

Penggunaan WPS Office dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Sma Negeri 1 Poigar

Using WPS Office In Increasing Students' Interest In Learning At Sma Negeri 1 Poigar

Ebin Dwi Supriyantono^{a, 1*}, Julien Biringan^{b, 2}, Jan A. Rattu^{c, 3}

^{abc} Jurusan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Negeri Manado, Tondando, Indonesia¹

ebindwisupriyantono@gmail.com^{1*}; julienbiringan@unima.ac.id²; janrattu@unima.ac.id³

*ebindwisupriyantono@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini berencana untuk mengetahui seberapa besar keunggulan siswa dalam pembelajaran dalam pembelajaran PKn bergantung pada pemanfaatan media pembelajaran berbasis web berdasarkan aplikasi android *WPS Office* untuk siswa di SMA Negeri 1 Poigar. Strategi yang digunakan dalam eksplorasi ini adalah spellbinding subyektif dengan prosedur pengumpulan informasi berdasarkan persepsi dan pertemuan dengan pengajar dan siswa PKn di SMA Negeri 1 Poigar. Mengingat akibat dari ujian dan percakapan bahwa pemanfaatan media pembelajaran internet dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PKn di SMA Negeri 1 Poigar telah dilakukan dengan baik, hal ini karena dalam setiap contoh guru umumnya menitikberatkan pada siswa. seperti disposisi sadar dari para siswa. instruktur untuk siswa, sehingga siswa merasa sangat puas dengan latihan pembelajaran dan perlu mengambil bagian dalam mata pelajaran yang pendidik mendidik di sekolah, terutama di masa pembelajaran berbasis web sekarang. Dengan minat belajar dalam pembelajaran berbasis web, siswa umumnya akan lebih suka menampilkan sesuatu yang mereka hargai, misalnya kesenangan, pertimbangan dalam belajar dan suka mengikuti pembelajaran dengan semua itu dimulai dari premis minat dalam diri mereka.

Kata Kunci: Minat Belajar, Pembelajaran Online

Abstract

This study plans to determine how much student excellence in learning in Civics learning depends on web-based learning media based on the Wps Office android application for students at SMA Negeri 1 Poigar. The strategy used in this exploration is subjective spellbinding with information gathering procedures based on perceptions and meetings with Civics teachers and students at SMA Negeri 1 Poigar. Considering the result of exams and conversations, the use of internet learning media in increasing student interest in learning Civics subjects at SMA Negeri 1 Poigar has been done well. In each example, the teacher generally focuses on the students. Such as the conscious disposition of the students. Instructors for students, so that students feel very satisfied with the learning exercises and need to take part in the subjects that educators educate in schools, especially in today's web-based learning era. With interest in learning in web-based learning, students generally will prefer to display something they value, for example, pleasure, consideration in learning, and likes to follow learning, starting from the premise of interest in themselves.

Keywords: Interest in Learning, Online Learning

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Akhir-akhir ini kemajuan kemajuan logika dan mekanik, khususnya di bidang persekolahan berkembang pesat, hal ini menunjukkan bahwa pengajaran telah melalui beberapa putaran peristiwa, mulai dari zaman gaya lama hingga zaman sekarang. Oleh karena itu, daerah diharapkan dapat mengambil bagian dalam waktu yang digunakan untuk menciptakan pembelajaran seperti sekarang ini, mengingat sekolah dapat berkembang dan berkreasi dari dalam diri orang-orang berdasarkan pengalaman yang ada di dalamnya (Syaripudin, 2012: 38). Hal ini sesuai dengan perenungan M.J. Langeveld (dalam Syaripudin, 2012: 38) dimana persekolahan adalah pengaturan pengarah dan pertolongan kepada individu yang belum dewasa. Langeveld juga mengatakan bahwa mengajar berarti melakukan tindakan dengan sengaja untuk mencapai tujuan instruktif. Demikian pula, pengajaran berkembang dan menciptakan dari dalam diri orang-orang dengan melihat apa yang telah mereka temukan, dengan tujuan agar orang-orang dapat terus-menerus mengembangkan sekolah pada premis yang berkesinambungan.

Seiring dengan kemajuan arus globalisasi yang melahirkan berbagai macam alat-alat mekanik, segala bidang mengalami perubahan, karena dibawa oleh arus modernisasi. Alam semesta pelatihan telah mengalami perubahan yang luar biasa. Melihat kenyataan itu, instruktur harus menyesuaikan diri dengan peningkatan pelatihan sesuai arus modernisasi yang melahirkan berbagai macam peralatan mekanik. Kemudian salah satu peningkatan pembelajaran sesuai modernisasi saat ini adalah dengan memanfaatkan media. Media merupakan suatu metode data yang dapat menopang semua yang dibutuhkan oleh pengajar dalam menelusuri berbagai data tentang mata pelajaran yang ada. Selain itu, media adalah alat yang digunakan oleh pendidik dan siswa untuk menyelesaikan berbagai pengajaran dan kebutuhan memajukan. Kemudian, pada saat itu, media juga siap untuk menumbuhkan potensi belajar siswa, minat belajar siswa, dan dapat memberikan pengembangan di ranah persekolahan (Sudarwan Danim, 1995: 7).

Sesuai dengan hal tersebut, Donald P. Ely (dalam Sudarwan Danim, 1995: 12) mengatakan bahwa pemanfaatan media dalam pelatihan dapat memberikan beberapa keuntungan dengan memperluas kegunaan dalam pengajaran, dapat memberdayakan latihan belajar dan belajar mandiri, dapat memberikan premis yang mengagumkan. untuk mendidik dan belajar latihan. dinamis menuju pelatihan, proses pengajaran dan pembelajaran yang lebih mantap, dan memberikan ruang lingkup pembelajaran yang lebih luas. Selain itu, dikatakan bahwa pemanfaatan media dalam pembelajaran memiliki manfaat dalam bekerja pada sifat maju dengan secara efektif memberikan metode untuk mempercepat kecepatan mengambil, mengurangi kontrol pendidik adat dan tidak fleksibel, memberikan premis yang lebih logis untuk mengajar secara konsisten. dan secara metodis, pengajaran dapat dilakukan secara konsisten karena memberikan data, korespondensi yang konkret dan waras, membangun pengakuan kecepatan belajar, dan dapat memperkenalkan data yang tidak menonjolkan batas-batas realitas (Sudarwan Danim, 1995: 12-13).

Berkaitan dengan hal tersebut, guru diharapkan dapat melakukan interaksi pembelajaran yang lain, sebuah penemuan yang sesuai dengan tuntutan zaman. Selanjutnya, guru harus memiliki pilihan untuk mengembangkan perbaikan inovatif ini dengan proses pembelajaran berkelanjutan di sekolah, dan juga harus meninggalkan strategi pembelajaran biasa karena teknik pembelajaran tradisional atau strategi bicara adalah strategi pembelajaran yang buruk dan siswa biasanya merasa banyak lelah. Namun, melihat kenyataan dan kekhasan di lapangan, terdapat keanehan, dimana para pendidik sering menggunakan tata cara pertunjukan tradisional dan memilih media pembelajaran yang kurang menarik, yang hanya menyoroti salah satu pengajar, dan siswa tidak langsung terlibat dengannya. Sehingga siswa sering mengatakan bahwa pembelajaran PKN hanya sebatas dzikir, dan siswa terus terang diam dan hanya menyoroti penjelasan dari seorang pendidik.

Keanehan seperti di atas adalah apa yang dialami para ilmuwan di lapangan saat mengamati dan langsung bertemu dengan siswa SMA Negeri 1 Poigar. Dalam pertemuan dan pertemuan tersebut, pakar menggarisbawahi suatu permasalahan, dimana masih banyak pengajar, untuk situasi ini para pendidik, yang tidak menjalankan model pembelajaran berbasis web dengan menggunakan media. Kemudian, pada saat itu, dari gambaran keanehan yang telah terjadi, permasalahan tersebut dapat digambarkan, bahwa keganjilan ini terjadi ketika siswa sedang menyelesaikan latihan-latihan pembelajaran dan dari saat itu siswa merasa lelah dengan pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, salah satu kemampuan yang harus dikuasai oleh pengajar di SMA Negeri 1 Poigar adalah memahami pentingnya pelibatan media dalam pembelajaran internet berbasis Android. Berdasarkan kontemplasi dan fokus di atas, dalam konsentrasi ini para ilmuwan tertarik untuk memimpin penelitian lebih lanjut tentang pemanfaatan media dalam pembelajaran berbasis web dalam bentuk aplikasi android. untuk memperluas keunggulan siswa dalam pembelajaran mata pelajaran PKn dan memilih untuk mengambil judul “Pemanfaatan Media Pembelajaran Android Wps Office Berbasis Web Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran di SMA Negeri 1 Poigar.

KAJIAN PUSTAKA

Media Pembelajaran dan Pembelajaran Online

Pengertian Pembelajaran Online

Media pembelajaran adalah suatu metode atau instrumen yang dapat bekerja dengan cara latihan pembelajaran yang paling umum, baik di dalam kelas maupun di luar ruang belajar. Media pembelajaran memegang peranan penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran, bahkan persekolahan itu sendiri (Pasandaran, S., & Katuuk, D. A., 2022). Media pembelajaran sangat penting untuk diterapkan, mengingat kemampuannya untuk mengatasi hambatan dalam proses pembelajaran saat ini, salah satunya adalah untuk mengurangi kelelahan siswa dalam menangkap pentingnya yang disampaikan oleh pendidik di sekolah (Sudarwan Danim, 1995: 1).

Sesuai dengan hal tersebut, Donald P. Ely (dalam Sudarwan Danim, 1995: 12) mengatakan bahwa ada beberapa manfaat pelibatan media dalam pelatihan. Kemudian ditegaskan bahwa manfaat dari penggunaan media tersebut adalah sebagai berikut:

1. Pemanfaatan media dalam pelatihan, khususnya dalam sistem pembelajaran dapat membuat sekolah meningkatkan kecepatan belajar. Ia memungkinkan para pengajar untuk memanfaatkan waktu secara nyata, efektif, dapat menangkis hal-hal yang seharusnya tidak mendasar, yang kurang stabil seperti tugas regulasi atau pekerjaan rutin yang tidak masuk akal untuk mengubah data.
2. Pemanfaatan media dalam pelatihan, khususnya dalam sistem pembelajaran, membuat tayangan latihan menjadi lebih logis. Penggunaan media dalam sistem pelatihan memungkinkan siswa dan instruktur untuk membuat kemajuan pekerjaan yang sesuai dengan tujuan mendidik dan menguasai, sehingga lebih mudah bagi anak-anak untuk mengetahui apa yang benar-benar ingin mereka pahami.
3. Pemanfaatan media dalam pengajaran, khususnya dalam sistem pertunjukan, dapat membuat pertunjukan menjadi lebih mengesankan. Kontak korespondensi antara orang-orang yang didukung oleh inovasi dapat menawarkan manfaat tambahan dan kemampuan relasional tertentu. Media dalam sistem tayangan dapat menyebabkan artikel yang sulit dipahami ke dunia nyata atau mendekati kenyataan, memberikan keamanan dan kecepatan peningkatan pemahaman siswa, mengawasi waktu dengan sukses, efektif, mengurangi rentang item atau pekerjaan pada kesempatan tertentu.

Seperti yang diungkapkan oleh Donald P. Ely, Asyhar (2012: 93-94) mengatakan bahwa media yang digunakan harus berbeda sesuai dengan gaya belajar yang akan diterapkan. Kemudian,

pada saat itu, media yang digunakan dapat membandingkan suatu pandangan yang kontras antara orang-orang. Oleh karena itu, media harus dikembangkan secara bebas oleh instruktur atau guru, sehingga mereka dapat membuat sesuatu pembelajaran yang tepat sesuai dengan rencana pembelajaran dan sesuai kebutuhan (Biringan, Limeranto, & Keintjem, 2022).

Mengenai hal ini, Asyhar (2012: 81) mengatakan bahwa media pembelajaran yang layak memiliki standar yang menyertai: (1) Memiliki kepuasan yang jelas dan rencana permainan yang sempurna, (2) Tampilan yang tidak bernoda sehingga dapat menonjol, (3) Wajar untuk alasannya, (4) Sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan, (5) Sesuai tujuan pembelajaran yang ditetapkan, (6) Pragmatis, mudah beradaptasi dan kuat, (7) Memiliki kualitas yang bagus, dan (8) Ukurannya sesuai dengan pembelajaran iklim. Asyhar (2012: 82) juga menggambarkan standar pilihan media sebagai aturan, khususnya:

1. Standar kesesuaian, artinya media pembelajaran yang layak sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kesesuaian juga didasarkan pada signifikansi, khususnya pentingnya media terhadap materi dan relevansi materi dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Selain itu, media pembelajaran harus disesuaikan dengan keadaan siswa dan teknik pembelajaran yang diberikan.
2. *Lucidity of show*, bahwa substansi yang diperkenalkan dalam media pembelajaran harus jelas. Pada sebagian media saat ini hanya sebatas materi pembelajaran dengan pengantar yang menantang untuk diolah. Hal ini dapat mempersulit siswa untuk belajar dan memahami materi yang diperkenalkan. Oleh karena itu, kesederhanaan tayangan media menjadi sangat penting, misalnya penggunaan bahasa yang umumnya digunakan dalam berbagai rutinitas sehari-hari dan dapat lebih memudahkan siswa untuk mendapatkan substansi materi.
3. Entri langsung, hal ini berkaitan dengan apakah media tersebut tidak sulit untuk diakses dan digunakan oleh mahasiswa dan juga apakah perangkat pendukungnya juga dapat diakses. Model adalah media pembelajaran berbasis Android yang dapat diakses sebagai aplikasi, yang dapat diperkenalkan pada ponsel Android.
4. Moderateness, terkait dengan perspektif biaya. Media yang membutuhkan biaya besar tidak akan mampu memberikan sekolah dan instruktur, namun biaya ini juga harus ditentukan dari sisi keuntungan.
5. Aksesibilitas, maksudnya bahwa sebelum memulai pembelajaran, penting untuk benar-benar melihat aksesibilitas media. Aksesibilitas gadget pendukung media juga merupakan variabel yang harus diperiksa.
6. Kualitas, menyiratkan bahwa penentuan media harus fokus pada sifat media. Seperti halnya media berbasis visual dan suara, di mana jenis komposisi, gambar, suara, dan substansi lainnya harus jelas untuk menghasilkan kualitas media yang bagus.
7. Intuitif, lebih spesifiknya media mengandung komponen yang memungkinkan berhubungan dengan klien atau memberikan korespondensi dua arah. Saat ini, berbagai jenis media cerdas dapat diakses, seperti Disk intuitif, di mana terdapat tombol yang memungkinkan klien untuk berkolaborasi dengan media.

Mengingat sebagian dari pengertian di atas, maka yang dimaksud dengan mewujudkan media dalam penelitian ini adalah suatu instrumen yang dapat bekerja dengan cara latihan pembelajaran yang paling umum untuk mencapai tujuan pembelajaran, dan dapat mempermudah instruktur untuk memanfaatkannya. waktu dengan sukses, efektif dan menghindari hal-hal yang kurang kuat sehingga siswa dapat menyelesaikan sistem pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan, sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diterapkan (Lonto, Delly, & Rorimpandey, 2021).

Pengertian Pembelajaran Online

Pembelajaran internet adalah pembelajaran jarak jauh atau biasa disinggung dengan kependekan (PJJ). Sejak awal, pembelajaran internet sangat penting untuk kerangka pembelajaran jarak jauh yang muncul selama abad kedelapan belas. Kemudian pembelajaran internet ini dilengkapi dengan inovasi, data dan korespondensi sebagai instrumen yang berperan di dalamnya, dan selanjutnya sebagai pelaksana pembelajaran jarak jauh (PJJ) atau pembelajaran berbasis web (Munir, 2021: 1-8). Sesuai dengan hal tersebut, Macintosh Kenzie, Christensens dan Rigby (dalam Munir, 2021: 12) mengatakan bahwa pembelajaran jarak jauh (PJJ) atau internet learning merupakan salah satu bagian dari teknik pembelajaran dengan memanfaatkan model pembelajaran korespondensi bagi aparatur khusus untuk membangun asosiasi. hubungan antara instruktur dan siswa selama waktu yang dihabiskan latihan belajar (Pangalila, & Mantiri, 2019).

Hal ini sesuai dengan alasan Taylor (dalam Tian Belawati, 2019: 6) dimana pembelajaran jarak jauh (PJJ) dapat dipartisi berdasarkan lima usia pembelajaran jarak jauh atau internet learning, yaitu:

1. Model pembelajaran korespondensi jarak jauh.
2. Model pembelajaran jarak jauh multimedia.
3. Model pembelajaran jarak jauh pembelajaran jarak jauh.
4. Model pembelajaran yang adaptif.
5. Model pembelajaran jarak jauh yang lebih adaptif dan cerdas atau Model pembelajaran adaptif yang cerdas.

Berkaitan dengan hal tersebut, Arbors dan Kumar (dalam Lidia Susanti, 2021: 6) mengatakan bahwa pembelajaran berbasis web dapat memberikan manfaat dalam mewujudkan agar tujuan pembelajaran dapat dipahami, maka pada titik tersebut digarisbawahi bahwa terdapat beberapa manfaat dalam web. pembelajaran berbasis. Manfaatnya mencakup hal-hal berikut:

1. Memberikan kemampuan beradaptasi dalam belajar
2. Ada hiburan dalam latihan pembelajaran berbasis web
3. Dapat belajar aula secara efektif di mana saja di planet ini.

Selain apa yang dikemukakan di atas, Lidia Susanti (2021: 5) juga mengatakan bahwa pembelajaran berbasis web dapat membawa pembelajaran jarak dekat dan terputus ke dalam kemajuan internet dengan secara efektif mengikutsertakan siswa dalam pembelajaran berbasis web, poin yang digunakan dalam pembelajaran berkaitan dengan adanya mahasiswa, dapat berpikir secara fundamental dan memotivasi mahasiswa untuk memiliki pemikiran yang imajinatif dalam menangani permasalahan yang ada. Selain itu, terkait dengan hal tersebut di atas, Isman (2016: 587) mengatakan bahwa pembelajaran jarak jauh (PJJ) atau pembelajaran berbasis web adalah penemuan yang menggunakan salah satu ketersediaan jaringan *web*, tidak hanya itu pembelajaran jarak jauh (PJJ) atau kemajuan internet juga memiliki empat atribut, khususnya:

1. Menyebabkan siswa maju secara mandiri
2. Siswa dapat berbicara dengan siswa yang berbeda dengan membangun informasi dan dapat mengatasi masalah bersama-sama.
3. Dapat mengeksplorasi halaman Situs dengan mengharuskan organisasi web memiliki opsi untuk mendapatkan pembelajaran PC, kelas visual, dan kelas computer
4. Siswa memiliki kecerdasan, kebebasan, dan ketersediaan.

Selain apa yang dikemukakan di atas, pembelajaran internet dalam latihan pembelajaran juga dapat menyebabkan siswa dan siswa untuk maju secara mandiri dan memiliki kesempatan untuk melakukan pembelajaran tanpa henti di mana pun dan di mana pun siswa atau siswa tersebut berada,

agar siswa atau siswa dapat membuat surat menyurat. hubungan dengan pengajar di sekolah Isman (2016: 587).

Mengingat sebagian dari definisi di atas, yang dimaksud dengan pembelajaran berbasis web dalam penelitian ini adalah pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang dapat bergantung pada ketersediaan pada organisasi web. Selanjutnya, latihan-latihan yang terdapat dalam sebuah aplikasi pembelajaran dapat diselesaikan dan dilakukan dimana saja dan kapan saja dengan asumsi jaringan organisasi kita dalam posisi yang layak.

Android dan Aplikasi WPS

Pengertian Android

Android adalah kerangka kerja portabel yang lebih terbuka. Android merupakan framework kerja yang dapat dijalankan pada ponsel atau framework Android yang memiliki basis framework kerja berbasis Linux dan dapat menggabungkan segmen middleware, hingga beberapa aplikasi yang berbeda (Nazruddin Safaat dan Muhammad Irsyad, 2021: 11). Sesuai dengan hal tersebut, Dixit (2014: 2) mengatakan bahwa Android adalah telepon seluler yang digunakan untuk telepon seluler yang menggabungkan kerangka kerja, middleware, dan aplikasi pusat. Android dalam kerangka kerja Linux ditujukan untuk ponsel layar sentuh, seperti ponsel dan PC tablet. Terlepas dari apa yang diungkapkan di atas, Kusuma (2011: 10-12) mengatakan bahwa ponsel yang menggunakan sistem berbasis Android memiliki keunggulan dibandingkan dengan ponsel yang tidak menggunakan sistem berbasis Android. Kemudian, ditegaskan bahwa keunggulan ponsel berbasis Android antara lain:

1. Melakukan banyak tugas,

Melakukan banyak tugas menyiratkan bahwa kerangka kerja Android cocok untuk menjalankan jumlah penggunaan tanpa batas tanpa penundaan sesaat, dua aplikasi yang berasal dari kerangka kerja default atau tambahan dari pusat Komersial Android. seorang model menyerupai seseorang yang memperhatikan musik.

2. Layar beranda yang dapat disesuaikan

Layar beranda adalah jendela utama kerangka kerja, di mana semua pemberitahuan dapat diamati tanpa perlu kembali ke halaman utama. Homescreen dapat digunakan untuk menempatkan rute alternatif untuk aplikasi yang sering digunakan oleh klien Android. Selain itu, Android juga dapat memberikan tempat untuk berbagai gadget.

3. Tekad besar untuk gadget

Penentuan besar gadget benar-benar berarti bahwa ada banyak penjual yang mendukung sistem ini. Sehingga pemilihan gadget yang dapat digunakan sangat beragam dan juga dengan biaya yang berpindah-pindah. Android biasa menggunakan layar sentuh dengan ukuran awal 2,8 inci. Ada Android yang secara eksplisit dibuat untuk rute dan penglihatan dan suara, namun ada juga tablet atau netbook.

4. Perubahan kerangka

Terlepas dari beberapa keunggulan di atas, Android memberikan banyak peluang untuk mengubah kerangka kerja aplikasi. Beberapa hal yang seharusnya dapat dilakukan di android adalah membuat dan mengubah ROM *framework*.

5. Pengaturan sederhana

Menyiapkan untuk penggunaan reguler sesuai gerakan klien harus dimungkinkan secara efektif tanpa persyaratan untuk banyak bermain. Dibandingkan dengan kerangka kerja serbaguna lainnya, Android menikmati beberapa manfaat, misalnya, dukungan untuk organisasi suara yang kaya, dukungan multisentuh, tekad besar pemanfaatan, terutama yang gratis dan *open source*. Satu lagi manfaat Android adalah dukungan media campuran yang lengkap dan berfluktuasi. Mengenai hal ini, Satyaputra dan Aritonang (2016: 1) mengatakan bahwa android adalah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yaitu robot yang spesifik dan terlihat seperti manusia, dengan logo robot hijau

yang mengacu pada kata android. Selain itu, Android dapat dijalankan di ponsel dan tablet untuk pertanyaan sederhana. Jadi Android sangat terkenal sekali digunakan untuk melayani klien karena kesederhanaan tampilannya.

Sesuai dengan hal tersebut, Android merupakan sebuah inovasi ponsel yang telah banyak digunakan oleh hampir semua orang, karena harganya yang terjangkau oleh masyarakat setempat, Android merupakan perangkat kerangka kerja yang dapat bekerja dengan baik dan paling terkenal karena tingkat kelangsungan hidup dan efektivitas dalam tergantung pada mesin. perhitungan atau indeks web untuk bekerja dengan pencarian yang lebih baik dibandingkan dengan berbagai jenis proyek (Ismail, 2017: 339). Berdasarkan sebagian dari definisi di atas, maka yang dimaksud dengan android dalam penelitian ini adalah sebuah framework serbaguna yang dapat bergantung pada web crawler atau motor kalkulasi, sehingga memudahkan seseorang untuk melihat tanpa kembali ke halaman awal dan dapat membantu dalam mendukung suatu tindakan pembelajaran.

Aplikasi WPS Office

Aplikasi *WPS Office* adalah aplikasi penulisan yang dibuat oleh organisasi kingsoft. Arti kata dari bentuk singkatan Wps Office adalah *Essayist*, *Percontation*, dan *Spreatshet Office*. Aplikasi ini sebagian besar dijalankan untuk klien Android dan ponsel kerangka Macintosh untuk membantu latihan dalam menyusun arsip yang berbeda, kemudian, pada saat itu, aplikasi ini adalah aplikasi dari organisasi Kingsoft Office yang awalnya diperkenalkan untuk klien PC dan PC (WikiPedia, 2020). Berkaitan dengan hal tersebut, Aplikasi WPS Office tidak hanya digunakan dalam menyelesaikan latihan menulis, aplikasi WPS Office ini juga dikembangkan oleh perusahaan Kingsoft Office untuk dapat membantu mengubah dan mengisi sebagai bahan pertunjukan untuk pekerjaan kantor, sekolah, dan juga dapat digabungkan dengan aplikasi media. pembelajaran lainnya, aplikasi yang dapat digabungkan dalam media pembelajaran, misalnya dalam sehari-hari aplikasi Zoom dan Google Meet (WikiPedia, 2020).

Sejalan dengan itu, Suharianti, dkk. (2021) dalam buku harian instruktif berjudul Penggunaan Aplikasi WPS dalam meningkatkan minat belajar siswa pada fantasi yang mengandung bahasa Inggris di zaman baru mengatakan bahwa aplikasi WPS Office dapat dengan mudah didapat, memiliki banyak fitur menarik, dan tidak berbelit-belit untuk amatir. yang perlu memanfaatkannya. Berdasarkan pemahaman di atas, apa yang tersirat oleh WPS Office dalam penelitian ini adalah sebagai instrumen penulisan yang dapat menawarkan bantuan dalam melakukan berbagai latihan kantor seperti membuat tugas, dapat dengan mudah dijangkau dan mudah digunakan untuk klien dan juga dapat menawarkan bantuan dalam melakukan latihan. pembelajaran, khususnya dalam salah satu tugas yang diberikan oleh pendidik kepada siswa.

Minat Belajar

Minat merupakan ciri khas seseorang yang penting untuk apa yang disukai, dibutuhkan, dan perasaan tentang apa yang perlu dilakukan, misalnya seseorang yang suka menyanyi dan suka melukis, maka minat merupakan salah satu atribut minat dan kecenderungan dari hati. sesuatu di suatu tempat di dalam diri individu, sehingga membuat antusiasme atau keinginan untuk sesuatu yang dia sukai. Referensi Kata Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Terlepas dari apa yang telah dikatakan di atas, minat juga merupakan kecenderungan bahwa seseorang perlu mengisi bagian dari apa yang dia sukai, selain itu minat itu sendiri adalah jenis bagian dari sudut pandang aktivitas waktu luang, karena minat akan menunjukkan ide keuntungan dan keuntungannya. minat sampingan menunjukkan sifat 1 nya, namun tidak persis sama dengan menelepon. Demikian pula yang mengenal bagian dari kepentingan dan pekerjaan adalah pada arah jalan (KBBI).

Sesuai dengan hal tersebut, Sutrisno (2021: 10) mengatakan bahwa minat adalah salah satu dorongan utama dalam diri seseorang yang bagaimanapun juga siap memaksakan pertimbangannya

pada komponen rasa dan pikiran. Kemudian minat biasanya akan secara umum menggambarkan mentalitas khas seseorang yang memiliki perasaan khawatir terhadap suatu kepentingan, kemudian ditegaskan bahwa minat dapat menyertai seseorang dalam melakukan pergaulan satu sama lain sehingga ada keterkaitan antara minat dan pertimbangan.

Hal ini sesuai dengan pertimbangannya Djamarah (2008: 19) dimana minat belajar adalah suatu kecenderungan atau perasaan senang yang dialami siswa terhadap sesuatu yang disukainya jika ada minat, minat belajar dalam suatu pembelajaran ada di dalamnya. dia pengganti. . Demikian pula tergambar dalam suatu unsur dan sifat dalam dirinya yang apabila ada sifat kepentingan dan perbuatan tanpa memerlukan penghiburan dari orang lain. Selain itu, Slameto (2010: 180) bahwa minat belajar mungkin merupakan bagian utama dalam memberikan bimbingan kepada siswa agar siswa memahami apa yang mereka sadari, kemudian ditegaskan bahwa minat belajar dipisahkan menjadi beberapa bagian, yaitu:

1. Ada minat dalam suatu tindakan
2. Ada rasa yang dia sukai
3. Ada pengakuan atas dirinya sendiri

Hal ini sesuai dengan pemikiran Safari (2003: 60) dimana minat belajar tergantung pada perasaan suka terhadap apa yang diapresiasi siswa, sehingga minat belajar dapat dibedakan berdasarkan pemikiran dirinya sendiri. Kemudian ditegaskan bahwa terdapat tanda-tanda minat realisasi yang terbagi menjadi 4 bagian, yaitu:

1. Ada perasaan senang
2. Ada rasa ketertarikan siswa
3. Ada perasaan pertimbangan siswa
4. Selanjutnya, ada inklusi atau investasi pengganti

Sesuai dengan hal tersebut, Purwanto (2010: 66) mengatakan bahwa minat belajar sangat penting dan berharga dalam melihat minat siswa atau siswa pada suatu derajat belajar, maka minat belajar merupakan penghiburan bagi siswa untuk memiliki pilihan untuk menjadikan siswa sebagai mahasiswa. lebih dinamis dalam belajar. memimpin pembelajaran dan membuat siswa siap untuk melakukan latihan pembelajaran dengan sengaja.

Terlepas dari apa yang diungkapkan di atas, minat belajar dapat ditunjukkan dengan adanya hubungan dalam menoleransi sesuatu yang dari dalam dan dari luar dirinya, sehingga semakin membumi dan semakin tinggi hubungan yang nyaman, semakin terbuka pintu yang dapat ia geluti. dengan menunjukkan mentalitas untuk menyukai sesuatu. hal yang berbeda dan dapat memberikan dukungan dalam aksi purwanto (2010: 80). Dilihat dari sebagian pengertian di atas, maka yang dimaksud dengan minat belajar dalam penelitian ini adalah sifat-sifat yang terdapat pada siswa atau siswa yang akan lebih sering menunjukkan sifat (1.) suka mengikuti apa yang akan diselenggarakan di masa depan. .) (didapat oleh siswa, (3) ada pertimbangan dalam mewujudkannya sehingga siswa akan tertarik pada apa yang mereka hargai dengan praktis tanpa dukungan dari berbagai kalangan.

Pembelajaran PKn di SMA

Pengertian Pembelajaran

Belajar adalah proses campuran atau campuran yang terbuat dari komponen manusia, bahan, kantor, peralatan dan strategi yang saling mempengaruhi dalam menyelesaikan latihan pembelajaran. Jadi orang yang terkait dengan pembelajaran dapat menggabungkan siswa, instruktur, dan fakultas lainnya, seperti tenaga kerja pusat penelitian. Kemudian bahan-bahannya menggabungkan buku, papan tulis, dan kapur. (Hamalik, 2005: 57). Meskipun demikian, pembelajaran juga merupakan siklus pembelajaran yang disusun, digabungkan, dan disusun satu sama lain secara metodis yang didasarkan pada norma dan ukuran penilaian yang jelas dan tegas. Selanjutnya, semua yang

berhubungan dengan sistem pembelajaran di sekolah merupakan satu kesatuan yang utuh yang tidak dapat dipisahkan dan tidak teratur. (Muliawan, 2016: 15).

Sesuai dengan hal tersebut, Romiszowski (dalam Sri Hayati, 2017: 2) mengatakan bahwa belajar adalah siklus belajar sesuai rencana. Kemudian, pada saat itu, sistem pembelajaran ini terpaku pada tujuan yang mendalam dan dapat diatur sebelumnya. Karena gagasan sistem pembelajaran, maka sistem pembelajaran yang akan terjadi merupakan suatu rangkaian perubahan perilaku yang berkenaan dengan pengalaman mendasar, yang umumnya direncanakan. Hal ini sesuai dengan penalaran Smith dan Ragan (dalam Mukrimaa, 2014: 34-35) dimana belajar adalah aturan membuat interpretasi arah menjadi rencana, materi dan latihan yang informatif. Atau sekali lagi kemajuan yang tepat untuk mencapai tujuan yang ideal. Ditegaskannya, substansi pembelajaran hanyalah bagian yang meliputi empat bagian, yaitu spesifik, pembelajaran, tujuan, strategi, penilaian.

Terlepas dari apa yang diungkapkan di atas, Dimiyati (2002: 286) mengatakan bahwa gagasan belajar mencakup:

1. Latihan untuk mendidik siswa.
2. Program yang dijalankan (diterapkan) dalam suatu kerangka kerja.
3. Latihan direncanakan untuk memberikan kesempatan berkembang kepada siswa.
4. Latihan yang mengarahkan siswa ke arah pencapaian tujuan pembelajaran yang ada.
5. Latihan yang mencakup bagian-bagian tujuan, isi pembelajaran, kerangka acara, dan kerangka penilaian dalam pengakuannya.

Belajar adalah proses campuran atau campuran yang terbuat dari komponen manusia, bahan, kantor, peralatan dan strategi yang saling mempengaruhi dalam menyelesaikan latihan pembelajaran. Jadi orang yang terkait dengan pembelajaran dapat menggabungkan siswa, instruktur, dan fakultas lainnya, seperti tenaga kerja pusat penelitian. Kemudian bahan-bahannya menggabungkan buku, papan tulis, dan kapur. (Hamalik, 2005: 57).

Meskipun demikian, pembelajaran juga merupakan siklus pembelajaran yang disusun, digabungkan, dan disusun satu sama lain secara metodis yang didasarkan pada norma dan ukuran penilaian yang jelas dan tegas. Selanjutnya, semua yang berhubungan dengan sistem pembelajaran di sekolah merupakan satu kesatuan yang utuh yang tidak dapat dipisahkan dan tidak teratur. (Muliawan, 2016: 15).

Sesuai dengan hal tersebut, Romiszowski (dalam Sri Hayati, 2017: 2) mengatakan bahwa belajar adalah siklus belajar sesuai rencana. Kemudian, pada saat itu, sistem pembelajaran ini terpaku pada tujuan yang mendalam dan dapat diatur sebelumnya. Karena gagasan sistem pembelajaran, maka sistem pembelajaran yang akan terjadi adalah suatu rangkaian perubahan perilaku yang berkenaan dengan pengalaman mendasar, yang umumnya direncanakan.

Hal ini sesuai dengan penalaran Smith dan Ragan (dalam Mukrimaa, 2014: 34-35) dimana belajar adalah aturan membuat interpretasi arah menjadi rencana, materi dan latihan yang informatif. Atau sekali lagi kemajuan yang tepat untuk mencapai tujuan yang ideal. Ditegaskannya, substansi pembelajaran hanyalah bagian yang meliputi empat bagian, yaitu spesifik, pembelajaran, tujuan, strategi, penilaian.

Terlepas dari apa yang diungkapkan di atas, Dimiyati (2002: 286) mengatakan bahwa gagasan belajar mencakup:

1. Latihan untuk mendidik siswa.
2. Program yang dijalankan (diterapkan) dalam suatu kerangka kerja.
3. Latihan direncanakan untuk memberikan kesempatan berkembang kepada siswa.
4. Latihan yang mengarahkan siswa ke arah pencapaian tujuan pembelajaran yang ada.
5. Latihan yang mencakup bagian-bagian tujuan, isi pembelajaran, kerangka acara, dan kerangka penilaian dalam pengakuannya.

Civics atau Pengajaran Kewarganegaraan berasal dari bahasa latin dengan penyebut, untuk lebih spesifiknya (*Civis*), kemudian dalam bahasa Inggris disinggung sebagai kata (*urban*) dimana kedua kata ini memiliki arti penting menjadi penduduk atau disebut juga sebagai warga negara. Selain itu, dari pengertian kata (*metro*) dikandung kata pemberitahuan (*civics*) dan yang mengandung pengertian ilmu kewarganegaraan, maka (*urban training*) disinggung sebagai pendidikan kewarganegaraan (Imron F. Srikantono, 2013: 1). Apalagi dikatakan bahwa mata pelajaran PKn bergantung pada prinsip-prinsip substansi edukatif yang diperkuat oleh pedoman pendeta umum persekolahan no. 22 Tahun 2006 menyatakan bahwa mata pelajaran PAUD atau PKn yang merupakan mata pelajaran metro atau PKn dapat dipusatkan pada penataan hak dan kewajiban warga dalam rangka Penerangan Kota, Tata Kota dan Dukungan Kota (Permendiknas No 22 Tahun 2006).

Sejalan dengan itu, Julien Bringan (dalam buku harian Diklat Masyarakat 2017: 53-61) tentang Kemajuan Model Statuta Permohonan dalam Pembelajaran Sekolah Kewarganegaraan di Sma Negeri 10 Manado mengatakan bahwa PKn atau Pengajaran Kewarganegaraan dapat memberikan pandangan lain dalam penataannya. warga yang pandai (*City Insight*), warga yang mampu (*City Responsibility*), dan warga yang gotong royong (*Urban Support*). Selain berdasarkan apa yang diungkapkan sebelumnya. Sehingga seperti yang dinyatakan dalam UUD 1945 bahwa mata pelajaran PKn mempunyai kesempatan untuk membina kemampuan belajar siswa dalam kerangka berpikir Normal, Bernalar Tegas, Inventif, Efektif Mengambil Bagian, Mayoritas berdasarkan sifat-sifat pribadi budaya Indonesia, dan memiliki pilihan untuk meletakkan koneksi multilateral dalam menggunakan ilmu pengetahuan. juga, inovasi (UUD 1945).

Hal ini sesuai dengan pemikirannya, Azara (dalam Imron F. Srikantono, 2013: 1) dimana pelatihan kewarganegaraan adalah pengajaran yang memiliki perkiraan yang lebih luas daripada sekolah kebebasan umum dan sistem berbasis suara. Sementara itu, Zamroni (dalam Imron F. Srikantono, 2013: 1) mengatakan bahwa pelatihan Kewarganegaraan atau PKn adalah salah satu bagian dari sekolah berbasis suara, yang dapat merencanakan individu untuk latihan berbasis popularitas. Berdasarkan uraian di atas, maka yang tersirat dalam Pembelajaran PKn di Sekolah Menengah Atas dalam tinjauan ini adalah pembelajaran PKn dapat memberikan penekanan kepada siswa untuk berpikir secara mendasar, sehat, imajinatif, dan mengikuti latihan-latihan yang adil dengan tujuan agar pembelajaran PKn dapat terbentuk secara bijaksana. penduduk, penduduk yang sadar, serta penduduk dari negara-negara peserta.

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis pemeriksaan ini menggunakan eksplorasi subjektif yang jelas. Straus dan Corbin (dalam V. Wiratna Surjaweni, 2014: 19) mengatakan bahwa pemeriksaan subjektif adalah tinjauan yang dapat menyampaikan penemuan-penemuan yang tidak dapat dicapai oleh para ilmuwan, yang tersirat di sini adalah pemanfaatan sistem atau strategi terukur untuk pengukuran. Selain itu, dalam tinjauan subjektif yang berbeda ini, kesiapannya tergantung pada suatu gambaran yang rumit, menyeluruh, dinamis, signifikan dan berdasarkan pandangan induktif, sehingga persoalannya belum jelas dan masih singkat, maka suatu persoalan akan berkembang ketika ilmuwan masuk. artikel atau tempat eksplorasi. penelitian (Sugiyono, 2011: 287).

Mengenai hal ini, Bogdan dan Taylor (dalam Rulam Ahmadi. 2014: 15) mengatakan bahwa, informasi dari pemeriksaan yang telah diperoleh diperkenalkan dalam struktur lisan dan tersusun, untuk memiliki pilihan untuk mengetahui dasar masalah yang dilihat oleh siswa atau orang sebagai subjek. review yang akan dieksplorasi. Mengingat penggambaran master di atas, diyakini sangat baik dapat menjadi bahan referensi untuk memahami dan memperhatikan keadaan dan kondisi dalam meruntuhkan berbagai keanehan yang terjadi di lapangan saat melakukan eksplorasi.

Tata cara pemilihan informasi yang dapat dilakukan oleh para analis dalam penelitian ini adalah seperti yang digambarkan di bawah ini, antara lain sebagai berikut:

1. Persepsi

Dalam ulasan ini, spesialis menggunakan persepsi tidak terstruktur, yang tersirat di sini, menjadi persepsi khusus yang tidak diselesaikan atau dilakukan secara efisien tentang hal-hal apa yang akan diamati, sehingga analis dapat menyebutkan fakta-fakta yang dapat diamati secara gratis, mencatat sesuatu yang menarik, dan melakukan penelitian. . Persepsi ini diselesaikan di SMA Negeri 1 Poigar.

2. Wawancara

Pada tahap wawancara ini, spesialis mengarahkan pertemuan tidak terstruktur untuk para direktur sekolah, pendidik Pkn, dan siswa di SMA Negeri 1 Poigar, serta beberapa instruktur yang berbeda di SMA Negeri 1 Poigar. Selain itu, hasil pertemuan juga dimanfaatkan untuk mengumpulkan informasi data tentang proses belajar mengajar mata pelajaran PKN dengan penemuan-penemuan baru di lapangan.

Dalam ulasan ini, pembuat menggunakan prosedur pemeriksaan informasi yang dibagi menjadi dua bagian, yaitu Pengurangan dan Pengakhiran Informasi. Kedua fokus tersebut akan dimaknai di bawahnya, antara lain sebagai berikut:

1. Penurunan Informasi (*Information Reduce*)

Dalam tinjauan ini, ilmuwan menggunakan pengurangan informasi, pada dasarnya pengurangan informasi adalah komposisi informasi yang dibuat dalam struktur laporan terperinci, dengan menjumlahkan sebagian dari hasil informasi utama atau informasi utama.

2. Akhiri

Pada tahap terakhir, spesialis juga menggunakan ujung. Tujuan dan alasan analis menggunakan tahap ini adalah untuk memiliki pilihan untuk memberikan keputusan atas suatu hasil informasi yang telah dikurangi, kemudian informasi yang telah ditutup dari hasil penurunan tersebut berdasarkan jenis laporan yang pasti, dapat memberikan suatu gambar yang tidak salah lagi dari informasi di lapangan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada segmen ini ahli akan membicarakan tentang akibat-akibat eksplorasi yang akan memaknai secara mendalam penemuan-penemuan para ilmuwan yang berada di lokasi objek eksplorasi atau penemuan-penemuan di lapangan, kemudian meneliti efek samping dari konsentrasi ini yang diperoleh analis, dimana hasil eksplorasi dirangkai menjadi dua bagian berdasarkan penanda yang telah dipertimbangkan di lapangan pengujian, sedangkan kedua petunjuk tersebut adalah sebagai berikut:

Minat untuk belajar

Hasil tinjauan yang menunjukkan bahwa minat belajar yang terdapat pada siswa di SMA Negeri 1 Poigar menunjukkan sifat-sifat yang terdapat pada siswa dimana siswa pada umumnya menunjukkan gagasan kegembiraan, pertimbangan dalam belajar dan suka mengambil bagian dalam belajar. Selain itu, Safari (2003: 60) mengatakan bahwa minat tergantung pada perasaan suka terhadap apa yang dinikmatinya, sehingga minat belajar dapat diamati dilihat dari sifat internalnya, kemudian digarisbawahi adanya tanda-tanda minat mewujudkan yang dibagi menjadi empat bagian, yaitu (1) perasaan senang, (2) perasaan tertarik, (3) perasaan prihatin, (4) suka ikut ambil bagian.

Meskipun demikian, konsekuensi dari pengujian yang telah digambarkan baru-baru ini menunjukkan berbagai hasil berdasarkan informasi yang diungkapkan oleh safari, sehingga bagi

analisis sendiri perasaan senang, perhatian dan dukungan diamati mengingat keuntungan siswa dalam apa yang akan terjadi di masa depan. Kemudian melalui minat siswa akan timbul rasa senang, pertimbangan dalam belajar, dan suka berpartisipasi. Karena minat siswa dalam belajar akan menunjukkan rasa senang dalam belajar, maka rasa senang akan menunjukkan rasa khawatir dalam belajar dan rasa khawatir akan menunjukkan rasa suka untuk ikut serta siswa dalam belajar.

Sesuai dengan hasil eksplorasi yang ditemukan para ahli di lapangan, minat belajar juga merupakan kecenderungan atau perasaan senang yang dialami oleh siswa, sehingga cenderung digambarkan dengan unsur dan sifat dari dalam dengan asumsi siswa tertarik untuk belajar. belajar tanpa memerlukan dukungan. dari orang lain. Selain itu, minat belajar sangat penting bagi siswa karena mereka pasti dapat menunjukkan hasil belajar yang lebih luas dari siswa, sehingga memungkinkan pengaturan pintu terbuka yang luar biasa dalam latihan pembelajaran, oleh karena itu instruktur harus membuat pengenalan ilustrasi yang baik sehingga siswa harus jeli dalam hal ini. .

Selain itu, berdasarkan hasil eksplorasi yang ditemukan para ahli di lapangan, minat belajar juga merupakan perhatian seorang pengajar terhadap siswa seperti halnya sifat kecemasan guru terhadap siswa, sehingga siswa akan menyukai apa yang mereka sukai tanpa dukungan dari berbagai kelompok. atau orang lain untuk membuatnya. menyukai pembelajaran. Selain itu, siswa akan langsung tertarik dengan pembelajaran yang diberikan oleh pendidik mengingat kekhawatiran instruktur terhadap mereka sebagai siswa.

Jadi pada dasarnya tugas seorang pendidik PKn bukan hanya untuk memberikan pengajaran kepada siswa, tetapi tugas seorang guru PKn juga harus merenungkan apa yang terjadi dan keadaan siswa di mana guru PKn berkewajiban untuk memperkenalkan materi pelajaran yang menarik kepada mereka dengan Tujuannya agar siswa akan merasa ceria. dengan latihan-latihan pembelajaran yang diberikan oleh pendidik.

Berdasarkan hasil pemeriksaan yang telah dilakukan di lapangan, para ahli menemukan bahwa minat belajar ternyata menjadi hal utama dalam memberikan tenaga untuk belajar bagaimana siswa di SMA Negeri 1 Poigar, namun masih terdapat siswa yang belum banyak. yang berusaha menghindari latihan pembelajaran PKn, misalnya, lebih memilih menghindari cara pengajar mendidik dan lebih jauh lagi berusaha menghindari mengikuti pembelajaran PKn. Meskipun demikian, pendidik PKn pada umumnya berfokus pada sikap instruktur yang penuh perhatian dan kehangatan bagi siswa, sehingga mereka memiliki minat dan kegembiraan dalam belajar.

Peminat siswa terhadap mata pelajaran PKn begitu banyak sehingga para pengajar PKn memberikan pengenalan pembelajaran yang menarik kepada mereka sehingga siswa memiliki perasaan untuk melompat pada kesempatan untuk belajar di mata pelajaran PKn. Kemudian di sini juga, kita dapat melihat bahwa signifikansi perolehan minat siswa pada mata pelajaran PKn adalah signifikan.

b. Pembelajaran berbasis *web*

Hasil tinjauan menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis web akan terwujud yang mencakup korespondensi pembelajaran jarak jauh sehingga kemampuan beradaptasi pembelajaran dapat dibayangkan, mendapatkan ruang belajar yang efektif, siswa dapat maju dengan bebas dan dapat berbicara dengan siswa yang berbeda, yang semuanya harus bergantung pada jaringan. organisasi web, sehingga latihan pembelajaran dapat diperoleh pada aplikasi pembelajaran, harus dimungkinkan di mana saja dan pada titik mana pun kita mengasumsikan jaringan organisasi dalam kondisi bagus. Kemudian, pada saat itu, pembelajaran internet atau pembelajaran jarak jauh (PJJ) dapat membawa pembelajaran jarak dekat dan terputus pribadi ke dalam pembelajaran berbasis web.

Selain itu, Taylor (dalam Tian Belawati, 2019: 6) mengatakan bahwa pembelajaran berbasis web juga merupakan bagian dari pembelajaran korespondensi, dimana siswa dapat diperbolehkan untuk melakukan pembelajaran atau kemampuan beradaptasi dalam belajar sehingga siswa dapat

dinamis secara lugas dalam latihan pembelajaran meskipun tanpa memperhatikan mata. maju. Sejalan dengan hal tersebut, Arbors dan Kumar (dalam Lidia Susanti, 2021: 6) mengatakan bahwa pembelajaran berbasis web memberikan manfaat dalam mewujudkan agar tujuan pembelajaran dapat dipahami, maka pada saat itu ditegaskan bahwa ada beberapa manfaat dalam pembelajaran berbasis web. Manfaatnya antara lain (1) memberikan kemampuan beradaptasi dalam belajar atau diizinkan untuk meninjau, (2) merasa baik-baik saja dengan pembelajaran internet, (3) memiliki pilihan untuk pergi ke ruang belajar tanpa masalah.

Terlepas dari apa yang diungkapkan di atas, pembelajaran berbasis web dapat menyebabkan siswa untuk maju secara mandiri dan terbuka dalam menyelesaikan latihan pembelajaran, kemudian mereka dapat membangun asosiasi korespondensi dengan siswa yang berbeda (Isman, 2016: 587). Melihat dampak dari ujian yang telah dilakukan di SMA Negeri 1 Poigar, para ilmuwan justru menemukan beberapa siswa yang berusaha menghindari pembelajaran berbasis web dalam mata pelajaran PKn, misalnya, apatis untuk masuk dan hanya diam ketika dalam pembelajaran berbasis web. sedang belajar. Oleh karena itu, untuk membangun hubungan korespondensi dalam pembelajaran berbasis *web*, pendidik harus memanfaatkan media pembelajaran yang baik sehingga mereka perlu belajar dan perlu mengikuti pembelajaran berbasis web.

Jadi pada dasarnya pemanfaatan media pembelajaran internet untuk memperluas keunggulan siswa dalam pembelajaran mata pelajaran PKn di SMA Negeri 1 Poigar sudah dilakukan dengan baik. Hal ini karena dalam setiap contoh pendidik umumnya berfokus pada siswa seperti sikap perhatian guru terhadap siswa, sehingga siswa merasa sangat puas dengan latihan pembelajaran dan perlu mengambil minat pada mata pelajaran yang diajarkan instruktur di sekolah, terutama selama pembelajaran berbasis *web* akhir-akhir ini.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Mengingat penggambaran dan penyelidikan informasi di bagian-bagian masa lalu, dalam segmen ini ilmuwan dapat menutup beberapa hal sebagai berikut:

Minat belajar akan muncul dengan asumsi siswa akan sering lebih memilih untuk menunjukkan sesuatu yang mereka hargai, misalnya kegembiraan, pertimbangan dalam belajar dan suka mengikuti pembelajaran dengan semua itu dimulai dari premis minat dalam diri mereka. Sifat-sifat siswa yang disandarkan padanya dapat dimaknai di bawahnya sebagai berikut:

1. Kegembiraan dalam penelitian ini menunjukkan gagasan tentang perasaan yang dialami siswa ketika siswa memiliki minat pada apa yang dimiliki masa depan dari gagasan minat dari siswa, siswa akan cepat puas dengan apa yang dia sukai.
2. Perhatian dalam belajar menunjukkan gagasan tentang perasaan siswa sehubungan dengan apa yang ia sukai, dengan tujuan agar kesenangan siswa pada umumnya akan menunjukkan gagasan pertimbangannya dalam belajar.
3. Suka mengambil minat mengingat pertimbangan dalam belajar menyadari dengan tujuan bahwa siswa akan mendapat kesempatan untuk mengambil bagian dengan asumsi siswa memiliki rasa khawatir dalam belajar, setelah perhatian untuk belajar pada siswa ada maka langsung siswa perlu mengambil bagian dalam pembelajaran.

Pembelajaran Internet

Pembelajaran berbasis web dalam tinjauan ini berpusat pada pemanfaatan media pembelajaran dan tergantung pada ketersediaan jaringan web sehingga dapat menjunjung tinggi latihan pembelajaran internet atau pembelajaran jarak jauh yang di dalamnya terdapat pembelajaran berbasis web korespondensi, kemampuan beradaptasi dalam pembelajaran berbasis web, penerimaan wali kelas sederhana, dapat maju secara mandiri, dan menyampaikan di antara para siswa dan juga dapat dipahami di bawahnya sebagai berikut:

1. Pembelajaran korespondensi jarak jauh dapat mencakup pembelajaran dengan melibatkan instrumen atau media untuk melakukan latihan-latihan pembelajaran.
2. Kemampuan beradaptasi dalam pembelajaran dapat memberikan kemampuan beradaptasi kepada siswa dalam menyelesaikan pembelajaran berbasis web dengan praktis tanpa beban dari berbagai pertemuan.
3. Secara efektif mengakses ruang belajar di mana siswa dapat pergi ke ruang kelas secara efektif di mana saja dan kapan saja siswa bergantung pada jaringan yang bagus.
4. Siswa dapat maju secara mandiri dengan memberikan pintu terbuka atau pintu terbuka kepada siswa untuk memiliki pilihan untuk membuat tugas yang diberikan oleh instruktur.
5. Penyampaian antar mahasiswa dimana mahasiswa dapat membangun hubungan korespondensi yang baik dalam pembelajaran berbasis web sehingga kelas online dapat dinamis melalui hubungan korespondensi antar mahasiswa.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan yang sudah peneliti kemukakan di atas, maka dapat di sarankan:

1. Bagi guru PKn agar lebih lagi untuk memberikan mereka semangat dan dorongan dengan cara yang baik supaya para peserta didik tidak merasa bosan dengan pembelajaran yang di ajarkan oleh guru PKn.
2. Bagi guru PKn agar lebih selalu menyajikan pembelajaran PKn yang sangat menarik pada pembelajaran online agar supaya para peserta didik dapat menggemari dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran PKn.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Rulam. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: AR-Ruzz Media.
- Ambiyar. 2020. *“Asesmen Pembelajaran Berbasis Komputer dan Android”*. Jakarta: Kencana.
- Asyhar. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Belawati, Tian. 2019. *“Pembelajaran Online”*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Biringan, J., Limeranto, R. F., & Keintjem, M. V. (2022, January). Internalization of the Value of Religious Characters on Students in Civic Education Learning in SMP Negeri 2 Manado. In *Annual Civic Education Conference (ACEC 2021)* (pp. 622-625). Atlantis Press
- Biringan, Julien. 2017. Pengembangan Model Yurisprudensi Inkuiri Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sma Negeri 10 Manado. *Media kajian Pancasila dan Kewarganegaraan: Jurnal Civic Education*, 1(1), 53-61.
- Budiningsih, Asri. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Danim, Sudarwan. 1985. *Media Komumikasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dimiyati, 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Nusa Tenggara Barat: Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Nusa Tenggara Barat.
- Djamarah S. Bahari. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2005. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hayati, Sri. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning*. Magelang: Graha Cendekia.
- Ismail, M., Masran, S., Rahim, M. Faizal, A., & Marian, M. 2017. “Development of Electrical Discharge Machine Die Sinking Application Using Android Platform”. *Pendidikan dan Teknologi Bahasa Inggris: Jurnal Pendidikan Teknologi Kejuruan*, 23(4), 339-348.
- Isman, M. 2016. *Pembelajaran Moda Dalam Jaringan*. Solo: Muhammadiyah University Press.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)
- Kusuma. 2011. *Membedah Kehebatan Android*. Jakarta: Grasindo.

- Lonto, A. L., Delly, W. T., & Rorimpandey, W. H. (2021, December). Development of Moodle-Based Interactive Multimedia to Implement Hybrid Learning Strategies in Civic Education Learning. In *International Joined Conference on Social Science (ICSS 2021)* (pp. 373-378). Atlantis Press
- Mukrima, Syifa. 2014. *Metode Belajar dan Pembelajaran Plus Aplikasinya*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Muliawan, Jasa Ungguh. 2016. *Model Pembelajaran Spektakuler buku Pegangan Teknis Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Pangalila, T., & Mantiri, J. (2019). The role of Tomohon society's local wisdom in developing tolerance attitudes. *International Journal of Engineering and Advanced Technology (IJEAT)*, 8 (5C), 366-372.
- Pasandaran, S., & Katuuk, D. A. (2022, January). Education for Citizens in the New Era: Challenges and Opportunities in Realizing Constitutional Rights. In *Annual Civic Education Conference (ACEC 2021)* (pp. 661-663). Atlantis Press.
- Permendiknas, No. 22 Tahun 2016.
- Purwanto. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Safaat, Nazruddin., & Irsyad, M. 2021. *Aplikasi Manajemen Keuangan Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Safari. 2003. *Indikator Minat Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Satyaputra., & Aritonang. 2016. *Let's Build Your Android Apps with Android Studio*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Setiawan, Eko. 2018. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII di MTS Negeri 1 Lampung Selatan”, <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/4716/penggunaan-media-pembelajaran-berbasis-android-mata-pelajaran-fiqih-kelas-VII-di-MTS-N-1-Lampung-Selatan>, diakses pada 29 juni 2021 pukul 03.30.
- Slameto. 2010. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Srikantono, F. Imron. 2013. *Pendidikan Kewarganegaraan (Civic Education)*. Jember: Superior Pusat Studi Pemberdayaan Rakyat dan Transformasi Sosial.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhariyanti, dkk. 2021. “Pemanfaatan Aplikasi Wps dalam meningkatkan minat Belajar Siswa pada dongeng bermuatan bahasa inggris di era new normal”. *Jurnal Kependidikan*, 7(1), 176-184.
- Susanti, Lidia. 2021. *Strategi Pembelajaran Online Yang Inspiratif*. Jakarta: Gramedia.
- Sutrisno. 2021. *Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar TIK Materi Topologi Jaringan Dengan Media Pembelajaran*. Malang: Ahlimedia Press.
- Tubagus, Munir. 2021. *Model Pembelajaran Terbuka Jarak Jauh Kajian Teoritis dan Inovasi*. Makassar: Nas Media Pustaka.
- Undang-Undang 1945 (UUD 1945).
- Wikipedia. 2020. “WPS Office”<https://id.Wikipedia.org/wiki/WPS-Office>, diakses pada 3 oktober 2021 pukul 01.00 WITA
- Yamin, Askhabul. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Materi Integrasi Nasional dalam Bingkai Bhineka Tunggal Ika Bagi Siswa Kelas X SMAN 1 Puri Mojokerto. *Kajian Moral dan Kewarganegaraan: Jurnal Universitas Negeri Surabaya*, (8)2, 153-167.