

PEMANFAATAN *CHROMEBOOK* DENGAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* TERINTEGRASI TRI-N PADA PENDIDIKAN PANCASILA SEKOLAH DASAR

Arini Rahmawati^{1*}, Sutrisna Wibawa²

¹⁾²⁾Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta, Indonesia

¹⁾Sekolah Dasar Negeri Pakem, Yogyakarta, Indonesia

*arinirahma98@gmail.com

Abstract

Education is an effort to foster and develop human personality, both spiritually and physically. This study aims to assess the efficiency of employing Chromebooks in conjunction with the Project-Based Learning model integrated with Tri N Teachings while examining the challenges faced and initiatives taken in Civic Education for fourth-grade elementary school students. This research adopts a descriptive qualitative approach and involves teachers and students from Class IV at Pakem Kalasan State Elementary School in Sleman Regency. Data collection encompasses interviews, observations, and documentation. Based on the research results, it can be seen that 1) learning activities that utilize Chromebooks in integrated PjBL model Pendidikan Pancasila Learning with Tri N Teachings in Class IV of Pakem Kalasan Elementary School, Sleman Regency provide deeper understanding and experience and foster creativity in students, 2) obstacles in carrying out activities learning that utilizes Chromebooks in integrated PjBL model PKN Learning Tri N Teachings, namely the lack of teacher knowledge in utilizing Chromebooks that are available in educational units as well as the lack of teachers in implementing innovative learning models in the classroom, and 3) Efforts have been undertaken through the organization of In-House Training (IHT) sessions for teachers with the aim of enhancing their competence in effectively utilizing and implementing diverse and innovative teaching methods within the classroom

Keywords: *chromebook; elementary school; project-based learning; tri-N.*

Abstrak

Pendidikan adalah usaha membina dan mengembangkan kepribadian manusia baik dibagian rohani atau dibagian jasmani. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas pemanfaatan *chromebook* dengan model *Project Based Learning* terintegrasi Ajaran Tri N, hambatan dan usaha yang dilakukan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Pakem Kalasan Kabupaten Sleman. Teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian dapat dilihat bahwa 1) aktivitas pembelajaran yang memanfaatkan *Chromebook* pada Pembelajaran Pancasila model *PjBL* terintegrasi Ajaran Tri N di Kelas IV SD Negeri Pakem Kalasan Kabupaten Sleman memberikan pemahaman dan pengalaman yang lebih mendalam serta menumbuhkan kreativitas pada siswa, 2) hambatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan *Chromebook* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila model *PjBL* terintegrasi Ajaran Tri N yaitu kurangnya pengetahuan



guru dalam memanfaatkan *chromebook* yang telah tersedia di satuan pendidikan serta kurangnya guru dalam menerapkan model pembelajaran inovatif di dalam kelas, dan 3) usaha yang dilakukan adalah dengan mengadakan *IHT (In House Training)* kepada guru guna meningkatkan kompetensi dalam memanfaatkan dan menerapkan pembelajaran inovatif dan bervariasi di dalam kelas.

Kata kunci: *chromebook*, sekolah dasar *project-based learning*, tri-N.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya sistematis dalam membentuk dan memperkembangkan karakter manusia, baik dalam aspek spiritual maupun jasmani (Salsabilah, Dewi, & Furnamasari, 2021). Beberapa pakar juga menggambarkan pendidikan sebagai suatu proses transformasi sikap dan perilaku seseorang atau kelompok individu, yang melibatkan pembelajaran dan latihan untuk mendorong perkembangan kedewasaan (Elsa, Khairil, & Yunus, 2018; Yuristia, 2018). Sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan diartikan sebagai usaha fundamental dan terstruktur untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi mereka dalam aspek spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, moralitas yang baik, dan keterampilan yang diperlukan untuk kepentingan diri mereka sendiri, masyarakat, dan negara.

Pendidikan di Indonesia saat ini sedang mengimplementasikan kurikulum terbaru yaitu Kurikulum Merdeka. Perwujudan iklim belajar yang menggembirakan dengan tidak terbebani target pencapaian hasil akhir secara akademik yang dirasa sulit untuk diraih merupakan orientasi dari Kurikulum Merdeka. Pembelajaran yang didesain sesuai dengan kebutuhan serta kemampuan alami siswa merupakan salah satu kelebihan dari esensi Kurikulum Merdeka. Dalam kaitannya dengan Kurikulum Merdeka, guru juga sekolah diberikan kemerdekaan untuk milih dan menentukan metode dan kurikulum dalam setiap pembelajaran yang sejalan dengan kebutuhan siswa. Proses pengajaran melibatkan interaksi saling mempengaruhi antara guru atau pendidik dan peserta didiknya. Pendidik melakukan pengajaran ini dengan perencanaan dan struktur yang matang. Dengan diciptakannya hubungan dua arah dengan saling timbal balik antara peserta didik dan pendidik menjadi kunci untuk mencapai hasil proses pengajaran yang diinginkan. Oleh karena itu, tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal melalui keterlibatan aktif kedua belah pihak. Pandangan ini diperkuat oleh pemikiran para ahli, sebagaimana diutarakan oleh Hardini & Puspitasari (2012) bahwa “pembelajaran adalah suatu aktivitas yang dengan sengaja untuk memodifikasi berbagai kondisi yang diarahkan untuk tercapainya suatu tujuan, yaitu tercapainya tujuan kurikulum”. Jadi, pendidikan saat ini berpusat pada siswa (*student centered*) (Machali, 2014). Pendidik tidak lagi menyampaikan materi pembelajaran secara menyeluruh. Dalam kurikulum ini, siswa diharapkan untuk menjadi lebih proaktif, baik dalam mencari materi maupun menyelesaikan masalah. Peran pendidik hanya sebatas mengawasi perkembangan pembelajaran, memfasilitasi proses belajar-mengajar, dan memberikan klarifikasi jika ada materi yang belum dipahami oleh siswa. Selain itu, kontribusi pendidik dalam proses pembelajaran juga melibatkan persiapan perangkat pembelajaran (Alawiyah, 2013; Zein, 2016).

Pembelajaran merupakan upaya yang disengaja dilakukan oleh seorang pendidik guna mengantarkan pengetahuan, merancang, dan mewujudkan struktur lingkungan pembelajaran melalui berbagai metode supaya siswa dapat merampungkan kewajiban belajar secara efektif, efisien, dan dengan pencapaian yang maksimal (Festiawan, 2020). Proses belajar mengajar dapat diartikan sebagai tindakan atau pendekatan dalam kegiatan memberi dan menerima pengetahuan. Pada umumnya, terdapat beberapa prinsip dalam pembelajaran: (1) atensi dan motivasi, (2) keterlibatan aktif, (3) partisipasi secara langsung, (4) menyalin kembali, (5) proses individual, (6) tantangan, dan (7) penekanan dan *feedback* atau umpan balik (Amaliyah, 2020).

Peran media pembelajaran melibatkan fungsi sebagai sumber belajar bagi peserta didik untuk memperoleh informasi dan pesan dari guru, sehingga panduan atau modul pembelajaran dapat diperkaya dan mengeksplorasi pengetahuan siswa (Nurrita, 2018). Kebermanfaatan dari penggunaan media pembelajaran meliputi: (1) memudahkan proses pembelajaran bagi siswa dan guru (Rohani, 2019); (2) memberikan ketertarikan lebih kepada siswa terhadap isi dari pembelajaran, serta menolong dalam mencapai tujuan pembelajaran (Rasagama, 2020); (3) fleksibilitas media pembelajaran yang memungkinkan pelaksanaan pembelajaran kapan saja dan di mana saja (Junaidi, 2019). Guna melahirkan sebuah alat pembelajaran yang memiliki tingkat keberhasilan tinggi, guru perlu memiliki pemahaman mendalam pada konten yang akan diajarkan dan memilih alat pembelajaran yang sesuai dalam penyampaian konten tersebut. Dengan menggunakan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, guru dapat mewujudkan iklim belajar yang kreatif dan memiliki kebaruan, seperti dengan membuat media pembelajaran berbasis aplikasi Canva dikutip oleh Khairunnisa & Apoko (2023).

Pendidikan Pancasila memiliki peran yang signifikan dalam proses pembelajaran di berbagai tingkatan pendidikan, baik resmi maupun tidak resmi. Hal ini dapat diamati dari status kewajiban Pendidikan Pancasila dalam kurikulum pendidikan. Implementasi Pendidikan Pancasila dapat ditemukan secara konkret di setiap tahap pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar (SD) hingga jenjang perguruan tinggi. Menurut Hastangka & Ma'ruf (2021) Pendidikan Pancasila merupakan sarana pendidikan yang bertujuan membangun identitas nasional dan karakter, memungkinkan setiap warga negara memiliki keterampilan dan kompetensi kewarganegaraan yang kuat. Tujuannya adalah menciptakan warganegara yang cerdas dan berbudi pekerti, melibatkan pemahaman kewarganegaraan, disposisi kewarganegaraan, keterampilan kewarganegaraan, kepercayaan diri kewarganegaraan, komitmen kewarganegaraan, dan kompetensi kewarganegaraan. Semua aspek ini dapat digunakan secara holistik untuk mewujudkan budaya kewarganegaraan yang bermoral dan berbudi luhur.

Kemudian daripada itu, pada Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah dijelaskan mengenai mata pelajaran Pendidikan Pancasila berfokus pada pembentukan warga negara yang mengerti dan mengimplementasikan hak-hak serta kewajiban sebagai Warga Negara Indonesia sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945. Kesimpulannya, mata pelajaran Pendidikan Pancasila menetapkan tujuan dengan jelas agar siswa dapat memiliki kompetensi berpikir secara serius, nalar, dan kreatif dalam merespons permasalahan kewarganegaraan. Mereka diharapkan dapat berperan aktif dan memiliki tanggung jawab, serta berperilaku benar dalam kegiatan masyarakat, berbangsa, dan bernegara. Siswa diinginkan dapat tumbuh dan berkembang secara benar dan kerakyatan, membentuk perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai masyarakat Indonesia,

sehingga mampu hidup harmonis dengan bangsa-bangsa lain, dengan memanfaatkan teknologi informasi.

Salsabila, Wahyuni, & Nurgiansyah (2023) mengatakan bahwa salah satu hal yang ditekankan dalam penelitian ini adalah peran strategis pendidikan kewarganegaraan dalam membentuk karakter masyarakat di tengah kemajuan digital yang pesat sebagai dampak dari revolusi industri 4.0. Masyarakat perlu memiliki karakter yang kuat untuk dapat mengikuti perkembangan teknologi tanpa kehilangan nilai-nilai moral yang baik. Pendidikan kewarganegaraan menjadi salah satu solusi untuk mewujudkan hal tersebut, mengingat banyaknya kasus yang menunjukkan penurunan etika akibat pengaruh negatif digitalisasi. Oleh karena itu, penguatan pendidikan karakter melalui pendidikan kewarganegaraan sangat diperlukan untuk membina moralitas masyarakat di era digital yang serba bebas ini.

Mencapai tujuan mata pelajaran Pendidikan Pancasila tidaklah mudah, terutama menghadapi berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran di dunia pendidikan. Dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila, sering kali ditemukan hambatan berupa kurangnya kemampuan siswa untuk berpikir kritis. Menurut Cahyo (dalam Suharyati & Putu Arga, 2023) rendahnya keterampilan berpikir kritis siswa disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk ketidakmampuan siswa dalam mengembangkan kemandirian belajar. Kemandirian belajar dianggap sebagai faktor kunci yang perlu ditingkatkan untuk mendukung kesuksesan pembelajaran. Perspektif ini sejalan dengan pandangan Sumarmo, Hidayat, Zukarnaen, Hamidah, & Sariningsih (2012) yang menyatakan bahwa individu dengan tingkat kemandirian belajar yang tinggi cenderung belajar lebih aktif, mampu memantau, mengevaluasi, dan mengatur pembelajaran dengan lebih efektif. Dalam konteks ini, ditekankan pula bahwa proses pembelajaran perlu bersifat kreatif dan inovatif agar dapat mencapai hasil pembelajaran yang memuaskan bagi siswa, sebagaimana disampaikan oleh Putri, Frima, & Rosalina (2022).

Menyongsong perkembangan dan kemajuan teknologi informasi, Pemerintah menggambarkan komitmen tersebut dalam Nawacita ketiga, yang mengedepankan "Penguatan Daerah dan Desa untuk Membangun Indonesia dari Pinggiran dalam Kerangka Negara Kesatuan." Dalam rangka mendukung tujuan ini, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menginisiasi program Digitalisasi Sekolah. Program ini merupakan langkah inovatif yang memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk mempermudah proses belajar mengajar. Melalui program Digitalisasi Sekolah, guru dan siswa dapat dengan lebih mudah mengakses materi ajar. Tidak hanya itu, kepala sekolah dan unsur pendidikan lainnya juga dapat memanfaatkannya. Program ini memungkinkan komunitas guru untuk berkolaborasi dalam pembuatan materi bahan ajar digital dan penyusunan tes ujian harian secara bersama-sama, baik secara online maupun offline. Peran guru tidak hanya terbatas pada kegiatan mengajar, melainkan juga mencakup penguasaan terhadap sumber-sumber pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar dari berbagai tempat. Guru berfungsi sebagai penghubung atau fasilitator sumber belajar, memandu siswa dalam menentukan narasumber yang relevan, serta menentukan fasilitas apa yang diperlukan untuk mendukung pembelajaran. Dengan demikian, peran guru semakin terfokus pada fasilitasi, pencarian narasumber yang relevan, dan bimbingan siswa dalam menentukan cara dan fasilitas belajar yang optimal.

Menurut Khairunnisa & Apoko (2023) media pembelajaran yang inovatif dan kreatif dapat mendukung pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Media pembelajaran digital dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik agar proses pembelajaran lebih menarik untuk menguji efektivitas pengembangan media pembelajaran digital yang menggunakan aplikasi canva pada materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan serta mengukur respons peserta didik terhadap media pembelajaran digital yang menggunakan aplikasi canva. Hasil validasi ahli alat menunjukkan persentase rata-rata 96% dan hasil ini masuk dalam kategori sangat layak. Sementara itu, hasil validasi ahli materi menunjukkan persentase rata-rata 100% dan dinyatakan sangat layak. Pada lembar survei peserta didik diperoleh persentase rata-rata sebesar 86.40% dan dinyatakan layak. Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan alat, maka media pembelajaran digital yang menggunakan aplikasi canva dapat digunakan dan membantu peserta didik dalam pembelajaran, khususnya pada materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk sekolah dasar. Kesuksesan strategi penerapan serba digital dalam pendidikan di Indonesia sangat bertumpu pada kesiapan setiap elemen, termasuk dari institusi dan sumber daya manusia yang terlibat. Faktor kunci dalam hal ini adalah sarana dan prasarana pendidikan. Pada umumnya, terdapat 3 hal yang bisa dianggap responsif terhadap pendidikan berlatar digital, yaitu pemangku kebijakan, pendidik atau guru, dan peserta didik. Guna menuju tujuan itu, perlu memenuhi beberapa hal, seperti menyediakan infrastruktur pendidikan yang mencukupi dan mumpuni, termasuk ketersediaan fasilitas pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Pemanfaatan fasilitas belajar mengajar berlatar teknologi informasi dan komunikasi memiliki andil yang signifikan dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Dengan dukungan proyek pemerintah yang menyediakan peralatan TIK, seperti *chromebook*, bagi sekolah-sekolah, memiliki harapan untuk dapat mendukung terwujudnya pembelajaran berbasis digitalisasi.

Chromebook merupakan perangkat yang dikembangkan oleh *Google* untuk menyediakan pengalaman internet yang lebih optimal kepada pemakai perangkat (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2021). *Chromebook* bisa diakses baik secara luring maupun daring dengan memanfaatkan data *cloud* atau awan, sehingga tidak membutuhkan kapasitas penyimpanan yang besar di alat itu sendiri. Oleh karena itu, untuk mengevaluasi efektivitas program tersebut, dibutuhkan data yang mencerminkan tingkat kesiapan sumber daya manusia yang terlibat dalam usaha mewujudkan harapan pemerintah.

Model PjBL (*Project Based Learning*) mewakili perumusan pembelajaran yang mengajak siswa dalam penyelesaian proyek yang memiliki dampak positif terhadap penyelesaian masalah di lingkungan sekitar siswa. Siswa dilatih untuk menjadi penyelesaian masalah dengan melakukan pengkajian terhadap isu, investigasi, pengumpulan data, interpretasi, dan pengevaluasian dalam pengerjaan proyek yang terkait dengan isu yang sedang diselidiki. Pendekatan pembelajaran ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi kreativitas mereka melalui perancangan dan implementasi proyek yang dapat memberikan solusi terhadap permasalahan yang ada. Pembelajaran berbasis proyek berakar pada konsep konstruktivisme dan mengadopsi pendekatan siswa sebagai pusat pembelajaran (*student-centered learning*). Proses belajar mengajar melalui *Project Based Learning* membuka peluang bagi pendidik untuk "belajar dari siswa" dan "belajar bersama siswa" (Sani, 2014, hal. 172).

Penelitian yang dilakukan oleh Prasetyo, Wijianto, & Muchtarom (2013) menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif antara pemahaman norma dan kepatuhan terhadap norma pada siswa kelas VII SMPN 8 Surakarta. Temuan ini diperkuat oleh signifikansi statistik dengan nilai Sig. sebesar 0,00 dan nilai korelasi (R) sebesar 0,413. Hasil ini menyiratkan bahwa siswa yang memiliki pemahaman yang baik tentang norma cenderung menunjukkan tingkat kepatuhan yang tinggi terhadap norma. Implikasi temuan ini sesuai dengan prinsip-prinsip teori *Stimulus Organisme Respons* dan *Cognitive Affective Consistency*. Hubungan ini dapat dijelaskan melalui kerangka *Elaboration Likelihood Model* dan teori *Assimilation-Contrast*.

Pembelajaran pembuatan poster mengenai norma dan aturan di Kelas 4 SD Negeri Pakem, yang dilaksanakan dalam rangka mata pelajaran Pendidikan Pancasila, memiliki signifikansi penting karena menyimpan berbagai nilai edukatif dan potensi kreativitas. Namun, dalam pelaksanaannya, guru diharapkan tidak hanya mengajarkan, tetapi juga menyediakan pendampingan yang mendalam terhadap siswa. Maka dari itu penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* yang terintegrasi dengan ajaran praktis Tri-N dengan memanfaatkan chromebook sebagai sebuah teknik pembelajaran membuat poster norma dan aturan dan juga dibersamai dengan sifat mengasuh sebagai pedoman guru.

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami pembelajaran membuat poster mengenai norma dan aturan. Pendekatan yang digunakan adalah model pembelajaran *Project Based Learning* yang diintegrasikan dengan teknik Tri-N pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu, dalam mengembangkan keterampilan anak, ditekankan pada dorongan keinginan dan kemauan yang lebih, serta penumbuhan produktivitas ide untuk memacu siswa agar selalu berkreasi dan mengeksplorasi dengan lebih mendalam.

Ki Hajar Dewantara sebagai tokoh Nasional Indonesia, adalah pelopor pedoman operasional praktis Tri-N. Beliau lahir di Yogyakarta pada 2 Mei 1889 dan dikenal sebagai tokoh pendidikan dengan nama timur Raden Mas Soewardi Soerjaningrat (Soejono, 1961). Hari kelahiran Ki Hajar Dewantara dirayakan setiap tahun di Indonesia yang dikenal dengan Hari Pendidikan Nasional. Menurut Wagid (dalam Darmawan, 2016) struktur pendidikan yang diperkenalkan oleh Ki Hajar Dewantara memiliki potensi untuk menjadi model dan metode yang unggul dalam membentuk individu Indonesia yang mempunyai kreativitas, kepekaan, serta karsa, sementara sistem "among" dapat menjadi ciri khas dan unggulan dalam menatap daya saing pendidikan global. Peran pendidik melibatkan pendampingan dan eksplorasi bagi peserta didik, serta pengertian dan dukungan, yang dikenal sebagai "pengasuh" dalam proses belajar.

Ki Hadjar Dewantara, dengan pemikirannya mengenai pendidikan, telah menciptakan citra khas dalam sejarah pendidikan Indonesia. Beliau merupakan inisiator dari model pendidikan klasik di Indonesia yang pada masa lampau dianggap sesuai dan ideal untuk mengembangkan serta mengaktualisasikan potensi-potensi generasi muda Indonesia, meliputi aspek kognitif, afektif, psikomotorik, sosial, dan spiritual. Pendidikan, menurut pandangan Ki Hadjar Dewantara, dianggap sebagai fondasi yang tepat untuk membangun kemanusiaan di Indonesia. Dewantara menyatakan bahwa pendidikan merupakan perjalanan mengembangkan kodrat alam setiap personal dengan potensi yang dimilikinya, bertujuan untuk menjaga keberlanjutan hidup dan mencapai kemerdekaan guna mencapai keselamatan, keamanan, kenyamanan, dan kebahagiaan

lahir batin. Menurut sudut pandangnya, orientasi utama pendidikan adalah untuk mendorong pertumbuhan bangsa secara menyeluruh dengan tidak adanya diskriminasi agama, etnis, suku, budaya, adat, kebiasaan, status ekonomi, dan status sosial, serta mengacu pada prinsip-prinsip kemerdekaan yang bersifat dasar.

Ki Hadjar Dewantara menilai bahwa sistem pendidikan Barat tidak sesuai untuk diterapkan di Indonesia karena dasar-dasarnya cenderung otoriter, tunduk pada ketetapan, sanksi, dan ketertiban, yang pada intinya bersifat tekanan. Menurut pandangan beliau, pendidikan model ini dalam praktiknya dapat dianggap sebagai bentuk pelecehan terhadap kehidupan batin anak-anak. Hal ini dianggap sangat berisiko bagi perkembangan nilai-nilai moral anak-anak, karena pendidikan semacam itu tidak mendorong pembangunan budi pekerti, melainkan justru merusaknya. Anak-anak yang mendapatkan pendidikan semacam ini cenderung tidak menjadi individu yang mandiri, kurang memiliki inisiatif, dan kurang kreatif. Oleh karena itu, Ki Hajar Dewantara memilih untuk menerapkan konsep pembelajaran Tri N (*Niteni, Nirokke, Nambahi*) sebagai alternatif yang lebih sesuai dengan nilai-nilai yang ingin ditanamkan dalam pendidikan di Indonesia. Hal ini dinyatakan dalam prosiding seminar oleh Budiati, Purnami, & Agustito (2018).

Niteni, atau kegiatan mengamati, melibatkan tindakan memperhatikan dengan seksama dan detail terhadap suatu objek. *Nirokke*, atau tindakan menirukan, tidak hanya mengacu pada menjiplak, melainkan fokus pada unsur-unsur dan pola yang dapat ditiru dari suatu pembelajaran. *Nambahi*, atau tindakan menambahkan, memberikan kemerdekaan kepada siswa untuk menyertakan variasi dalam hasil olah tangannya sehingga dapat tidak sama persis dengan objek yang menjadi acuan. Melalui penerapan tata cara yang mendukung arah kreativitas siswa, dimaksudkan hasil pembelajaran dapat sesuai jalur dan memberikan kepuasan. Selanjutnya, desain bentuk dapat dibuat dengan merujuk pada referensi yang telah diperoleh (*Nirokke*). Pada tahap terakhir, siswa dapat membuat bentuk sesuai dengan imajinasi dan kreativitas pribadinya, dengan melakukan perubahan total dari contoh referensi yang telah diterima (*Nambahi*).

Berdasarkan penjelasan di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguraikan proses dan hasil dari penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* yang diintegrasikan dengan teknik Tri-N dengan memanfaatkan *chromebook* pada pembelajaran membuat poster norma dan aturan, kedua mendeskripsikan kreativitas peserta didik melalui penelitian ini harapannya bisa memberikan jendela pengetahuan terhadap karya peserta didik dan sekaligus memahami faktor-faktor yang memberikan pengaruh serta mendukung langkah-langkah pembelajaran membuat poster norma dan aturan menggunakan ajaran Tri-N dengan memanfaatkan *chromebook*. Pembelajaran membuat poster norma dan aturan dengan model pembelajaran *Project Based Learning* yang diintegrasikan dengan teknik Tri-N dengan memanfaatkan *chromebook* dilaksanakan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Peneliti memilih jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif agar mendapatkan hasil yang mendalam tentang peran model pembelajaran *Project Based*

Learning yang terintegrasi dengan ajaran Tri-N dengan memanfaatkan *chromebook* dalam menumbuhkan pemahaman dan kreativitas siswa.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV bersama guru kelasnya di SD Negeri Pakem Kalasan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Pakem Kalasan dengan menggunakan analisis data melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Validitas data dalam penelitian ini diperoleh melalui penerapan triangulasi teknik. Fungsi dari triangulasi teknik adalah untuk menguji kredibilitas data dengan melakukan verifikasi data pada sumber yang sama menggunakan teknik yang berbeda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Wawancara dilakukan dengan 4 orang guru yaitu Guru Kelas 1, Guru Kelas 2, Guru Kelas 3, dan Guru Kelas 5 di SD Negeri Pakem Kalasan Kabupaten Sleman. Diperoleh hasil bahwa guru jarang menerapkan pembelajaran dengan mengintegrasikan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan memanfaatkan *chromebook* khususnya di Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. Sebagian besar guru melakukan pembelajaran materi norma dan aturan hanya dengan menerapkan pembelajaran konvensional dengan *teacher centered* dimana guru sebagai satu-satunya sumber belajar bagi siswa. Sebagian besar guru belum mengetahui cara mengintegrasikan model pembelajaran *Project Based Learning* dan ajaran Tri N dengan memanfaatkan *chromebook*. Bahkan beberapa guru mengakui bahwa belum menguasai sintaks dari model pembelajaran *Project Based Learning* dan penggunaan *chromebook* sebagaimana mestinya.

Observasi dilakukan pada siswa kelas IV SD Negeri Pakem Kalasan Kabupaten Sleman yang terdiri dari 31 siswa. Berdasarkan hasil observasi diperoleh data bahwa kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan belum menerapkan pembelajaran yang inovatif dan kurang memanfaatkan teknologi sehingga siswa tidak merasa termotivasi mengikuti pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas. Pada materi norma dan aturan, siswa hanya diajak untuk mempelajari materi sesuai dengan yang ada di buku teks pelajaran, tanpa diajak untuk mengeksplorasi lebih dalam tentang norma dan aturan yang ada di rumah dan di sekolah. Sehingga siswa hanya memahami materi perubahan norma dan aturan sebatas pengetahuan yang dangkal dan hafalan. Hal ini menjadikan sebagian besar siswa kurang memahami materi norma dan aturan.

Guru kemudian menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* yang diintegrasikan dengan ajaran Tri-N serta menggunakan sarana prasarana teknologi yang tersedia berupa *chromebook* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi norma dan aturan yang dilaksanakan di Kelas IV SD Negeri Pakem Kalasan Kabupaten Sleman. Pertama, guru membuat modul ajar sesuai dengan model pembelajaran *Project Based Learning* yang terintegrasi dengan ajaran Tri-N pada materi norma dan aturan. Kemudian, penerapannya di kelas dengan tahapan berikut ini:

Tahap pertama yaitu pengenalan masalah. Pada tahap ini siswa diajak untuk saling menanggapi atas pertanyaan pemantik dari guru terkait hal-hal yang boleh dan tidak boleh dilakukan oleh siswa di rumah maupun di sekolah. Kemudian guru melakukan tanya jawab dengan siswa serta siswa memberikan pernyataannya masing-masing. Siswa menerima instruksi dari guru untuk menyimak video tentang norma dan aturan yang

ditayangkan melalui LCD Proyektor. Pada tahap ini siswa sedang melakukan ajaran Tri N yaitu *Niteni*. Dengan melihat video, siswa mengamati dan mengingat norma dan aturan yang ada di sekitar mereka. Dokumentasi dapat dilihat pada Gambar 1 berikut ini:



Gambar 1. PjBL Tahap 1 Pengenalan Masalah

Tahap kedua adalah membuat desain proyek. Pada tahapan ini siswa diajak untuk bertanya jawab mengenai video norma dan aturan yang telah ditayangkan. Siswa dipersilahkan bertanya tentang norma dan aturan yang ada pada video. Siswa kemudian dibagi menjadi 6 kelompok secara heterogen. Dokumentasi dapat dilihat pada Gambar 2 berikut:



Gambar 2. PjBL Tahap 2 Membuat Desain Proyek

Tahap ketiga yaitu menyusun jadwal proyek. Siswa dan guru mengkomunikasikan bahwa proyek membuat poster norma dan aturan di masyarakat dengan menggunakan *chromebook* serta media pembuatannya adalah aplikasi *canva*. Siswa dipersilahkan untuk dapat mendiskusikan pembagian kerja yang akan dilaksanakan, misalkan anggota kelompok yang bekerja mencari gambar yang sesuai, anggota kelompok yang membuat kata-kata pada poster, dan sebagainya. Dokumentasi dapat dilihat pada Gambar 3 berikut:



Gambar 3. PjBL Tahap 3 Menyusul Jadwal Proyek

Tahap selanjutnya adalah memonitor kemajuan proyek. Tahap ini dilaksanakan di setelah siswa mendiskusikan tugas dari masing-masing anggota kelompok. Kemudian siswa dipersilahkan untuk memproses membuat poster norma dan aturan. Siswa dalam kelompok mempraktikkan cara membuat poster. Tahap inilah siswa menerapkan ajaran Tri N yaitu *nirokke*. Masing-masing kelompok dibimbing oleh guru dalam bekerja. Siswa dipersilahkan memberikan hiasan sesuai dengan kreativitas kelompok masing-masing. Pembuatan poster norma dan aturan yang disesuaikan dengan kreativitas kelompok masing-masing merupakan penerapan dari ajaran Tri N yaitu *Nambahi*. Dokumentasi dapat dilihat pada Gambar 4 berikut:



Gambar 4. Memonitor Kemajuan Proyek

Tahap kelima yaitu menguji hasil proyek. Setiap kelompok siswa mempresentasikan hasil pembuatan poster norma dan aturan dari kelompoknya masing-masing. Guru dan siswa lain merespon kelompok yang sedang melakukan unjuk kerja. Dokumentasi dapat dilihat pada Gambar 5 berikut ini:



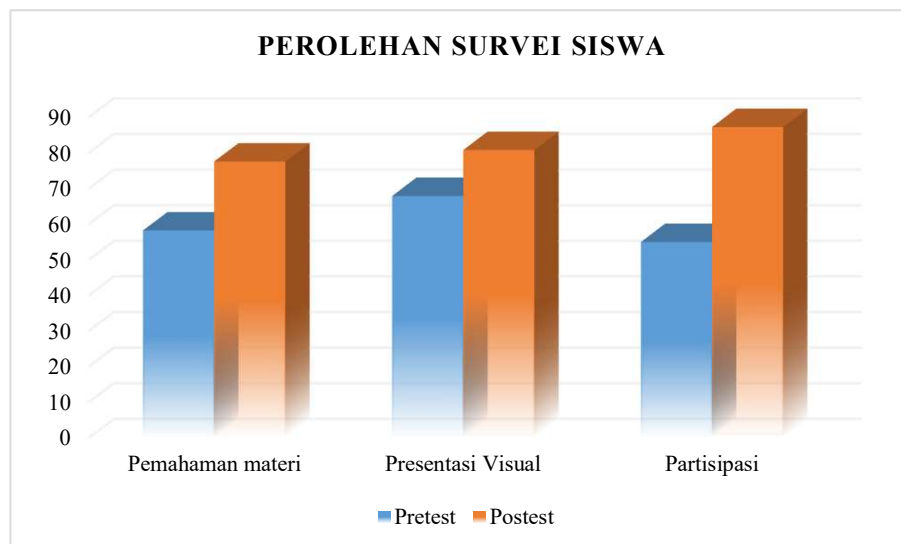
Gambar 5. Menguji hasil proyek

Tahap terakhir yaitu evaluasi pengalaman. Pada tahap akhir ini siswa diajak untuk mengingat kembali terkait pembelajaran yang dilaksanakan dengan cara guru mengajak siswa mengikuti kuis dengan menggunakan *platform kahoot*. Kemudian, siswa melakukan tanya jawab dengan guru mengenai hasil proyek membuat poster norma dan aturan seperti alat yang harus dipersiapkan, bagaimana langkah-langkah siswa dalam membuat poster norma dan aturan. Tahap ini ditutup dengan siswa bersama guru menyimpulkan kegiatan yang telah dilakukan. Dokumentasi dapat dilihat pada Gambar berikut ini:

**Gambar 6.** Evaluasi Pengalaman

Kegiatan yang dilakukan menggunakan penerapan ajaran Tri N diantaranya *Niteni* dengan mengajak siswa melihat video tentang materi norma dan aturan yang ada di dalam masyarakat, *Nirokke* pada bagian siswa membuat poster norma dan aturan, dan *Nambahi* ketika siswa menambahkan kalimat ajakan dan gambar yang sesuai materi norma dan aturan sesuai dengan kreativitas dari kelompok siswa masing-masing.

Evaluasi keseluruhan dari penerapan media pembelajaran berlatar aplikasi *Canva* dengan media *Chromebook* kepada 31 peserta didik kelas IV di SD Negeri Pakem melibatkan penilaian terhadap aspek-aspek tertentu. Lembar survei peserta didik digunakan untuk mengukur efektivitas media pembelajaran ini, dengan menitikberatkan pada evaluasi aspek materi, presentasi visual, partisipasi, dan manfaat yang diperoleh. Hasil survei peserta didik kemudian dijelaskan melalui diagram.



Gambar 7. Diagram Batang Survei Perolehan Siswa

Pemanfaatan *Chromebook* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Model *PjBL* terintegrasi dengan Ajaran Tri N di Kelas IV SD Negeri Pakem Kalasan Kabupaten Sleman terlaksana dengan baik dan memiliki peran dalam memberikan pemahaman serta pengalaman yang lebih dalam dan menumbuhkan kreativitas siswa terkait materi norma dan aturan.

Hambatan dalam melaksanakan kegiatan pemanfaatan *Chromebook* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Model *PjBL* terintegrasi Ajaran Tri N yaitu kurangnya pengetahuan guru terkait pemanfaatan *chromebook* yang telah tersedia serta model-model pembelajaran inovatif yang bisa diterapkan di dalam kelas. Adapun usaha yang dapat dilakukan dalam mengatasi hambatan pelaksanaan kegiatan pemanfaatan *chromebook* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila model *PjBL* yang diintegrasikan dengan ajaran Tri N diantaranya dengan mengadakan *IHT (In House Training)* kepada guru guna meningkatkan kompetensi dalam memanfaatkan *chromebook* serta dalam menerapkan pembelajaran inovatif dan bervariasi di dalam kelas.

SIMPULAN

Pendidikan Pancasila memiliki peran yang signifikan dalam proses pembelajaran di berbagai tingkatan pendidikan, baik resmi maupun tidak resmi. Implementasi Pendidikan Pancasila dapat ditemukan secara konkret di setiap tahap pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar (SD) hingga jenjang perguruan tinggi. Mencapai tujuan mata pelajaran Pendidikan Pancasila tidaklah mudah, terutama menghadapi berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran di dunia pendidikan. Peran guru tidak hanya terbatas pada kegiatan mengajar, melainkan juga mencakup penguasaan terhadap sumber-sumber pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar dari berbagai tempat. Media pembelajaran yang inovatif dan kreatif dapat mendukung pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Media pembelajaran digital dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik agar proses pembelajaran lebih menarik untuk menguji efektivitas pengembangan media pembelajaran digital dengan menggunakan aplikasi *canva*. *Chromebook* merupakan perangkat yang dikembangkan oleh *Google* untuk menyediakan

pengalaman internet yang lebih optimal kepada pemakai perangkat. Pembelajaran pembuatan poster mengenai norma dan aturan di Kelas 4 SD Negeri Pakem, yang dilaksanakan dalam rangka mata pelajaran Pendidikan Pancasila, memiliki signifikansi penting karena menyimpan berbagai nilai edukatif dan potensi kreativitas. Maka dari itu penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* yang terintegrasi dengan ajaran praktis Tri-N dengan memanfaatkan *chromebook* sebagai sebuah teknik pembelajaran membuat poster norma dan aturan untuk membantu peserta didik mengeksplorasi pengetahuan, kreativitas, dan partisipasinya dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Disimpulkan dari penemuan penelitian, dapat diambil suatu garis besar bahwa 1) aktivitas pembelajaran yang memanfaatkan *Chromebook* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila model *PjBL* terintegrasi Ajaran Tri N di Kelas IV SD Negeri Pakem Kalasan Kabupaten Sleman memberikan pemahaman dan pengalaman yang lebih mendalam serta menumbuhkan kreativitas pada siswa dibuktikan dengan peningkatan pada survei perolehan siswa pada aspek pemahaman materi, presentasi visual dan partisipasi, 2) hambatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan *Chromebook* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila model *PjBL* terintegrasi Ajaran Tri N yaitu kurangnya pengetahuan guru dalam memanfaatkan *chromebook* yang telah tersedia di satuan pendidikan serta kurangnya guru dalam menerapkan model pembelajaran inovatif di dalam kelas, dan 3) usaha yang dilakukan adalah dengan mengadakan *IHT (In House Training)* kepada guru guna meningkatkan kompetensi dalam memanfaatkan dan menerapkan pembelajaran inovatif dan bervariasi di dalam kelas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih tak terhingga kepada semua pihak yang telah bersedia membantu, berkontribusi, dan membimbing kami selama proses penyusunan artikel ini. Ekspresi terima kasih kami disampaikan kepada Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd., selaku dosen pada mata kuliah Inovasi Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, yang telah memberikan bimbingan dalam penyelesaian artikel ini. Kami juga ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada SD Negeri Pakem Kalasan, Kabupaten Sleman, atas izin yang diberikan untuk melakukan penelitian di tempat tersebut. Tidak lupa, kami mengucapkan terima kasih kepada suami, anak, dan keluarga kami yang selalu memberikan dukungan dan semangat. Semoga artikel ini memberikan manfaat bagi pembaca dan peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alawiyah, F. (2013). Peran Guru dalam Kurikulum 2013. *Aspirasi: Jurnal Masalah-Masalah Sosial*, 4(1), 65–74. <https://doi.org/10.46807/aspirasi.v4i1.480>
- Amaliyah, N. (2020). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Gosyen Publishing.
- Budiati, N., Purnami, A. S., & Agustito, D. (2018). Penerapan Konsep 3N (Niteni, Nirokke, Nambahi) dalam Pembelajaran Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Etnomatnesia*, 486–490. Diambil dari <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/etnomatnesia/article/view/2369>

- Darmawan, D. (2016). *Mobile Learning: Sebuah Aplikasi Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Elsa, F., Khairil, K., & Yunus, Y. (2018). Penerapan Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan Melalui Metode Inkuiri Terhadap Sikap dan Perilaku Siswa Pada Materi Pencemaran dan Kerusakan Lingkungan di SMP Negeri 6 Banda Aceh. *BIOTIK: Jurnal Ilmiah Biologi Teknologi dan Kependidikan*, 2(1), 28–32. <https://doi.org/10.22373/biotik.v2i1.232>
- Festiawan, R. (2020). *Belajar dan Pendekatan Pembelajaran*. Purwokerto: Universitas Jenderal Soedirman.
- Hardini, I., & Puspitasari, D. (2012). *Strategi Pembelajaran Terpadu*. Yogyakarta: Familia.
- Hastangka, H., & Ma'ruf, M. (2021). Metode Pancasila dalam Menangkal Radikalisme. *Jurnal Kewarganegaraan*, 18(2), 115–129. <https://doi.org/10.24114/JK.V18I2.23538>
- Junaidi. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2021). *Modul Pengenalan Chromebook*. Jakarta: Direktorat Sekolah Dasar Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
- Khairunnisa, A., & Apoko, T. W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 20(2), 191–203. <https://doi.org/10.24114/jk.v20i2.48898>
- Machali, I. (2014). Kebijakan Perubahan Kurikulum 2013 dalam Menyongsong Indonesia Emas Tahun 2045. *Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 71–94. Diambil dari <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/24230/>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171–187.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Prasetyo, A., Wijianto, W., & Muchtarom. (2013). Hubungan Pengetahuan Kewarganegaraan Tentang Norma Dengan Sikap Patuh Terhadap Norma. *Jurnal Kewarganegaraan*, 20(2), 203–218. <https://doi.org/10.24114/jk.v20i2.45723>
- Putri, R. A., Frima, A., & Rosalina, E. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 85 Lubuklinggau. *Jurnal Profesi Pendidikan (JPP)*, 1(2), 124–132. <https://doi.org/10.18269/jpmipa.v17i1.36048>
- Rasagama, I. G. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Getaran Berbasis Video Youtube Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa Politeknik. *Jurnal*

- Pendidikan Sains Universitas Muhammadiyah Semarang*, 8(2), 91–101.
<https://doi.org/10.26714/jps.8.2.2020.91-101>
- Rohani. (2019). *Media Pembelajaran*. Medan: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Salsabila, N., Wahyuni, F. D., & Nurgiansyah, T. H. (2023). Peran Penting Civics: Pendidikan Ilmu Kewarganegaraan di Era Masyarakat Digital. *Jurnal Kewarganegaraan*, 20(1), 1–12. <https://doi.org/10.24114/jk.v20i1.39530>
- Salsabilah, A. S., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Peran Guru dalam Mewujudkan Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 7158–7163. <https://doi.org/10.31004/jptam.v5i3.2106>
- Sani, R. A. (2014). *Pembelajaran Sainifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Bumi Aksara.
- Soejono, A. (1961). *Aliran Baru dalam Pendidikan dan Pengadjaran*. Jakarta: Harapan masa.
- Suharyati, T., & Putu Arga, H. S. (2023). Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran PPKn di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Profesi Pendidikan*, 2(1), 45–53. <https://doi.org/10.22460/jpp.v2i1.13037>
- Sumarmo, U., Hidayat, W., Zukarnaen, R., Hamidah, H., & Sariningsih, R. (2012). Kemampuan dan Disposisi Berpikir Logis, Kritis, dan Kreatif Matematik. *Jurnal pengajaran MIPA*, 17(1), 17–33.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Yuristia, R. (2018). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Visual Pada Mata Pelajaran Matematika dengan Materi Mengenal Sifat-Sifat Bangun Datar Pada Siswa Kelas V MIS Madinatussalam Desa Sei Rotan Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang* (Universitas Islam Negeri Sumatera Utara). Diambil dari http://repository.uinsu.ac.id/4445/1/SKRIPSI_RIRIN.pdf
- Zein, M. (2016). Peran Guru dalam Pengembangan Pembelajaran. *Inspiratif Pendidikan*, 5(2), 274–285. <https://doi.org/10.24252/ip.v5i2.3480>