

INTEGRASI TEKNOLOGI INFORMASI DALAM PEMBELAJARAN PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA

Amisbah Ramly^{*1}, Suprianto²

¹Universitas Sembilanbelas November Kolaka

²Madrasah Aliyah Negeri 1 Kolaka

Email: ¹amisbahramly@gmail.com, ²suprianto@gmail.com

*Penulis Korespondensi

(Naskah masuk: 10-12-2025, diterima untuk diterbitkan: 28-12-2025)

Abstrak

Pembelajaran Pendidikan Pancasila memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan wawasan kebangsaan peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh integrasi teknologi informasi dalam pembelajaran Pancasila terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experiment*) melalui desain *nonequivalent control group*. Subjek penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen, masing-masing berjumlah 35 siswa. Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran Pancasila berbasis integrasi teknologi informasi, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran konvensional. Instrumen penelitian berupa angket skala Likert yang disusun berdasarkan empat indikator kemampuan berpikir kreatif, yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji *Independent Samples t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara umum kemampuan berpikir kreatif siswa berada pada kategori cukup kreatif. Namun, uji statistik menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada indikator *originality* dan *elaboration* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi informasi dalam pembelajaran Pancasila lebih efektif dalam mendorong keaslian dan pengembangan gagasan siswa. Dengan demikian, integrasi teknologi informasi merupakan strategi pembelajaran yang relevan untuk meningkatkan kualitas berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran Pancasila.

Kata kunci: *Teknologi Informasi; Pembelajaran Pancasila; Berpikir Kreatif; Pendidikan Abad ke-21*

INTEGRATION OF INFORMATION TECHNOLOGY IN PANCASILA LEARNING TO ENHANCE STUDENTS' CREATIVE THINKING SKILLS

Abstract

Pancasila Education plays a strategic role in shaping students' character and civic awareness. This study aims to analyze the effect of integrating information technology into Pancasila learning on students' creative thinking abilities. The research employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a nonequivalent control group design. The research subjects consisted of two classes, namely an experimental class and a control class, each involving 35 students. The experimental class received Pancasila learning integrated with information technology, while the control class was taught using conventional learning methods. The research instrument was a Likert-scale questionnaire developed based on four indicators of creative thinking skills: fluency, flexibility, originality, and elaboration. Data were analyzed using descriptive statistics and the Independent Samples t-test. The results indicate that, in general, students' creative thinking skills were categorized as moderately creative. However, statistical analysis revealed significant differences in the originality and elaboration indicators between the control and experimental classes. These findings suggest that integrating information technology into Pancasila learning is more effective in promoting originality and the development of students' ideas. Therefore, information technology integration can be considered a relevant learning strategy to enhance the quality of students' creative thinking skills in Pancasila Education.

Keywords: *Information Technology; Pancasila Education; Creative Thinking Skills; 21st Century Education*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang berorientasi pada pembentukan karakter, nilai moral, dan wawasan kebangsaan peserta didik. Di tengah perkembangan era digital, pembelajaran Pancasila dituntut untuk tidak hanya menanamkan nilai, tetapi juga mendorong siswa memiliki kemampuan berpikir kreatif dalam menyikapi persoalan sosial, kebangsaan, dan kehidupan berbangsa. Kemampuan berpikir kreatif menjadi kompetensi penting agar siswa mampu menghasilkan gagasan baru, solusi inovatif, serta pemikiran reflektif yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Pada praktiknya, pembelajaran Pancasila di sekolah masih didominasi metode ceramah dan hafalan, sehingga siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi ini berdampak pada rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa karena pembelajaran belum memberikan ruang eksplorasi, diskusi kritis, dan pemecahan masalah kontekstual. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara kognitif dan afektif.

Integrasi teknologi informasi dalam pembelajaran menawarkan peluang untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, fleksibel, dan kontekstual. Pemanfaatan media digital, platform pembelajaran daring, dan sumber belajar berbasis teknologi memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi materi Pancasila melalui berbagai sudut pandang, studi kasus, dan simulasi nilai dalam kehidupan nyata. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan kreativitas, motivasi, dan hasil belajar siswa.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar dan pengembangan keterampilan berpikir siswa. Pemanfaatan TIK membantu guru memperkaya media ajar dan menyesuaikan pembelajaran dengan karakteristik peserta didik[1]. Pemanfaatan teknologi dan sarana pendukung pembelajaran berpengaruh positif terhadap mutu pendidikan, meskipun implementasinya di sekolah masih perlu dioptimalkan[2]. Pembelajaran daring pascapandemi menuntut kesiapan institusi pendidikan dalam aspek teknologi, sumber daya manusia, dan model pembelajaran agar pembelajaran tetap efektif[3]. Pengembangan bahan ajar berbasis teknologi dengan model sistematis terbukti meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik[4]. Penerapan pembelajaran berbantuan platform digital mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis[5]. Penggunaan aplikasi daring dalam evaluasi pembelajaran mempermudah penilaian serta meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa[6]. Integrasi teknologi informasi dalam pembelajaran inovatif mendukung pencapaian kompetensi abad ke-21[7].

Di sisi lain, penelitian tentang berpikir kreatif menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif dan inovatif berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa[8]. Model pembelajaran berbasis aktivitas siswa mampu mendorong kelancaran, keluwesan, dan keaslian ide[9]. Indikator fluency, flexibility, originality, dan elaboration terbukti efektif untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran[10]. Pembelajaran kolaboratif dan kontekstual meningkatkan keterlibatan belajar sekaligus kreativitas siswa[11]. Variasi strategi pembelajaran yang menekankan partisipasi aktif siswa berkontribusi positif terhadap pengembangan kreativitas[12].

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi dengan model sistematis, seperti model 4D, terbukti mampu meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, khususnya kemampuan berpikir kritis peserta didik[13]. Selain itu, penerapan model pembelajaran inkuiri terbimbing yang dibantu platform digital, seperti Edmodo, menunjukkan efektivitas dalam memfasilitasi proses berpikir kritis siswa melalui aktivitas pembelajaran yang

interaktif[14]. Pemanfaatan aplikasi pembelajaran daring dalam evaluasi, seperti Quizizz, juga terbukti mendukung proses penilaian yang lebih menarik, efisien, serta meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran[15].

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh integrasi teknologi informasi dalam pembelajaran Pancasila terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoretis dan praktis dalam pengembangan pembelajaran Pancasila yang inovatif dan relevan dengan tuntutan abad ke-21.

2. METODE

1. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experiment*). Desain penelitian yang digunakan adalah Nonequivalent Control Group Design, yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran Pancasila yang terintegrasi dengan teknologi informasi, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran Pancasila secara konvensional.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa pada salah satu sekolah menengah yang terdiri atas dua kelas. Satu kelas ditetapkan sebagai kelas eksperimen dan satu kelas sebagai kelas kontrol, masing-masing berjumlah 35 siswa. Pemilihan kelas dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, dengan mempertimbangkan kesetaraan karakteristik akademik siswa.

3. Variabel Penelitian

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah integrasi teknologi informasi dalam pembelajaran Pancasila, sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan berpikir kreatif siswa.

4. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa berupa angket skala Likert yang dikembangkan berdasarkan empat indikator berpikir kreatif, yaitu *fluency, flexibility, originality, dan elaboration*. Setiap indikator diwakili oleh beberapa pernyataan dengan rentang skor 1–4. Instrumen telah melalui uji validitas isi oleh ahli dan uji reliabilitas untuk memastikan konsistensi pengukuran.

5. Prosedur Penelitian

Penelitian dilaksanakan melalui beberapa tahap, yaitu:

- Tahap persiapan, meliputi penyusunan perangkat pembelajaran, instrumen penelitian, dan penentuan kelas kontrol serta eksperimen.
- Tahap pelaksanaan, yaitu penerapan pembelajaran Pancasila berbasis teknologi informasi pada kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol.
- Tahap pengumpulan data, dilakukan setelah perlakuan melalui pengisian angket kemampuan berpikir kreatif oleh siswa.
- Tahap analisis data, yaitu pengolahan dan interpretasi data hasil penelitian.

6. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui nilai rata-rata, standar deviasi, serta kategori kemampuan berpikir kreatif siswa pada masing-masing indikator. Analisis inferensial dilakukan menggunakan uji Independent Samples t-test untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sebelum uji t dilakukan, data terlebih dahulu diuji normalitas dan homogenitas sebagai prasyarat analisis.

7. Kriteria Pengambilan Keputusan

Keputusan pengujian hipotesis ditentukan berdasarkan nilai signifikansi (Sig.). Jika nilai Sig. < 0.05 , maka terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sebaliknya, jika Sig. ≥ 0.05 , maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

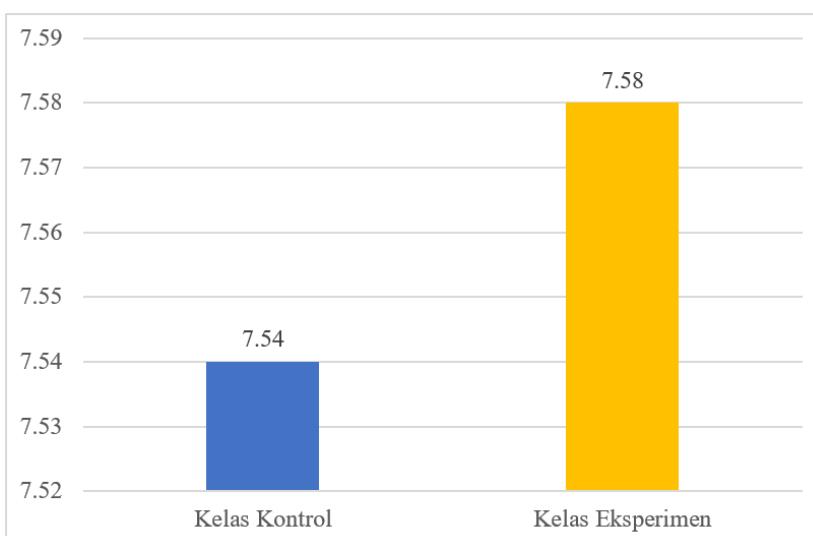
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah penerapan pembelajaran Pancasila berbasis integrasi teknologi informasi. Kemampuan berpikir kreatif dianalisis berdasarkan empat indikator, yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*.

1. Hasil Analisis Deskriptif

Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa pada kedua kelas berada pada kategori cukup kreatif. Rata-rata skor total kelas kontrol sebesar 7.54, sedangkan kelas eksperimen sebesar 7.58. Meskipun perbedaan rata-rata total relatif kecil, analisis per indikator menunjukkan pola capaian yang berbeda antara kedua kelas.

Untuk memperjelas perbandingan kemampuan berpikir kreatif siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, nilai rata-rata setiap indikator disajikan dalam bentuk grafik batang sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Perbandingan Rata-rata Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Berdasarkan Gambar 1, terlihat bahwa kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata lebih tinggi pada indikator *originality* dan *elaboration*, sedangkan indikator *fluency* dan *flexibility* menunjukkan capaian yang relatif seimbang antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

2. Hasil Uji Statistik dan Interpretasi

Untuk mengetahui signifikansi perbedaan kemampuan berpikir kreatif antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, dilakukan uji *Independent Samples t-test*. Hasil uji statistik menunjukkan bahwa indikator *fluency* dan *flexibility* tidak mengalami perbedaan yang signifikan (Sig. > 0.05). Hal ini mengindikasikan bahwa baik pembelajaran konvensional maupun pembelajaran berbasis teknologi informasi masih sama-sama mampu mendorong siswa menghasilkan ide dan mempertimbangkan beberapa sudut pandang secara umum.

Namun demikian, indikator *originality* dan *elaboration* menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kedua kelas (Sig. < 0.05). Nilai rata-rata indikator *originality* pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, demikian pula pada indikator *elaboration*.

Selain itu, hasil uji statistik terhadap skor total kemampuan berpikir kreatif juga menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Secara statistik, temuan ini menegaskan bahwa integrasi teknologi informasi dalam pembelajaran Pancasila memberikan pengaruh positif yang lebih kuat pada aspek keaslian ide dan pengembangan gagasan, dibandingkan pembelajaran konvensional.

3. Pembahasan

Pola hasil yang ditunjukkan melalui grafik batang dan uji statistik mengindikasikan bahwa integrasi teknologi informasi tidak secara signifikan meningkatkan kuantitas ide (*fluency*) maupun variasi sudut pandang (*flexibility*), tetapi lebih berpengaruh pada kualitas ide siswa. Pembelajaran Pancasila berbasis teknologi informasi mendorong siswa untuk menghasilkan gagasan yang lebih unik (*originality*) serta mengembangkan ide secara lebih rinci dan mendalam (*elaboration*).

Media digital, video kontekstual, dan diskusi berbasis teknologi memberikan ruang eksplorasi yang lebih luas bagi siswa untuk mengaitkan nilai-nilai Pancasila dengan fenomena nyata dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam konteks kehidupan digital. Hal ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran konstruktivistik yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna.

Dengan demikian, integrasi teknologi informasi dalam pembelajaran Pancasila tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana strategis untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa secara lebih mendalam. Temuan ini memperkuat argumen bahwa pembelajaran Pancasila berbasis teknologi informasi relevan untuk mendukung pengembangan kompetensi abad ke-21, khususnya kemampuan berpikir kreatif.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa integrasi teknologi informasi dalam pembelajaran Pancasila memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Meskipun secara umum kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen berada pada kategori cukup kreatif, hasil uji statistik menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada indikator keaslian (*originality*) dan pengembangan ide (*elaboration*). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran Pancasila berbasis teknologi informasi lebih efektif dalam mendorong siswa menghasilkan gagasan yang unik dan mengembangkan ide secara lebih mendalam dibandingkan pembelajaran konvensional. Dengan demikian, integrasi teknologi informasi tidak hanya berperan sebagai media pendukung pembelajaran, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran yang relevan untuk meningkatkan kualitas berpikir kreatif siswa dan mendukung pengembangan kompetensi abad ke-21.

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] W. Subadre, A. W. Jufri, and I. W. Karta, “Pengaruh Sarana Prasarana Dan Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Terhadap Mutu Pendidikan Di Sekolah Menengah Pertama Negeri Kabupaten Lombok Utara Tahun 2022,” *J. Prakt. Adm. Pendidikan*, vol. 7, no. 1, pp. 1–9, 2023, doi: 10.29303/jpap.v7i1.504.
- [2] H. Puspita, S. Suyatno, and L. Patimah, “Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar,” *Edukatif J. Ilmu Pendidik.*, vol. 6, no. 1, pp. 832–843, 2024.
- [3] I. Amalia, “Menggunakan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar,” *J. Pendidik. dan Konseling*, vol. 2, no. 2, pp. 152–155,

- 2020, doi: 10.31004/jpdk.v2i1.900.
- [4] R. Haerani *et al.*, "Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran Bagi Santri Darul Falah Serang, Banten," *Minda Baharu*, vol. 6, no. 2, pp. 154–162, 2022, doi: 10.33373/jmb.v6i2.4557.
- [5] R. Lubis, M. D. Rahmatya, S. Nurhayati, H. Hidayat, and M. F. Wicaksono, "Optimalisasi Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Di Sma Negeri 5 Cimahi," *J. Pengabdi. Tek. dan Ilmu Komput.*, vol. 1, no. 2, pp. 62–68, 2021, doi: 10.34010/petik.v1i2.6370.
- [6] Y. Nur, Harmawati, and R. Maulana, "Analisis Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi COVID-19 di Sekolah Dasar," *JURNALBASICEDU*, vol. 6, no. 1, pp. 281–286, 2022.
- [7] D. Hidayati and A. Wijayanto, "Pemanfaatan Teknologi Informasi : Studi Refleksi Pembelajaran saat Pandemi Covid," *J. Educ. Teach.*, vol. 5, no. 2, pp. 155–165, 2024, doi: 10.51454/jet.v5i2.181.
- [8] N. Khikmawati and T. Hidayat, "Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Terhadap Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Alislah Surabaya," *Educ. Hum. Dev. J.*, vol. 4, no. 1, pp. 63–71, 2019, doi: 10.33086/ehdj.v4i1.1084.
- [9] Stemi Maquita and Evi Tobeli, "Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learnig Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas VII Pada Pembelajaran Pak," *J. Sos. Hum. dan Pendidik.*, vol. 1, no. 1, pp. 88–95, 2022, doi: 10.56127/jushpen.v1i1.286.
- [10] A. Widiastuti and A. F. Indriana, "Analisis Penerapan Pendekatan STEM untuk Mengatasi Rendahnya Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Peluang," *UNION J. Ilm. Pendidik. Mat.*, vol. 7, no. 3, pp. 403–416, 2019, doi: 10.30738/union.v7i3.5895.
- [11] T. Prasetyo, M. Zulela, and F. Fahrurrozi, "Analisis Berpikir Kreatif Mahasiswa dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia," *J. Ilmu Pendidik.*, vol. 3, no. 6, pp. 3617–3628, 2021.
- [12] E. Nuranggraeni, K. N. S. Effendi, and S. S. Sutirna, "Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Ditinjau dari Kesulitan Belajar Siswa," *JP3M (Jurnal Penelit. Pendidik. dan Pengajaran Mat.)*, vol. 6, no. 2, pp. 107–114, 2020, doi: 10.37058/jp3m.v6i2.2066.
- [13] H. Ihsan, N. Nasruddin, A. Sejati, and A. Sugiarto, "Developing Teaching Material of Research Methodology and Learning with 4D Model to Improve Critical Thinking Skill," *J. Kependidikan J. Has. Penelit. dan Kaji. Kepustakaan di Bid. Pendidikan, Pengajaran, dan Pembelajaran*, vol. 9, no. 2, pp. 541–554, 2023.
- [14] A. Sejati, S. Syarifuddin, N. Nasruddin, N. Miftachurohmah, and L. Nursalam, "The effectiveness of guided inquiry learning model with Edmodo assisted to facilitate critical thinking skills," *Prism. Sains J. Pengkaj. Ilmu Dan Pembelajaran Mat. Dan IPA IKIP Mataram*, vol. 9, no. 2, pp. 204–219, 2021.
- [15] J. Jahring, H. Herlina, N. Nasruddin, and A. Astrinasari, "Pengembangan Instrumen Evaluasi Pembelajaran Matematika Berbasis Online Menggunakan Aplikasi Quizizz," *AKSIOMA J. Progr. Stud. Pendidik. Mat.*, vol. 11, no. 2, pp. 872–881, 2022.