan infrastruktur jaringan. Hal ini mencakup pemilihan perangkat teknologi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, pemeliharaan dan pengelolaan infrastruktur, dan keamanan teknologi untuk melindungi informasi pribadi siswa.

2. Konten

Aspek konten berkaitan dengan jenis materi pembelajaran yang disajikan, seperti teks, gambar, video, atau animasi. Hal ini mencakup pemilihan konten yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, pengembangan

konten yang menarik dan interaktif, dan penggunaan konten yang sudah ada yang tersedia secara online.

3. Metodologi

Aspek metodologi berkaitan dengan strategi pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, seperti pembelajaran kolaboratif, pembelajaran berbasis proyek, atau pembelajaran mandiri. Hal ini mencakup pemilihan metodologi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, pengembangan dan penggunaan alat bantu pembelajaran yang sesuai, dan penyesuaian metodologi untuk memenuhi kebutuhan siswa yang berbeda.

4. Evaluasi

Aspek evaluasi berkaitan dengan cara mengukur keberhasilan pembelajaran yang dilakukan, seperti ujian, tugas, atau penilaian formatif. Hal ini mencakup pengembangan kriteria evaluasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, penggunaan alat evaluasi yang tepat, dan penggunaan data evaluasi untuk meningkatkan pembelajaran di masa depan.

Kerangka pikir tentang media pembelajaran ICT memastikan bahwa teknologi digunakan secara efektif dalam pembelajaran dengan memperhatikan aspek-aspek tersebut. Dengan mengikuti kerangka pikir ini, pembelajaran dapat menjadi lebih efektif, efisien, dan interaktif, serta mampu memenuhi kebutuhan siswa yang berbeda. Di bawah ini akan digambarkan kerangka pikir sebagai berikut :

Pengenalan Media ICT Kepada Para Peserta Didik Di Sma Negeri 2 Bontang Untuk Mengetahui Kreativitas Belajar Masing Masing Dari Para Peserta Didik



Implementasi dari penggunaan media ICT kepada para peserrta didik SMA Negeri 2 Bontang, untuk mengetahui penggunaan yang baik dan tepat sesuai penggunaan dan akses media pembelajaran



Hasil Belajar yang kreatif dan bisa memaksimalkan penggunaan media pembelajaran ICT

Gambar 2.1
Kerangka Berpikir

