

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Setting Penelitian

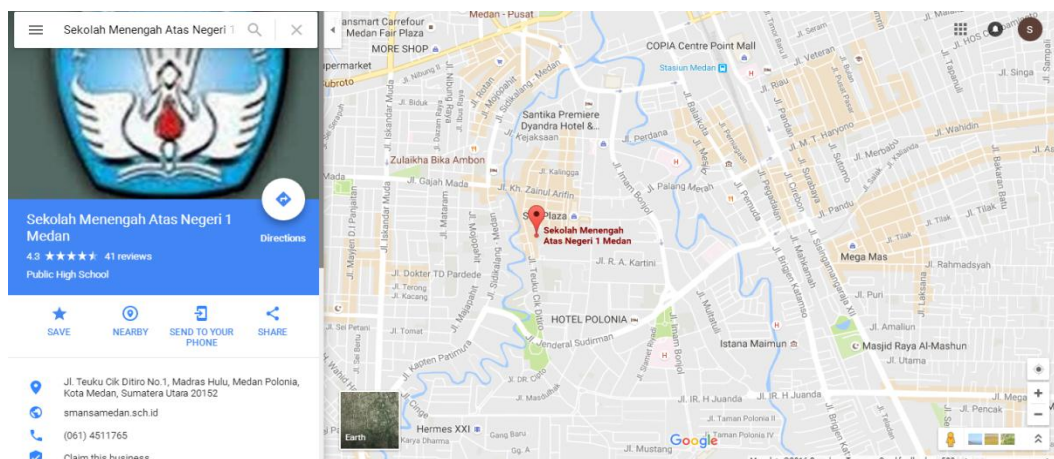
3.1.1. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017 pada bulan November 2016 sampai dengan bulan Januari 2017. Artinya penelitian dilakukan dalam rentan waktu 3 bulan dikarenakan kajian penelitian INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL hanya berkaitan dengan 1 materi pelajaran PPKn yang sesuai dengan Materi Pelajaran pada Silabus PPKn di SMA/MA dan SMK oleh Kemendikbud 2016. Adapun materinya yaitu "**Sistem dan dinamika demokrasi pancasila sesuai dengan UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945**". materi tersebut merupakan materi dari Kompetensi Dasar 2 yang berkaitan dengan pendidikan demokrasi bagi peserta didik. Adapun alokasi waktu penelitian insyaAllah sebagai berikut :

Jadwal Kegiatan	Tahun 2016								Tahun 2017							
	Desember				Januari				Februari				Maret			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1. Pra-Pelaksanaan Penelitian																
<i>a. Identifikasi Permasalahan</i>	■	■														
<i>b. Menentukan Judul</i>			■													
<i>c. Pembuatan Proposal</i>			■	■	■											
<i>d. Menyelesaikan Administrasi Penelitian</i>							■	■								
<i>e. Menentukan Instrumen Penelitian</i>									■							
<i>f. Bimbingan Persiapan Penelitian</i>								■	■	■						
<i>g. Survei Lapangan</i>									■	■	■	■				
2. Pelaksanaan																
<i>a. Action</i>										■	■	■	■			
<i>b. Pengumpulan Data</i>										■	■	■	■			
<i>c. Pengolahan Data</i>																
3. Penyusunan Laporan																
<i>a. Penyusunan Data</i>														■	■	
<i>b. Pengetikan Data</i>														■	■	
<i>c. Penggandaan Laporan Penelitian</i>															■	
<i>d. Bimbingan Hasil</i>															■	■

3.1.2. Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di sekolah SMA Negeri 1 Medan kelas XI Tahun Pelajaran 2016/2017. Lokasi tersebut dipilih karena memiliki semua aspek pendukung agar penelitian dapat berjalan dengan baik.



Gambar 8. Denah Peta SMA N 1 Medan

(<https://www.google.co.id/maps/place/Sekolah+Menengah+Atas+Negeri+1+Medan/@3.581387,98.669609,15z/data=!4m5!3m4!1s0x0:0xabf9ef2e3dc0640b!8m2!3d3.581387!4d98.669609>)

3.1.3. Kurikulum Sekolah dan Silabus Sekolah

Kurikulum yang dipakai disekolah SMA N 1 Medan Tahun Pelajaran 2016/2017 adalah kurikulum 2013 sehingga kurikulum ini sangat mendukung aspek kompetensi sikap warga negara atau KI-2 (Kompetensi inti sikap sosial) dan juga mendukung KI-3 dan KI-4 (dalam hal ini pengembangan aspek pengetahuan dan keterampilan demokrasi warga negara). Sementara materi ajar yang sesuai dengan topik penelitian ini relevan atau di adaptasi dengan silabus PPKn yang di keluarkan oleh Kemendikbud tentang Revisi 2016 pada Silabus dan RPP Kurikulum 2013 di SMA/MA dan SMK. Adapun materi pokoknya yang ada pada kelas XI di SMA/MA dan SMK yaitu : **"Perkembangan demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.** Namun sub materi yang akan di elaborasi pada Inovasi Media Pembelajaran Digital adalah materi-materi yang disusun oleh peneliti dengan referensi-referensi yang kredibel dan akuntabel serta tidak lepas dari pokok materi kurikulum 2013.

3.2 Data dan Sumber Data

Ada dua sumber data atau sebagai subjek penelitian yang hendak diteliti yaitu Peserta Didik sebagai aktor yang belajar dan guru sebagai aktor pembelajar. Kedua komponen ini merupakan dua aktor penting dalam efektif atau tidaknya proses pembelajaran.

3.2.1. Peserta Didik

Peserta didik sebagai responden yang hendak merespon pembelajaran demokrasi yang dilakukan oleh guru/peneliti melalui visualisasi Inovasi Media Pembelajaran Digital dengan aspek-aspek yang hendak di respon diantaranya adalah :

1. Antusiasme belajar peserta didik
2. Efek yang di dapat oleh peserta didik
3. Kompetensi yang terbangun terhadap peserta didik
4. Dan visualitas media pembelajaran

Antusiasme belajar, efek yang didapat, dan kompetensi peserta didik menjadi data yang diperlukan dalam penelitian ini untuk menjawab rumusan masalah. Ketiga aspek tersebut adalah beberapa indikator yang dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran.

Sementara visualitas adalah data yang diperlukan juga untuk menjawab rumusan masalah. Selain itu visualitas adalah aspek yang diperlukan untuk membuktikan kredibilitas dan kapabilitas media sebagai media yang relevan dalam pembelajaran demokrasi yang lebih efektif.

3.2.2. Guru Pamong Sebagai Kolaborator

Guru pamong adalah kolaborator dari peneliti, dimana ia sebagai responden dan pengamat langsung berjalannya pembelajaran demokrasi yang dilaksanakan oleh guru/peneliti dengan memvisualisasikan media pembelajaran digital.

Data yang hendak diperlukan oleh peneliti dari kolaborator adalah data dari aspek-aspek yang mendukung terwujudnya pembelajaran yang efektif oleh guru yaitu :

1. Persiapan guru
2. Presentasi guru
3. Metode pembelajaran guru
4. Karakteristik pribadi guru
5. Dan visualitas media pembelajaran

Persiapan, presentasi, metode pembelajaran, dan karakteristik guru adalah aspek-aspek yang dibutuhkan untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif. Pembelajaran yang efektif haruslah berindikasikan persiapan belajar yang baik, presentasi oleh guru yang baik, metode pembelajaran yang baik, dan karakteristik pribadi guru yang juga baik.

Sementara visualitas media pembelajaran adalah data yang juga diperlukan untuk menjawab rumusan masalah. Selain itu visualitas adalah aspek yang diperlukan untuk membuktikan kredibilitas dan kapabilitas media sebagai media yang relevan dalam pembelajaran demokrasi yang lebih efektif.

3.3 Desain Penelitian

3.3.1. Rancangan Penelitian Tindakan (*Design Action Research*)

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan desain penelitian tindakan (*action research*). Pendekatan kualitatif dipilih dikarenakan peneliti berusaha untuk membentuk paradigma pendidikan yang konstruktivis yaitu membangun yang sudah ada menjadi lebih baik. Hal ini sejalan dengan penjelasan dalam Basrowi dan Suwandi (2008 : 49-50) bahwa “Dalam penelitian kualitatif salah satu tujuannya adalah orientasi konstruktivis yaitu penelitian yang memiliki hubungan pertalian dengan masa lalu, sekarang, dan yang akan datang. Penelitian ini juga ditujukan sebagai upaya untuk merekonstruksi sesuatu dengan pemahaman logis yang bersifat terbuka dan akumulatif”. Kemudian desain penelitian *Action Research* dengan model *Classroom Actions Research* dipilih karena mendukung pada fokus terapan yaitu Inovasi Media Pembelajaran Digital (Inovasi Media Pembelajaran Demokrasi Digital) dan juga mendukung usaha peneliti untuk memperbaiki aspek kompetensi baik guru dan khususnya peserta

didik dalam pembelajaran pendidikan demokrasi. Sehubungan dengan itu, Creswell (2015 : 1180) menjelaskan bahwa :

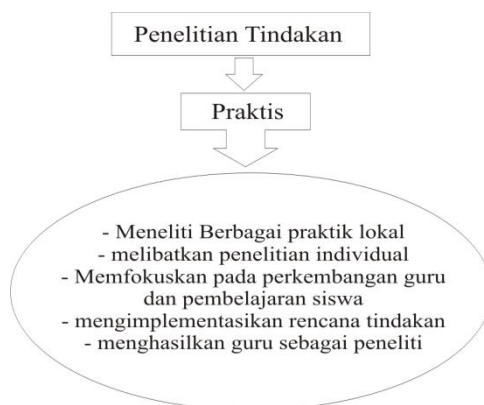
Action Research (peneitian tindakan) memiliki fokus terapan. Penelitian tindakan adalah prosedur sistematis yang dilakukan oleh guru (atau individu lainnya dalam ranah pendidikan) untuk mengumpulkan informasi dan setelah itu memperbaiki cara kerja ranah pendidikan mereka, pengajaran mereka, dan pembelajaran Peserta Didik mereka.

Adapun alasan keterkaitan judul dengan desain penelitian adalah Dari variabel penelitian, sudah dapat dilihat adanya keterkaitan antara judul dengan desain penelitian. Variabel judul implementasi menandakan bahwa peneliti berkmaksud untuk menerapkan sesuatu dengan tujuan tertentu. Sementara desain penelitian yang dipilih adalah *action research* dengan model *classroom action research* (*penelitian tindakan kelas*). Jadi kaitannya adalah bahwa variabel implementasi menandakan adanya sesuatu yang ditampilkan oleh peneliti di kelas dengan tujuan untuk perbaikan dan pembaharuan baik dalam pengajaran maupun pembelajaran serta bertujuan untuk meningkatkan profesionalisme seoerang guru sementara dalam penelitian tindakan kelas yang menjadi tujuan utamanya adalah perbaikan dalam pengajaran oleh guru dan cara belajar Peserta Didik, sebagaimana yang dijelaskan oleh david hopkins dalam bukunya (Panduan Guru Penelitian Tindakan Kelas) dimana “*PTK (penelitian tindakan kelas) penelitian yang berfokus pada hubungan profesionalisme seorang guru, fokus pada perkembangan kurikulum, pengajaran dan pembelajaran, serta pembaharuan paradigma pembelajaran tradisional*” (Hopkins, 2011 : 69). sehingga tepatlah jika penelitian tindakan kelas menjadi desain yang cocok bagi peneliti untuk mengumpulkan, menganalisis, melaporkan data penelitian dan sesuai untuk memecahkan permasalahan serta tujuan penelitian ini.

Jadi penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas dengan menjadikan Inovasi Media Pembelajaran Digital terapan perbaikan pembelajaran demokrasi di era *Post-Civilized* serta memperbaiki aspek *Civic Culture*-nya peserta didik dalam kajian pendidikan demokrasi disekolah.

3.3.2. Tipe Rancangan : Penelitian Tindakan Praktis

Adapun tipe rancangan yang digunakan adalah "Penelitian Tindakan Praktis". Dengan evolusi skema sebagai berikut :



(Creswell, 2015 : 1185)

Bagan 2. Evolusi Skema rancangan PTK

Penelitian tindakan praktis ini bermaksud memberi pembaharuan baik pada cara Peserta Didik belajar maupun cara guru mengajar. Contoh penelitian tindakan praktis diantaranya adalah "seorang guru *community college* meneliti perkembangan profesionalnya dengan menggunakan teknologi di bidang pengajaran" (Creswell, 2015 : 1186). Adapun yang menjadi indikator kinerja peneliti dalam penelitian tindakan ini yaitu : Memvisualisasikan Inovasi Media Pembelajaran Digital pada Mapel PKn sebagai terapan penelitian; Meneliti perkembangan sikap demokratis anak dengan media Inovasi Media Pembelajaran Digital; Meneliti keberhasilan Inovasi Media Pembelajaran Digital terhadap tantangan di era *pos-civilize* terhadap peserta didik; Menganalisis dan menginterpretasi data.

3.3.3. Siklus PTK

Penelitian ini dilaksanakan dengan beberapa siklus sebagai bentuk dari ciri PTK. Namun secara ringkas bahwa pada siklus ke-1 akan menjadi tolak ukur kedepan apakah akan dilakukan siklus ke-2. Sebagaimana dijelaskan oleh Fauziah dalam jurnal Serambi PTK (2014 : 9) bahwa :

Prosedur penelitian dalam siklus PTK terbagi atas 4 kegiatan yaitu (1). Planning Kegiatan yang dilakukan pada kegiatan ini adalah: a. Membuat perencanaan proses pembelajaran (RPP). b. Membuat media pembelajaran

c. Membuat instrumen observasi kegiatan Peserta Didik (2). Acting Kegiatan yang dilakukan adalah melaksanakan seluruh kegiatan yang terdapat didalam kegiatan perencanaan. (3). Pengamatan, Melaksanakan observasi atau pengamatan yang dilakukan oleh guru peneliti terhadap Peserta Didik pada saat PBM berlangsung untuk melihat kegiatan Peserta Didik dan observasi yang dilakukan oleh guru kolaborasi terhadap PBM yang diselenggarakan oleh peneliti. (4). Refleting, Refleksi dilakukan pada akhir PBM untuk melihat hasil dari kegiatan PBM yang telah dilaksanakan. Kemudian hasil dari refleksi pada siklus pertama merupakan acuan bagi peneliti untuk melakukan tindakan pada siklus selanjutnya (siklus II). Selanjutnya pada siklus II melakukan perubahan tindakan pada proses belajar mengajar terhadap kekurangan yang terjadi pada siklus I sehingga hasil PBM akan menjadi lebih baik sesuai dengan harapan dan tujuan yang ingin dicapai.

Tahapan setiap siklus PTK ada 4 yaitu :

1. Perencanaan; 2. Tindakan; 3. Observasi; 4. Refleksi

3.4 Teknik dan Alat Pengumpulan Data

3.4.1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan Wawancara, Observasi, Angket, dan Bukti Dokumenter (Photo-photo).

3.4.2. Alat pengumpulan data

A. Lembar Wawancara

Wawancara merupakan tehnik yang digunakan untuk mengumpulkan data observasi awal pada responden guru. Sebagaimana dalam Hopkins (2011 : 190) bahwa dalam penelitian kelas, wawancara juga dapat berlangsung antara *observer* dan Peserta Didik. Data ini berfungsi sebagai upaya memonitoring dan memverifikasi situasi atau kondisi awal lapangan. Bentuk wawancara yang dilakukan adalah wawancara terbuka.

B. Lembar Observasi

Observasi menjadi cara yang baik untuk mengukur variabel inovasi pada judul penelitian. Karena dengan observasi dapat diketahui sejauh apa inovatifnya seorang guru dan hal-hal apa yang perlu diperbaiki. Lembar observasi dipilih peneliti dikarenakan sesuai untuk mengukur perkembangan perilaku dalam hal ini

perilaku mengajar guru ataupun perilaku belajar Peserta Didik itu sendiri. Sebagaimana dijelaskan oleh Marshall (Sugiyono, 2009 : 64) bahwa “*Through observation, the researcher learn about behavior and the meaning attached to those behavior. Melalui observasi, peneliti belajar tentang perilaku, dan makna dari perilaku tersebut*”. Jadi lembar observasi dirasa sangat tepat untuk mendukung penelitian pada perkembangan dan perbaikan-perbaikan perilaku dalam hal ini perilaku cara guru mengajar dengan baik, inovatif, dan profesional.

Selain itu lembar observasi ini juga digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan data awal atau observasi awal pada responden Peserta Didik. Dan observasi awal sebagai upaya untuk memonitoring dan memverifikasi kondisi awal subjek penelitian.

C. Lembar Angket

Lembar angket menjadi alat pengumpulan data untuk mengukur variabel implementasi inovasi media pembelajaran demokrasi digital oleh guru serta pengaruhnya pada sikap demokratis Peserta Didik atau *civic culture* Peserta Didik. Tehnik dan alat pengumpulan data dengan angket/kuesioner sangat tepat untuk menjawab variabel yang akan diukur dan apa yang diharapkan dari Peserta Didik dalam hal ini sebagai responden. Sebagaimana dijelaskan oleh Iskandar (2008 : 77) bahwa “*angket merupakan tehnik pengumpulan data yang efisien jika peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang tidak bisa diharapkan dari responden*”. Lembar angket untuk melihat respon peserta didik terhadap pembelajaran demokrasi melalui visualisasi inovasi media digital.

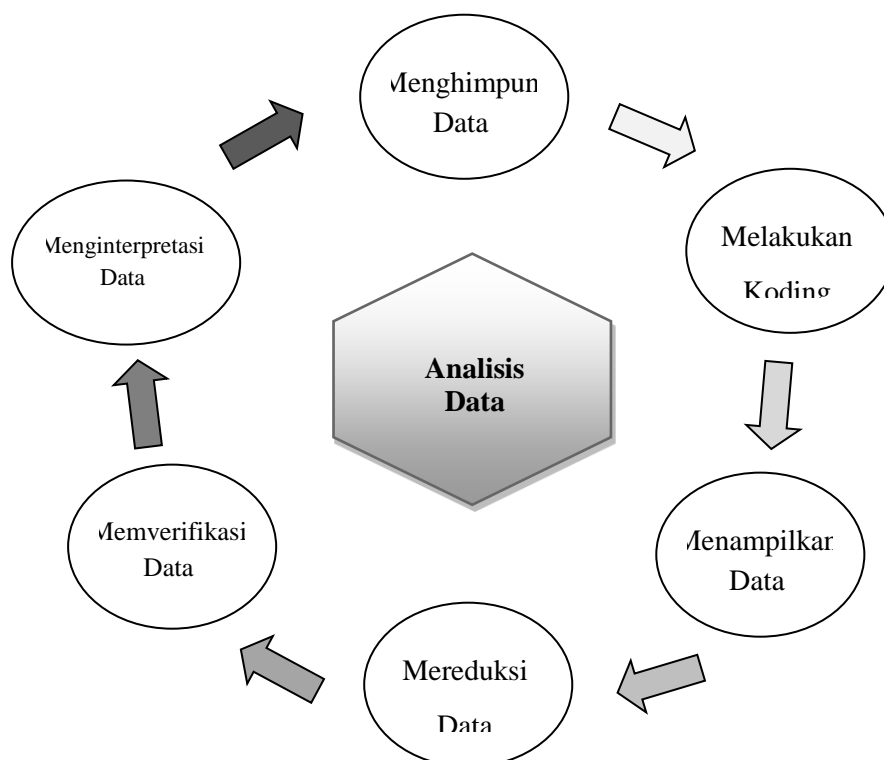
D. Dokumen-dokumen (Bukti Dokumenter)

Alat dokumen dibutuhkan sebagai bukti keabsahan data atau keabsahan penelitian. Selain itu kelebihan dengan dokumen adalah alat ini lebih sesuai dengan prospek pengembangan pengajaran. Hal ini sebagaimana dijelaskan oleh Hopkins (2008 : 211) bahwa “*Bukti Dokumenter memiliki kelebihan untuk mencerahkan isu-isu seputar kurikulum atau metode mengajar*”. Dokumen disini

adalah dalam bentuk photo sebagai pendukung keabsahan dan kredibilitas penelitian.

3.5 Tehnik Analisis Data

Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus penelitian dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk melihat kecenderungan perbaikan yang terjadi dalam kegiatan proses belajar mengajar serta tentunya perubahan sikap demokratis Peserta Didik untuk membentuk *civic culture*. Analisis data merupakan analisis yang bercirikan penelitian tindakan kelas sebagai langkah yang tepat untuk mendukung proses analisis data yang akurat dan kredibel. Dalam Sukardi (2015 : 73) menjelaskan bahwa : “*Proses analisis data penelitian tindakan kelas mengandung beberapa langkah yang terkait, yaitu menghimpun data, menampilkan data, melakukan koding, mereduksi data, melakukan verifikasi, dan intrepretasi untuk menuju pada kesimpulan*”. Lebih lanjut Keenam langkah dalam analisis data tersebut secara diagram dapat dilihat seperti berikut ini :



Bagan 3. Proses Analisis Data PTK

Langkah penelitian tindakan kelas di atas merupakan rangkaian dari siklus PTK dalam arti satu putaran pada langkah-langkah di atas maka dikatakan sebagai satu siklus dalam PTK. Terkait dengan siklus penelitian tindakan kelas sebagaimana Sukardi (2015 : 36-37) menjelaskan bahwa :

Banyaknya siklus minimal dua atau lebih. Indikator kapan siklus akan berakhir, ditentukan apakah penelitian sudah mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Disamping itu, siklus juga dapat diakhiri apabila permasalahan dalam penelitian sudah dapat dipecahkan dengan baik, sehingga para peneliti dapat memperoleh gambaran yang relevan dan tepat. Siklus pertama perlu direncanakan dengan intensif dan teliti. Sedangkan siklus kedua dan berikutnya dapat disesuaikan dengan situasi dan kondisi di lapangan.

Dengan begitu maka penelitian tindakan kelas ini akan mengacu pada siklus sebagai parameter yang tepat untuk menghasilkan data yang feasible (layak) serta dapat menjawab pertanyaan penelitian ini.

3.6 Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan yang hendak di capai adalah hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran demokrasi yang efektif dengan fokus indikatornya adalah sebagai berikut :

- Antusiasme belajar peserta didik pada pembelajaran demokrasi meningkat lebih baik;
- Visualisasi media memberikan efek-efek yang cukup signifikan terhadap peserta didik;
- Kompetensi demokrasi peserta didik menjadi lebih baik;
- Visualitas media pembelajaran demokrasi yang digunakan oleh guru adalah media yang baik/berkualitas dalam pembelajaran demokrasi pada mata pelajaran PKn.
- Pembelajaran oleh guru berjalan secara baik dan efektif dengan aspek-aspek yang terlaksana selama PBM yaitu aspek persiapan guru, presentasi guru, metode pembelajaran guru, serta sikap pribadi guru.

Untuk mengetahui indikator apa saja yang hendak dicapai pada setiap variabel pada rumusan masalah yaitu variabel antusiasme belajar peserta didik,

kompetensi demokrasi peserta didik, visualitas media pembelajaran, dan pembelajaran guru yang efektif. Keempat variabel tersebut akan berhasil jika mempunyai indikator-indikator keberhasilan sebagaimana tertera pada tabel-tabel di bawah ini :

Tabel. 2
Indikator Keberhasilan Yang Hendak Dicapai Dengan Variabel Antusiasme Belajar Peserta Didik

Variabel	Indikator	Defenisi Operasional
Antusiasme belajar peserta didik pada pembelajaran demokrasi PKn melalui visualisasi media pembelajaran digital	<p>Meningkatnya antusiasme peserta didik dapat dilihat dari indikator-indikator sebagai berikut :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pembelajaran demokrasi yang menarik; ➤ Motivasi belajar peserta didik yang baik; ➤ Peserta didik dengan mudah dalam memahami materi demokrasi. 	<p>Salah satu indikator dalam pembelajaran yang efektif adalah antusiasme. Sebagaimana dalam hasil penelitian dan pengkajian Wotruba dan Wright dalam Mansur pada Jurnal Menciptakan Pembelajaran Efektif Melalui Apersepsi (2015 : 6-7), bahwa ada 7 (tujuh) indikator pembelajaran yang efektif, yaitu : “<i>pertama, Pengorganisasian materi yang baik; Kedua, Komunikasi yang efektif; Ketiga, Penguasaan dan antusiasme dalam pembelajaran; Keempat, Sikap positif terhadap peserta didik; Kelima, Pemberian nilai yang adil; Keenam, Keluwesan dalam pendekatan pembelajaran; Ketujuh, Hasil belajar peserta didik yang baik</i>”.</p>

Tabel.3
Indikator Keberhasilan Yang Hendak Dicapai Dengan Variabel Efek-Efek Yang Diberikan Visualisasi Media Terhadap Peserta Didik

Variabel	Indikator	Defenisi Operasional
Efek-efek yang diberikan visualisasi media	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik merasa semangat dan percaya diri untuk mau berpartisipasi pada ruang publik (<i>civic culture</i>); 	<p>Menurut Dick dan Reiser dalam Sutikno (2005 : 33) “<i>bahwa pembelajaran efektif adalah suatu pembelajaran yang memungkinkan peserta didik</i></p>

terhadap peserta didik	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik merasa ada keinginan untuk meleak politik; ➤ Terbangunnya pembelajaran yang kolaboratif antara guru dengan peserta didik; ➤ Peserta didik lebih kritis dalam memahami materi demokrasi atau relaita demokrasi dikarenakan adanya fitur menganalisis pada media; ➤ Peserta didik tahu dan paham sikap-sikap yang mencerminkan perilaku demokratis. 	<p><i>untuk belajar keterampilan spesifik, ilmu pengetahuan, dan sikap serta yang membuat peserta didik senang</i>". Artinya, dalam hal ini visualisasi media pembelajaran digital akan menjadi <i>treatment</i> yang baik terhadap peserta didik dalam membangun keterampilan demokrasi seperti menganalisis berita, semangat dan percaya diri untuk berpartisipasi (artinya peserta didik merasa senang mengikuti pembelajaran), meleak politik yang baik, dan adanya kolaborasi antara guru dan peserta didik dalam membahas suatu materi.</p>
------------------------	--	---

Tabel.4

Indikator Keberhasilan Yang Hendak Dicapai Dengan Variabel Kompetensi Demokrasi

Variabel	Indikator	Defenisi Operasional
Kompetensi demokrasi peserta didik	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik memahami materi demokrasi dengan baik. ➤ Hal tersebut terlihat dari hasil belajar peserta didik yang baik (meningkat). ➤ Peserta didik memiliki kompetensi demokrasi yaitu <i>civic culture</i> yang baik atau sikap demokrasi yang baik (<i>civic participatory</i>) agar dapat mewujudkan desirable personal quality peserta didik yaitu sebagai warganegara yang cerdas, bertanggung jawab, dan bersikap demokratis. 	<p>Pembelajaran dikatakan efektif, menurut Yusuf Hadi Miarso dalam Uno dan Mohamad (2012:173) "<i>adalah pembelajaran yang dapat memberikan hasil belajar yang bermanfaat dan terfokus pada peserta didik (student centered) melalui penggunaan prosedur yang tepat</i>". Sedangkan menurut Dick dan Reiser dalam Sutikno (2005:33) "<i>bahwa pembelajaran efektif adalah suatu pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk belajar keterampilan spesifik, ilmu pengetahuan, dan sikap serta yang membuat peserta didik senang</i>".</p>

		<p>Pendidikan demokrasi pada PKn tujuannya untuk membangun desirable personal quality warga negara. Sebagaimana dalam setiawan (2014 : 141) bahwa : PKn sudah harus mengarah pada pembinaan <i>desirable personal qualities (kualitas pribadi yang diinginkan)</i> seperti dalam hal ini atau dalam konteks demokrasi dimana pembinaan pada perasaan dan kemauan memiliki kompetensi <i>civic participatory (partisipasi warganegara)</i> serta berbudaya <i>civic culture (budaya kewarganegaraan)</i>.</p>
--	--	--

Tabel.5

Indikator Keberhasilan Yang Hendak Dicapai Dengan Variabel Visualitas Media Pembelajaran Yang Baik/Berkualitas

Variabel	Indikator	Defenisi Operasional
Visualitas media Pembelajaran yang baik/berkualitas	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Media pembelajaran yang di visualkan memiliki ciri atau kualitas visual : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Keindahan, menarik, membangkitkan motivasi peserta didik; ➤ Media dimuat secara sederhana dan bermaterikan jelas sehingga peserta didik mudah untuk memahami materi demokrasi; ➤ Materi pada menu dan fitur media dimuat secara kritis (menonjol) sehingga peserta didik memahami inti dari demorkasi itu apa; 	<p>Media pembelajaran yang efektif dan baik harus memiliki unsur-unsur visualitas yang baik, sebagaimana menurut Rahardjo dalam Mahnun pada jurnal <i>Pemikiran Islam</i> (2012 : 31) menjelaskan bahwa : <i>Media pembelajaran itu salah satunya berkriteriakan kelayakan teknis yang di dalamnya harus memiliki kualitas visual. Kualitas visual suatu media harus memiliki prinsip-prinsip sebagai berikut : (1) keindahan, menarik, membangkitkan motivasi; (2) kesederhanaan, sederhana,</i></p>

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Materi demokrasi pada media tersusun secara bulat dan konseptual; ➤ Seluruh materi pada media memiliki fungsi dan peran yang sama-sama signifikan dalam menerangkan materi. 	<i>jelas, terbaca: (3) penonjolan, penekanan pada hal yang penting; (4) kebulatan, kesatuan konseptual yang bulat; (5) keseimbangan, seimbang dan harmonis.</i>
--	--	---

Tabel.6

Indikator keberhasilan yang hendak dicapai dengan variabel pembelajaran oleh guru yang baik dan efektif

Variabel	Indikator	Defenisi Operasional
Kompetensi pembelajaran oleh guru yang baik dan efektif	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru melaksanakan kegiatan proses belajar mengajar dengan rangkaian kegiatan : <ol style="list-style-type: none"> 1. Persiapan pembelajaran yang baik; 2. Presentasi pembelajaran yang baik; 3. Metode pembelajaran yang baik; 4. Sikap pribadi guru yang baik. 	Seperti sebelumnya dijelaskan bahwa pembelajaran efektif diperlukan prosedur pembelajaran yang tepat. Sebagaimana disampaikan oleh Yusuf Hadi Miarso dalam Uno dan Mohamad (2012:173) <i>“adalah pembelajaran yang dapat memberikan hasil belajar yang bermanfaat dan terfokus pada peserta didik (student centered) melalui penggunaan prosedur yang tepat”</i> . Prosedur yang tepat diantaranya adanya persiapan guru yang baik, presentasi yang baik, metode pembelajaran yang tepat/baik, dan sikap pribadi guru yang baik.

