

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Pergerakan arus global berjalan begitu cepat, parade konservatif seakan mulai menghilang dengan hadirnya inovasi-inovasi sebagai upaya perubahan. Masyarakat global mulai merasakan betapa besarnya pengaruh inovasi di dalam kehidupan mereka. Pola pikir tradisional mulai ditinggalkan, karena dengan inovasi menjadikan segalanya menjadi lebih mudah dan lebih efektif. Termasuk di dalam dimensi *education* (pendidikan), bahwa inovasi telah menjadi suatu hal yang vital sebagai bagian dari upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan inovasi, pembelajaran akan menjadi lebih efektif serta memberikan nuansa yang berbeda dalam proses kegiatan belajar mengajar (KBM).

Negara-negara seperti Swiss, Swedia, Belanda, Amerika, maupun Inggris bertengger pada deretan atas rangking dengan negara paling inovatif di dunia berdasar Indeks Inovasi Global 2017 di Geneva Swiss (Kompas,) dengan salah satu indikatornya adalah “Menghasilkan Kreasi Sperti Barang Yang Kreatif”. Indonesia sendiri berada pada ranking 87 jauh dibawah negara tetangga yaitu Malaysia yang berada pada ranking 33 bahkan lebih jauh lagi dibawah negeri 1001 larangan yaitu Singapura yang berada pada rangking 7 dunia. Hal ini menyebabkan minimnya masyarakat indonesia untuk berkreasi termasuk di dalam pendidikan sehingga berdampak buruk pada kualitas masyarakat indonesia.

Negara dengan ranking inovasi yang tinggi, memiliki keinginan untuk menghasilkan inovasi-inovasi seperti mengkreasikan suatu barang yang kreatif. Termasuk yang tak kalah penting bagi mereka adalah inovasi di sektor pendidikan. Menciptakan inovasi dalam pendidikan menjadi suatu hal yang sangat penting bagi mereka, karena inovasi dianggap mampu meningkatkan kualitas pendidikan. Sebagaimana dalam Situmorang & Sitorus dalam jurnal (2015 : 72) : *“Improving the quality of education could be performed through innovation in the*

teaching and learning materials”. Kualitas pendidikan dapat ditingkatkan dengan adanya inovasi pada pengajaran dan materi pembelajaran. Dengan inovasi kualitas

pendidikan akan semakin baik dan tentunya akan mendukung proses pengajaran yang efektif dan berkualitas serta menghasilkan peserta didik yang berkualitas.

Dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan melalui inovasi, untuk itu diperlukan suatu inovasi yang relevan dan efektif agar dapat menghasilkan pembelajaran yang efektif. Selain itu diperlukan juga elemen penting lainnya yaitu guru. Guru sebagai tokoh utama dalam pembelajaran di sekolah memiliki peran penting dalam memberikan *treatment* yang tepat kepada peserta didik dalam menyampaikan materi yang hendak diajarkan. Dengan berinovasi tentunya akan menghasilkan sebuah *treatment* pembelajaran yang lebih kreatif oleh guru. Pembelajaran sendiri memiliki komponen-komponen yang salah satunya adalah media pembelajaran. Mengakselerasikan media pembelajaran dengan suatu inovasi dapat menjadi nilai tambah dalam menghasilkan pembelajaran yang efektif serta dapat menjadikan pendidikan yang lebih berkualitas.

Namun sayangnya masih banyak guru yang kurang atau bahkan tidak inovatif dalam memanfaatkan media pembelajaran yang hendak mereka aplikasikan di dalam proses KBM. Banyak guru di berbagai mata pelajaran masih terkesan menggunakan media konvensional atau tradisional sehingga pembelajaran menjadi terasa kurang efektif dan tidak bermakna. Termasuk pada mata pelajaran PKn, sebagaimana menurut Somantri (2001: 245) bahwa : *“kurang bermaknanya PKn bagi peserta didik dikarenakan masih dominannya penerapan metode pembelajaran konvensional seperti ground covering technique, indoktrinasi, dan narrative technique dalam pembelajaran PKn sehari-hari”*. Dengan dominannya pembelajaran yang masih konvensional menjadikan PKn kurang diminati oleh peserta didik sehingga pembelajaran PKn menjadi kurang efektif.

Di dalam pembelajaran itu sendiri ada banyak sekali komponen yang mendukung pembelajaran sehingga komponen tersebut dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih efektif. Salah satu diantaranya adalah dengan pemanfaatan media pembelajaran yang baik, menarik dan berkualitas. Dengan mengakselerasikan media pembelajaran melalui suatu inovasi akan semakin menambah efektifitas pembelajaran dikelas. Media pembelajaran sendiri adalah

salah satu faktor keberhasilan dari pembelajaran yang efektif. Sebagaimana dijelaskan dalam Mansur HR pada jurnalnya Menciptakan Pembelajaran Efektif Melalui Apersepsi bahwa salah satu indikator pembelajaran yang efektif adalah melalui *“Komunikasi yang efektif. Kecakapan dalam penyajian materi termasuk pemakaian media dan alat bantu atau teknik lain untuk menarik perhatian peserta didik, merupakan salah satu karakteristik pembelajaran yang baik”*. Memanfaatkan media atau alat bantu akan membuat pembelajaran PKn lebih menarik, terlebih lagi jika di buat dengan suatu inovasi baru yang disebut dengan inovasi media pembelajaran.

Ada banyak materi PKn yang sangat memerlukan alat bantu atau media yang tepat guna meningkatkan daya tariknya kepada Peserta Didik sehingga pembelajaran materi tersebut menjadi lebih efektif. Salah satu materi penting dalam pembelajaran PKn adalah PKn sebagai Wahana Pendidikan Demokrasi. PKn sendiri sebagai salah satu mata pelajaran penting yang mengemban tugas untuk menyiapkan warganegara yang demokratis. Sebagaimana pendapat yang disampaikan oleh Setiawan (2014 : 88) yang menjelaskan bahwa : *“Pendidikan kewarganegaraan mengemban tugas menyiapkan peserta didik menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab untuk mendukung tegaknya negara demokrasi”*. Dengan PKn sebagai subjek pembelajaran demokrasi di Indonesia menjadi sangat vital perannya karena Indonesia sendiri bersistem politik demokrasi yang berdasarkan pancasila. Hal ini semakin kuat dengan termaktubnya tujuan pendidikan di indonesia untuk menjadikan warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Sebagaimana dijelaskan oleh Kemendiknas dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3, tujuan pendidikan nasional adalah *“mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. (https://id.wikipedia.org/wiki/Tujuan_pendidikan)”*. Oleh sebab itu dengan tujuan yang demikian dan PKn sebagai wahana atau salah satu agennya

pendidikan demokrasi, akan semakin baik jika di hiasi dengan suatu inovasi media pembelajaran demi menciptakan pembelajaran demokrasi yang efektif di sekolah.

Inovasi media pembelajaran demokrasi ini sangat perlu di terapkan untuk menghadapi salah satu tantangan penting bagi PKn untuk membentuk warga negara yang demokratis dalam menghadapi semakin maraknya sikap apatis warga terhadap demokrasi. Sekarang adalah eranya informasi, atau oleh Nasibit mengatakan sekarang eranya *Post-Civilize* (Masyarakat Informasi) yang mana dalam era ini ditandai dengan fenomena persoalan masyarakat yang pasif atau apatis terhadap demokrasi sehingga dibutuhkan masyarakat demokrai antisipator. Sebagaimana dijelaskan dalam Wahab (2011 : 205) menjelaskan bahwa :

“pada abad XXI di era baru ini ditandai oleh fenomena Futuris (sebutan masyarakat teknologi) dimana Naisbitt menyebut era dengan fenomena masyarakat "Global Paradox" dan Information Society/Post-Civilized (Masyarakat informasi). Hal ini mendorong dibutuhkannya sebuah solusi akan tantangan di era Post-Civilized yang mengarah pada persoalan demokrasi dimana dibutuhkannya manusia demokrasi antisipator sebagai perlawanan terhadap masyarakat pasif dan apatis”.

Fenomena ini ditandai dengan sikap-sikap kurang pedulinya masyarakat terhadap gejala demokrasi di negaranya sehingga menyebabkan lunturnya nilai soko guru demokrasi itu sendiri yang menghedaki vitalnya peran rakyat terhadap demokrasi karena rakyat itu adalah *episentrumnya* demokrasi. Jadi pemahaman dan aspirasi rakyat kepada demokrasi sangat dibutuhkan untuk mewujudkan demokrasi yang baik dan riil. Permasalahannya adalah masyarakat atau warga negara indonesia sendiri rata-rata merasa kurang peduli ketika mereka membahas tentang negara. Berbicara tentang negara berarti berbicara tentang demokrasi karena demokrasi adalah sistem politiknya. Sama halnya dengan PKn sendiri ketika pelajaran di sekolah masuk dalam pelajaran PKn, banyak peserta didik berpendapat bahwa pelajaran PKn masih terasa bosan karena membahas tentang negara atau politik saja. Apalagi PKn membahas tentang demokrasi yang kaitannya berhubungan dengan pejabat ataupun segala hal yang berkaitan dengan negara. *Mindset* peserta didik langsung mengarah kepada materi pelajaran yang memusingkan dan pembelajaran oleh guru yang masih membosankan termasuk komponen medianya yang masih konvensional. Daya tarik Peserta Didik untuk

dapat antusias mengikuti dan memahami pembelajaran demokrasi pada PKn sangat terasa kurang sehingga menyebabkan pembelajaran menjadi kurang efektif. Padahal media sendiri adalah alat bantu yang dapat memberi kesan positif terhadap motivasi belajar Peserta Didik dalam mengikuti pembelajaran oleh guru serta dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran. Sebagaimana Fungsi media sendiri sebagaimana dalam Pupuh Fathurrohman dan M. Sobry Sutikno (2010; 66) yaitu :

“(1) Penggunaan media dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi sendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif; (2) Penggunaan media dalam pengajaran bukan semata-mata sebagai alat hiburan yang digunakan hanya sekedar melengkapi proses belajar supaya lebih menarik perhatian Peserta Didik”.

Dengan pengertian yang demikian, penggunaan media akan dapat meningkatkan antusiasme Peserta Didik untuk mengikuti pembelajaran demokrasi serta pembelajaran demokrasi pun akan semakin efektif. Problem pembelajaran demokrasi di sekolah akan dapat diatasi dengan adanya suatu media yang relevan dan berkualitas dalam menunjang efektifitas pembelajaran demokrasi di sekolah. Inovasi media pembelajaran dapat menjadi alternatif solusi yang baik dalam mengatasi persoalan minimnya antusiasme Peserta Didik pada pembelajaran demokrasi pada PKn serta dapat meningkatkan *mindset* partisipasi warga negara atau dalam hal ini peserta didik terhadap kehidupan demokrasi di negara Indonesia. Dalam pendidikan sistem ini disebut dengan *media-based learning* (sistem pembelajaran berbasis media).

Media pembelajaran itu sendiri ada banyak sekali termasuk diantaranya adalah media pembelajaran dalam bentuk digital atau disebut dengan media pembelajaran digital. Media ini sangat baik sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan dan menerangkan materi yang hendak di ajarkannya. Namun sayangnya faktanya masih ada banyak guru yang gagap teknologi. Ambil contoh di Kalimantan, melalui lembaga LPMP daerahnya didapat fakta masih banyak guru yang masih bingung dan tidak mengerti dalam mengoperasikan internet atau komputer (<http://www.antaranews.com/berita/325037/lpmp-prihatin-masih-banyak-guru-gagap-teknologi>). Begitu juga di Subang, diambil dari Pikiran Rakyat

Abdinur Batubara, 2017

VISUALISASI MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN DEMOKRASI PADA MATA PELAJARAN PKn (SEBUAH PENELITIAN TINDAKAN KELAS)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

online bahwa ada sekitar 50% guru dan didominasi oleh guru SD masih gagap teknologi atau gagap dalam mengoperasikan komputer sedangkan guru SMP dan SMA hanya sedikit yang bisa mengoperasikan (<http://www.pikiran-rakyat.com/pendidikan/2014/02/12/269769/banyak-guru-masih-gagap-teknologi>). Sementara di Medan, tepatnya di labuhan melalui lembaga Djalaluddin Pane Foundation (DPF) dilihat dari kondisinya bahwa daerah tersebut juga masih banyak guru yang gaktek (<http://kabarmedan.com/dpf-ajak-guru-di-labura-melektik/>). Dengan fakta yang demikian, terasa sangat riskan melihat bahwa banyak guru yang masih gaktek di Indonesia. Untuk mengoperasikan komputer saja masih sulit bagaimana mau berkreasi. Hal inilah yang menjadi faktor pendorong peneliti untuk membuat suatu inovasi media pembelajaran dalam bentuk digital guna selain menjadi solusi atas fakta miring yang demikian juga sebagai bahan saling bertukar pikiran atau saling mengajarkan akan penggunaan dan kreatifitas media pembelajaran dalam bentuk di gital di sekolah SMA N 1 Medan sebagai tempat penelitian yang hendak diteliti oleh peneliti.

Menghasilkan suatu Inovasi Media Pembelajaran Digital dalam pembelajaran demokrasi pada PKn tentunya ada satu hal yang patut digaris bawahi oleh peneliti yaitu bagaimana penerapannya agar dapat menjadikan pembelajaran demokrasi yang efektif dalam menangani segala masalah terkait minimnya antusiasme peserta didik maupun pembelajaran PKn yang relatif masih konvensional. Media pembelajaran dalam bentuk digital adalah media dalam bentuk elektronik yang tentunya berfungsi untuk menghasilkan kata, gambar dan grafis. Sebagaimana pengertian digital menurut Tom E Rolnicki bahwa “*Digital adalah kata, gambar, dan grafis yang mendiskripsikan dalam bentuk numeris melalui piranti computer*” (Rolnicki, 2008 : 410). Inovasi Media Pembelajaran Digital sebagai media yang menyalurkan sebuah kata, gambar, dan grafis tentunya cara ini dapat dikatakan sebagai proses visualisasi. Dengan memvisualisasikan peran media digital maka akan menghasilkan kata, gambar, dan grafis dalam piranti komputer tujuannya agar dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih variatif dan menarik. Dengan proses visualisasi pada media digital maka akan menghasilkan suatu informasi yang bermanfaat di dalam penerapan media

pembelajaran oleh guru. Hal ini sesuai dengan arti dari visualisasi menurut wikipedia bahwa visualisasi adalah “*rekayasa dalam pembuatan gambar, diagram atau animasi untuk penampilan suatu informasi*” (<https://id.wikipedia.org/wiki/Visualisasi>). Proses visualisasi media pembelajaran digital akan semakin meningkatkan efektivitas pembelajaran demokrasi pada PKn karena peran rekayasa kata, gambar, dan grafis yang dibuat secara inovatif. Pembelajaran demokrasi akan semakin lebih menarik, kritis, dan menyenangkan sehingga peserta didik tidak lagi bosan dan jenuh dalam mengikuti pembelajaran demokrasi pada PKn.

Selain itu, visualisasi inovasi media pembelajaran demokrasi dalam bentuk digital tentunya memiliki peran penting sebagai media yang mampu membangun *mindset* sikap demokratis peserta didik demi mewujudkan warga negara yang bertanggung jawab dan demokratis. Manfaat ini tentunya sangat relevan terhadap arah paradigma baru pembelajaran PKn yaitu sebagaimana dijelaskan dalam setiawan (2014 : 141) bahwa :

PKn sudah harus mengarah pada pembinaan *desirable personal qualities* (*kualitas pribadi yang diinginkan*) seperti dalam hal ini atau dalam konteks demokrasi dimana pembinaan pada perasaan dan kemauan memiliki kompetensi *civic participatory* (*partisipasi warganegara*) serta berbudaya *civic culture* (*budaya kewarganegaraan*).

Dengan cara memvisualisasikan akan media pembelajaran digital dalam pembelajaran demokrasi pada PKn, akan membantu guru dalam mengajarkan demokrasi lebih efektif terutama dalam tujuan kurikulumnya untuk membina *desirable personal qualities* (*kualitas pribadi yang diinginkan*) peserta didik sebagai bagian dari kompetensi demokrasi peserta didik yang partisipatif serta berbudaya *civic culture*. peserta didik akan merasakan pengalaman belajar yang baru serta guru PKn juga akan terlihat lebih inovatif sehingga peserta didik tidak lagi jenuh dalam mengikuti pembelajaran demokrasi pada PKn, pembelajaran PKn menjadi lebih inovatif, serta pembelajaran demokrasi menjadi lebih mudah dimengerti dan secara kurikuler tujuan pendidikan demokrasi pada PKn akan lebih efektif. Indikasi-insdikasi ini tentunya menjadi faktor keberhasilan atau efektifitas pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Untuk itu diperlukan suatu

langkah inovatif di dalam menggunakan suatu media pembelajaran demokrasi di sekolah oleh guru PKn. Penggunaan teknologi sudah menjadi bagian penting dalam mencapai efektifitas menyampaikannya dengan lebih menarik, kritis, dan menyenangkan. Untuk itu dalam penelitian ini akan dilakukan upaya “Visualisasi Inovasi Media Pembelajaran Digital Untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Demokrasi Pada Mata Pelajaran PKn”. Berbagai permasalahan di atas juga tak luput terjadi di sekolah SMA N 1 Medan pada kelas XI MIA-7 tahun ajaran 2016/2017. SMA Negeri 1 Medan pada kelas XI MIA-7 masih terindikasikan pembelajaran demokrasi yang masih bermedia kan tradisional, antusiasme belajar peserta didik yang rendah, serta kompetensi demokrasi peserta didik yang masih minim. Melalui observasi awal, peneliti menemukan sejumlah data dan fakta sebagaimana pada tabel berikut :

Tabel 1
Hasil Analisis Observasi Awal Pembelajaran Demokrasi Kelas XI MIA-7
SMA N 1 Medan

No	Peserta Didik	Aspek		
		Antusiasme	Pemahaman & Sikap Demokratis Siswa	Media Pembelajaran Yang Digunakan
1	ANPL	Kurang baik	Kurang baik	Kurang baik
2	ARA	Kurang baik	Kurang baik	Kurang baik
3	ADSS	Baik	Kurang baik	Kurang baik
4	DRZ	Kurang baik	Kurang baik	Kurang baik
5	FZMS	Kurang baik	Kurang baik	Kurang baik
6	FAP	Baik	Kurang baik	Kurang baik
7	FA	Kurang baik	Kurang baik	Kurang baik
8	FRAC	Kurang baik	Kurang baik	Kurang baik
9	FS	Kurang baik	Baik	Kurang baik
10	FTA	Kurang baik	Kurang baik	Kurang baik
11	HS	Baik	Kurang baik	Kurang baik
12	IR	Kurang baik	Kurang baik	Baik
13	KAS	Kurang baik	Kurang baik	Kurang baik
14	NAU	Kurang baik	Kurang baik	Kurang baik
15	RAH	Kurang baik	Kurang baik	Kurang baik

*Indikator Kurang Baik, Baik, dan Sangat Baik Terlampir

Dengan hasil data dan fakta di atas dapat dilihat bahwa masih banyak peserta didik yang belum memiliki kompetensi demokrasi yang baik bahkan sangat baik,

pembelajaran yang masih kurang efektif sehingga antusiasme peserta didik sangat minim, dan media yang digunakan oleh guru masih kurang baik. Hal ini jelas menjadi permasalahan yang menyebabkan pembelajaran demokrasi pada PKn di kelas XI MIA-7 masih tidak efektif sehingga rasa antusiasme belajar peserta didik menurun, kompetensi demokrasi mereka masih kurang dan didukung oleh media yang tidak tepat untuk menunjang efektifitas pembelajaran demokrasi. Untuk itu kelas XI MIA-7 SMA N 1 Medan di perlukan *treatment* khusus dalam upaya menangani berbagai permasalahan tersebut. Melalui visualisasi Inovasi Media Pembelajaran Digital diharapkan mampu menangani permasalahan pada kelas XI MIA-7 SMA N 1 Medan sehingga pembelajaran demokrasi pada PKn menjadi lebih efektif.

Untuk meningkatkan taraf keberhasilan, penelitian ini menggunakan *research* dengan desain penelitian *classroom action research (Penelitian Tindakan Kelas/PTK)*. Hal ini tentunya sesuai dengan tujuan peneliti yaitu meningkatkan dan memperbaiki efektifitas pembelajaran PKn di kelas, sebagaimana yang dijelaskan oleh Sanjaya (2011 : 34-35) bahwa :

“PTK memiliki manfaat yang sangat besar buat guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, perbaikan dan peningkatan kerja, keberhasilan PTK dapat berpengaruh pada guru lain, PTK dapat mendorong guru menjadi profesional, serta yang lebih penting adalah PTK akan membuat guru akan selalu mengikuti kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (PTK)”.

Dengan menggunakan desain penelitian PTK di dalam penelitian yang berkonsetrasi pada peran visualisasi inovasi media pembelajaran digital diharapkan mampu menjadi solusi akan peningkatan efektifitas pembelajaran demokrasi pada PKn di sekolah.

Dengan menggunakan PTK di harapkan mampu menjadi desain penelitian yang tepat untuk mewujudkan kualitas pembelajaran demokrasi yang baik dengan memanfaatkan inovasi media digital. Peningkatan antusiasme dan kompetensi demokrasi peserta didik dapat lebih jelas dikembangkan melalui tindakan khusus secara langsung yaitu dengan desain penelitian tindakan kelas. Penelitian PTK dengan *treatment* visualisasi Inovasi Media Pembelajaran Digital pada pembelajaran demokrasi pada PKn di SMA N 1 Medan pada Kelas XI MIA-7

diharapkan dapat menjadi penelitian yang dapat membangun pembelajaran demokrasi yang lebih efektif dengan fokus indikator keberhasilan yang diharapkan adalah antusiasme belajar peserta didik yang baik, kompetensi demokrasi peserta didik yang baik, visualitas media pembelajaran yang baik/berkualitas, dan pembelajaran oleh guru yang baik (dilihat dari persiapannya, bagaimana presentasinya, bagaimana metode pembelajarannya dan bagaimana sikap pribadinya terhadap peserta didik).

1.2. Rumusan Masalah Penelitian

Adapun rumusan masalah penelitian yang ditentukan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

1. Apakah dengan memvisualisasikan Inovasi Media Digital dapat memberikan manfaat terhadap efektifitas pembelajaran demokrasi pada mata pelajaran PKn terutama pada paradigma media pembelajaran demokrasi PKn yang masih konvensional atau tradisional sehingga antusiasme belajar siswa menurun ?
2. Visualisasi yang bagaimana, sehingga Inovasi Media Digital menjadi media pembelajaran demokrasi yang efektif pada mata pelajaran PKn ?
3. Bagaimanakah efek yang diberikan Inovasi Media Digital terhadap peserta didik dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran demokrasi pada PKn ?
4. Kompetensi apa saja yang dapat dibangun terhadap peserta didik melalui visualisasi Inovasi Media Digital sebagai media pembelajaran demokrasi pada mata pelajaran PKn ?
5. Bagaimanakah peran guru PKn dalam melaksanakan pembelajaran demokrasi secara efektif dilihat dari persiapan, presentasi, metode pembelajaran, dan sikap pribadinya ?

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan inovasi media pembelajaran yang dapat memvisualisasikan pembelajaran demokrasi dengan baik dan efektif dari segi antusiasme peserta didik yang baik, kompetensi demokrasi

peserta didik yang baik, serta memberikan respon dan efek yang baik pada peserta didik.

2. Mewujudkan pembelajaran pendidikan demokrasi pada PKn menjadi pembelajaran demokrasi yang lebih efektif dengan memanfaatkan inovasi media pembelajaran digital.
3. Membangun *mindset civic culture* peserta didik melalui kompetensi pendidikan demokrasi dalam ranah PKn dengan memanfaatkan inovasi media pembelajaran dalam bentuk digital.
4. Memperbaiki cara belajar Peserta Didik dalam pelajaran demokrasi secara atraktif, kritis, dan menyenangkan.

1.4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dalam penelitian ini yaitu :

1. Pembelajaran demokrasi pada PKn sebagai wahana pendidikan demokrasi menjadi semakin efektif dengan memanfaatkan suatu inovasi media pembelajaran dalam bentuk digital.
2. Guru PKn, khususnya di sekolah SMA N 1 Medan akan mendapat pelajaran tambahan akan fungsi inovasi media digital yang sangat baik untuk menjadikan pembelajaran menjadi lebih efektif.
3. Peserta didik akan semakin antusias dengan adanya alat bantu tambahan atau dalam hal ini media pembelajaran digital pada pembelajaran demokrasi di sekolah.
4. Memberi pemahaman akan nilai-nilai demokrasi terhadap peserta didik mengenai bagaimana demokrasi berjalan dalam tatanan publik maupun kehidupan di lingkungan sekolah.
5. Memperkaya pembelajaran guru dalam melaksanakan KBM di kelas khususnya bagi guru PKn dalam mewujudkan efektivitas proses pembelajaran demokrasi di sekolah dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif.

1.5. Struktur Organisasi Tesis

BAB I menyajikan pendahuluan sebagai bagian untuk diketahui masalah penelitian atas latar belakang, kemudian dirumuskan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan dibagian akhir berisi rangkuman struktur organisasi tesis.

BAB II menyajikan kajian pustaka, penelitian terdahulu yang relevan. Kajian pustaka berisi deskripsi analitis teori-teori yang relevan untuk dikaji sebagaimana atas judul yang diangkat atau tema penelitian ini yang berkaitan dengan pembelajaran demokrasi pada PKn, urgensi inovasi pada PKn, efektifitas pembelajaran, inovasi media pembelajaran, nilai-nilai demokrasi di sekolah, manfaat media, dan hubungan inovasi dengan PTK.

BAB III menyajikan metode penelitian yang terdiri atas setting penelitian data dan sumber penelitian, desain penelitian, tehnik dan alat pengumpulan data, serta tehnik analisis data.

BAB IV menyajikan temuan dan pembahasan yang terdiri dari deskripsi lokasi penelitian, deskripsi data temuan hasil penelitian, dan pembahasan temuan hasil penelitian.

BAB V menyajikan simpulan, implikasi, dan rekomendasi. Simpulan berisi uraian singkat mengenai gambaran umum hasil penelitian. Implikasi berisikan dampak dari hasil penelitian, dan rekomendasi merupakan penyajian berupa saran yang ditujukan kepada pihak-pihak terkait dalam penelitian ini serta saran untuk calon atau kemungkinan kepada peneliti selanjutnya yang jika meneliti dalam tema yang sama.