

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

1.1. Simpulan

1.1.1. Umum

Adapun simpulan umum yang dapat ditarik dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- Pembelajaran demokrasi pada PKn dengan menggunakan *treatment* visualisasi inovasi media pembelajaran digital, dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran demokrasi. Hal ini di dukung dengan fitur-fitur pada inovasi media yang mendukung 4 fokus indikator pembelajaran efektif dalam penelian ini yaitu :
 1. Antusiasme belajar peserta didik pada pembelajaran demokrasi meningkat lebih baik;
 2. Visualisasi media memberikan efek-efek yang cukup signifikan terhadap peserta didik;
 3. Kompetensi demokrasi peserta didik menjadi lebih baik;
 4. Visualitas media pembelajaran demokrasi yang digunakan oleh guru adalah media yang baik/berkualitas dalam pembelajaran demokrasi pada mata pelajaran PKn.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, siklus 1 dan 2 mengalami perkembangan yang cukup signifikan. Dimana kesimpulannya bahwa peserta didik merasakan antusiasme belajar demokrasi yang sangat baik akibat dari visualitas media yang menarik dan fitur menganalisis seperti baca berita dan fitur belajar menyenangkan seperti fitur persistensi demokrasi. Kompetensi demokrasi peserta didik yaitu civic knowledge berkembang dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar yang sangat baik pada peserta didik melalui tes mandiri pada LKS. Efek-efek yang diberikan visualisasi inovasi media pembelajaran digital juga banyak, diantaranya efek *civic culture* peserta didik atau melek politik, pemahaman demokrasi yang lebih mudahbagi mereka, terjadinya kolaborasi antara

guru dan peserta didik dalam memecahkan masalah, peserta didik memahami sikap-sikap yang mencerminkan sikap demokratis serta mereka juga secara tidak langsung telah merefleksikan sikap demokratis seperti kerjasama pada kegiatan diskusi kelompok, sikap toleransi, dan sikap aktif diskusi.

Dengan demikian pembelajaran demokrasi pada PKn dengan didukung oleh inovasi media pembelajaran digital dengan tehnik visualisasi akan dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran demokrasi dengan indikator keberhasilan antusiasme belajar peserta didik yang meningkat, kompetensi demokrasi yang baik, efek-efek terhadap skill spesifik peserta didik, dan pembelajaran demokrasi oleh guru yang baik dan prosedural, serta kualitas atau visualitas media yang baik.

1.1.2. Khusus

Adapun simpulan khusus yang di dapat dari hasil penelitian atau kajian tesis ini adalah sebagai berikut :

1. Antusiasme belajar peserta didik meningkat dengan adanya *treatment* media pengajaran yang menarik dan kritis serta *reality* (inovasi media);
2. Kompetensi demokrasi peserta didik meningkat jika pembelajaran demokrasi lebih kritis dan fokus;
3. Visualisasi inovasi media pembelajaran juga memberikan efek signifikan pada *civic culture* peserta didik atau rasa melek politik dan sikap demokratis peserta didik;
4. Pembelajaran demokrasi akan semakin efektif jika guru melaksanakan pembelajarn dengan prosedural yang baik seperti persiapan yang baik, presentasi yang baik, metode pembelajaran yang baik dan tepat, serta sikap pribadi guru yang baik.
5. Pembelajaran demokrasi akan semakin efektif jika berhasilnya guru dalam mewujudkan kondisi peserta didik yang antusias untuk mengikuti pembelajaran, kompetensi demokrasi peserta didik yang sangat baik dan dapat dilihat dari hasil belajarnya yang baik, efek-efek

spesifik atas *treatment* pembelajaran yang dilakukan oleh guru terhadap peserta didik, serta guru melaksanakan pembelajaran dengan prosedural yang baik dan tepat.

1.2. Implikasi

Pada penelitian ini menggunakan tehnik atau desain penelitian PTK dengan *treatment* visualisasi Inovasi Media Pembelajaran Digital sebagai bahan implikasi pada penelitian di sekolah SMA N 1 Medan Kelas XI MIA-7. Tahap yang dilakukan adalah melalui siklus dengan rincian kegiatan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Tujuan utama dalam penelitian ini adalah efektifitas pembelajaran demokrasi dengan fokus indikator yaitu :

- 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.

Hasil yang di dapat adalah pada perkembangan pada siklus 1 dan 2 yaitu sebagai berikut :

- Dengan menggunakan *treatment* inovasi media pembelajaran digital pembelajaran demokrasi menjadi lebih menarik sehingga antusiasme belajar peserta didik semakin membaik dari keadaan awal. Antusiasme belajar peserta didik semakin meningkat dengan adanya fitur belajar sambil bernyanyi atau fitur “persistensi demokrasi” pada inovasi media pembelajaran.
- Visualisasi adalah tehnik inovasi media pembelajaran digital yang dapat memberikan fitur-fitur presentasi yang indah yaitu dengan animasi-animasi menarik dan sesuai dengan materi demokrasi dalam konteks PKn sebagai wahana pendidikan demokrasi.

- Hasil lainnya dengan menggunakan visualisasi media pembelajaran digital adalah bahwa kompetensi demokrasi peserta didik semakin membaik dikarenakan prinsip kebulatan pada visualisasi inovasi media, artinya media memiliki materi yang fokus dan kritis dalam menjelaskan serta memvisualkan materi demokrasi terhadap peserta didik.
- Visualisasi inovasi media pembelajaran juga memberikan efek-efek seperti kemauan melek politik yang baik oleh peserta didik yaitu dengan fitur baca berita pada media, visualisasi inovasi media juga memberikan efek perkembangan *civic culture* peserta didik atau semangat dan rasa percaya diri peserta didik untuk berpartisipasi terhadap gejala atau realita demokrasi, efek lainnya adalah rasa ingin tahu peserta didik menjadi semakin membaik terhadap materi atau fenomena demokrasi, selain itu visualisasi inovasi media juga memberikan efek pemahaman sikap demokratis terhadap peserta didik.
- Hasil-hasil yang demikian tentunya dengan usaha menyiapkan visualitas inovasi media yang memnuhi prinsip dasar efektifitas kualitas suatu media digital yaitu (1) keindahan, menarik, membangkitkan motivasi; (2) kesederhanaan, sederhana, jelas, terbaca; (3) penonjolan, penekanan pada hal yang penting; (4) kebulatan, kesatuan konseptual yang bulat; (5) keseimbangan, seimbang dan harmonis.

1.3. Rekomendasi

Besarnya pengaruh Visualisasi Inovasi Media Pembelajaran Digital pada pembelajaran demokrasi yang sesuai dalam konteks PKn untuk membangun indikator antusiasme belajar peserta didik, kompetensi demokrasi peserta didik, efek-efek seperti pemahaman dan sikap demokratis (*civic culture*) peserta didik, pembelajaran oleh guru yang prosedural atau baik sehingga pembelajaran demokrasi pada PKn menjadi semakin efektif. dengan alasan yang demikian peneliti juga bermaksud untuk memberi rekomendasi yang diantaranya adalah sebagai berikut :

A. Sekolah

Sekolah adalah wadah atau salah satu dari tri pusat pendidikan, sehingga sekolah menjadi salah satu yang berperan vital terhadap perkembangan anak. Kemauan dan kebijakan sekolah sudah sebaiknya mengarah pada hal-hal yang berkaitan dengan inovasi. Termasuk adalah kebijakan untuk mewajibkan pembelajaran yang inovatif dan didukung dengan fasilitas yang mumpuni dengan berbasis digital.

Pembelajaran yang inovatif sekiranya dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan tentunya juga akan semakin meningkatkan hasil atau tujuan pendidikan yang hendak dicapai oleh sekolah tersebut.

B. Guru PKn

Guru adalah tokoh utama dalam mensukseskan pendidikan dan tokoh utama dalam meningkatkan kadar kualitas pendidikan. Kompetensi guru adalah suatu hal yang mutlak harus dimiliki oleh setiap guru termasuk adalah kompetensi pedagogik dan kompetensi profesional. Di era digital sekarang guru dituntut agar mampu menggunakan dan menguasai perangkat digital untuk diterapkan di dalam kegiatan belajar mengajar. Untuk itu rekomendasi besar saya terhadap guru PKn adalah kemampuan untuk menggunakan dan menguasai perangkat digital sudah harus dimiliki setiap guru PKn dalam menghadapi tantangan perkembangan zaman. Begitu juga dalam pembelajaran demokrasi pada PKn, yang berparadigmakan kurang menarik dan tidak kritis dalam menjelaskan materi. Hal ini dibutuhkan perangkat digital dan tentunya suatu inovasi demi mewujudkan pembelajaran yang lebih menarik dan lebih efektif (lebih kritis dan mudah dipahami).

Sudah sebaiknya guru memahami dan menguasai perangkat digital serta kemauan guru untuk berinovasi baik itu dalam strategi pembelajarannya, metode pembelajarannya, maupun dalam hal ini adalah media pembelajarannya. Guru yang inovatif tentunya akan berdampak pada terbentuknya peserta didik yang juga inovatif. Karena guru adalah cerminan dari peserta didik.

C. Peserta Didik

Rekomendasi saya terhadap peserta didik adalah mereka yang juga sebagai warga negara dan sebagai generasi emas bangsa atau penentu nasib bangsa, sangat riskan jika tidak mau atau pasif dalam mengenal dan mengikuti perkembangan demokrasi negara. Jangankan mengenal dan mengikuti, antusiasme belajarnya saja masih minim. Rasa keinginan untuk mengenal dan mengikuti bahkan berpartisipasi tentunya adalah bagian dari rasa patriotik terhadap bangsa dan negara. Karena kepedulian terhadap bangsa dan negara dalam konteks apapun yang berhubungan dengan bangsa dan negara akan dapat meningkatkan kesejahteraan bangsa dan negara.

Oleh sebab itu, saya sangat berharap agar seluruh generasi muda atau pun peserta didik, mau dan semangat untuk berpartisipasi dan mempelajari demokrasi khususnya demokrasi indonesia agar dapat mewujudkan bangsa yang kokoh dan tanggun serta cerdas. Untuk kita mampu bersaing di dunia, maka demokrasi kita haruslah kuat dan utuh. Untuk itu diperlukan peran generasi muda atau peserta didik dalam mewujudkan demokrasi yang pancasilais.

Selain itu rekomendasi saya terhadap peserta didik adalah melek politik pada lingkup cyber. Dengan banyaknya generasi muda yang memiliki akun media sosial di runag cyber, sekiranya dimanfaatkan juga untuk bersumbangsi dan turut berpartisipasi pada konteks demokrasi di ruang cyber. Karena hasil dari belajar demokrasi adalah bukti dan tindakan. Sehingga aktif melek politik di ruang cyber akan menjadi refleksi yang baik terhadap pembelajaran demokrasi di sekolah.