

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan proses berkelanjutan dan tak pernah berakhir (*never ending process*) untuk membentuk suatu pribadi yang berkualitas di masa depan. Pendidikan merupakan upaya untuk membantu jiwa anak-anak didik baik secara lahir maupun batin, dari sifat kodratnya menuju kearah peradaban manusiawi dan lebih baik (I. Sujana, 2019, hlm. 29). Berdasar kepada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”. Berdasarkan pengertian terkait pendidikan dapat diketahui bahwa pendidikan didapatkan manusia dimulai sejak saat baru lahir hingga dewasa nanti. Pendidikan yang didapatkan bukan hanya dari pendidikan secara formal saja, tetapi didapat pula dari pendidikan secara non formal. Fungsi dari pendidikan itu sendiri adalah untuk membentuk karakter dan mengembangkan kemampuan yang dimiliki setiap manusia, serta dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Pendidikan yang dilaksanakan secara formal merupakan kegiatan pendidikan yang dilaksanakan di sekolah. Namun, sejak kemunculan *Corona Virus Disease 2019* atau Virus Covid-19 yang menjadi wabah dan menyebar di seluruh dunia, termasuk di negara Indonesia. Penyebaran virus Covid-19 yang terus meluas membuat WHO (*World Health Organization*) yang merupakan salah satu badan PBB yang bertindak sebagai koordinator kesehatan umum internasional, menetapkan wabah virus corona ini menjadi Pandemi Global. Di negara Indonesia sendiri sudah banyak sekali masyarakat Indonesia yang terjangkit virus Covid-19. Dari kasus pertama virus Covid-19 di Indonesia sampai dengan hari ini bulan Februari 2022 sudah sekitar kurang lebih mencapai 4,26 juta kasus, sedangkan

kasus meninggal sudah mencapai kurang lebih 144.000 jiwa dan sedang dalam fase terus mengalami peningkatan dengan hadirnya varian *Omicron*.

Dengan adanya virus Covid-19 membuat banyak kerugian yang berdampak kepada berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam sektor pendidikan. Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang sebelumnya dilaksanakan secara konvensional melalui kegiatan tatap muka secara langsung antara guru dengan peserta didik. Tetapi saat ini pelaksanaan kegiatan belajar mengajar menjadi berbeda dengan dikeluarkannya surat edaran oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 yang berisikan bahwa pelaksanaan proses kegiatan belajar mengajar dilakukan dari rumah atau disebut juga sebagai pembelajaran jarak jauh atau daring. Hal ini dilakukan oleh pemerintah guna memutus mata rantai penyebaran wabah virus Covid-19 di Indonesia (Nasional, 2020).

Diturunkannya surat edaran tersebut membuat kegiatan belajar mengajar dilaksanakan melalui metode yang berbeda. Pembelajaran dilaksanakan secara jarak jauh, di mana guru dan peserta didik tidak bertemu secara langsung melalui tatap muka, melainkan dengan menggunakan bantuan media teknologi. Secara berangsur-angsur keadaan di tengah pandemi mulai membaik, sehingga kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan melalui dua kegiatan dengan jadwal bergantian yakni, secara Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT) dengan protokol kesehatan yang ketat dan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Penggunaan media teknologi sangat dilibatkan dalam kegiatan pembelajaran selama masa darurat Covid-19. Menurut Mas'udah & Suwanda, (2018, hlm. 94) mengemukakan bahwa:

Dalam proses pembelajaran terdapat faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran diantaranya pendidik, peserta didik, lingkungan, metode pembelajaran, serta media pembelajaran. Karena, media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran dapat menambah semangat dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan sehingga hasil belajar yang didapat siswa menjadi lebih baik.

Berdasarkan uraian tersebut dapat dilihat bahwa media pembelajaran memiliki peranan penting untuk menunjang pembelajaran agar dapat berjalan dengan baik dan menjadi faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan

Prilynisa Nur Aina, 2022

PENGGUNAAN VIDEO PEMBELAJARAN PPKN DALAM MEWUJUDKAN KELAS SEBAGAI LABORATORIUM PENDIDIKAN DEMOKRASI (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI SMP NEGERI 14 BANDUNG)

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

pembelajaran. Kata media sendiri berasal dari Bahasa Latin yang berbentuk jamak dari kata *'medium'*. Secara harfiahnya kata media berarti 'perantara' atau 'pengantar'. Gagne dan Briggs dalam artikel jurnal (Novita. dkk, 2019, hlm. 66) mengemukakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain, buku, *tape recorder*, kaset, video kamera, *video recorder*, *film*, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Media pembelajaran yang tersedia dengan melibatkan teknologi digital sangat beragam, mulai dari media berupa audio, visual, audio visual, dan multimedia. Berbagai macam media pembelajaran yang tersedia membuat guru sedikit kesulitan untuk memilih media yang tepat dalam pelaksanaan pembelajaran, terutama selama masa pandemi virus Covid-19. Kesulitan yang dialami oleh guru antara lain adalah terbatasnya kemampuan guru untuk mengoperasikan media pembelajaran berupa alat elektronik seperti *handphone* dan *laptop*. Kemudian, kurangnya fasilitas sarana dan prasarana yang akan digunakan, sehingga penyampaian materi pembelajaran kurang tersampaikan dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari gambar di bawah ini dengan berdasar pada hasil survei dari artikel jurnal yang dituliskan oleh Muhammad Japar, dkk, (2021, hlm. 624) terkait Pandangan para guru mengenai kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dapat dilihat melalui tabel berikut ini.

Tabel 1.1
Survei Pandangan Guru Terkait Kegiatan PJJ

No	Aspek	Frekuensi		Presentase	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
Kendala dalam Kegiatan PJJ					
1	Guru mengalami kesulitan untuk melibatkan peserta didik aktif dalam kegiatan PJJ	93	23	80%	20%
2	Guru mengalami kesulitan dalam membuat media pembelajaran untuk kegiatan PJJ	89	27	78%	22%
Media Pembelajaran pada Kegiatan PJJ					
1	Guru pernah menggunakan video pembelajaran sebagai media pembelajaran	46	70	34%	66%
2	Guru pernah mengikuti pelatihan pembuatan video pembelajaran	28	88	24%	76%

Sumber: Artikel Jurnal Analisis Kebutuhan Pemanfaatan Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru PPKn Sekolah Menengah Atas (Japar et al., 2021, hlm. 624)

Merujuk pada data hasil survei yang dikumpulkan oleh Muhammad Japar, dkk. (2021, hal. 624) terlihat bahwa sekitar 80% guru-guru masih mengalami kesulitan untuk melibatkan peserta didik aktif dalam kegiatan PJJ, selain itu juga jika dilihat dari data tersebut ternyata masih sekitar 78% guru mengalami kesulitan dalam membuat media pembelajaran selama PJJ berlangsung. Media pembelajaran pada kegiatan PJJ, sebesar 34% guru pernah menggunakan video pembelajaran. Ternyata berdasarkan hasil survei yang telah dikumpulkan masih banyak guru yang belum pernah menggunakan video pembelajaran sebagai media pembelajaran, yakni sebesar 66% dan untuk guru yang pernah mengikuti pelatihan pembuatan video hanya sekitar 24% saja dengan maksud untuk mengembangkan kompetensi profesionalitas diri para guru. Amy dan Wahyuni (dalam Japar. dkk., 2021, hlm. 264) PJJ tidak disukai oleh para peserta didik adalah karena mereka kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu terkendala kuota internet dan sinyal yang kurang baik, membuat video pembelajaran menjadi alternatif media pembelajaran selama kegiatan belajar mengajar dilaksanakan secara PJJ.

Kelas PPKn sebagai kelas yang digagas menjadi laboratorium demokrasi diperlukan media pembelajaran yang tepat dan efisien. Laboratorium demokrasi merupakan suatu tempat untuk menunjang kegiatan pembelajaran PPKn. Hal ini dimaksudkan bahwa kelas PPKn memiliki tujuan untuk meningkatkan kecerdasan berdemokrasi siswa. PPKn menurut Jhon Mahoney dikutip dari Suriakusumah (dalam Syaifullah & Wuryan, 2013, hlm. 75) mengemukakan bahwa pendidikan kewarganegaraan adalah:

Civic Education includes and involves those teachings that type of teaching method, those student activities, those administrative and supervisory procedure which the school may utilize purposively to make for better living together in the democratic way or (synonymously) to develop better civic behavior.

Berdasarkan definisi di atas terkait PPKn mencakup berbagai kegiatan sekolah seperti metode mengajar, kegiatan siswa, masalah administrasi dan prosedur pengawasan yang sesuai dengan tujuan sekolah yaitu membina kehidupan

Prilynisa Nur Aina, 2022

PENGGUNAAN VIDEO PEMBELAJARAN PPKN DALAM MEWUJUDKAN KELAS SEBAGAI LABORATORIUM PENDIDIKAN DEMOKRASI (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI SMP NEGERI 14 BANDUNG)

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

bersama yang lebih dengan cara demokratis atau sinonim dengan mengembangkan perilaku warga negara yang baik. Mata pelajaran PPKn menekankan kepada pengembangan seluruh aspek kepentingan, baik itu kepentingan pribadi, masyarakat, maupun negara yang diwujudkan kepada kualitas diri pribadi seseorang. Nu'man Somantri (dalam Syaifullah & Wuryan, 2013, hlm. 76) mengemukakan bahwa pendidikan kewarganegaraan adalah seleksi, adaptasi dari lintas disiplin ilmu-ilmu sosial, ilmu kewarganegaraan, humaniora, teknologi, agama, kegiatan dasar manusia yang diorganisir dan disajikan secara psikologis dan ilmiah untuk ikut mencapai salah satu tujuan pendidikan ilmu pengetahuan sosial dan tujuan pendidikan nasional. Namun, dengan kegiatan belajar mengajar yang harus dilaksanakan secara daring dan Pertemuan Tatap Muka Terbatas (PTMT) di sekolah menimbulkan beberapa masalah. Permasalahan yang muncul pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) selama masa pandemi Covid-19 adalah kurang aktifnya peserta didik, lalu kurangnya interaksi aktif antara pendidik dengan peserta didik, sehingga proses pembelajaran bersifat interaksi searah dengan didominasi oleh pendidik dan peserta didik lebih banyak yang pasif. Bahkan peserta didik kurang memiliki keberanian untuk menyampaikan pendapat atau melakukan tanya jawab dengan pendidik apabila terdapat materi yang kurang dimengerti. Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) yang ditujukan sebagai wahana pendidikan demokrasi dengan kelas Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) sebagai laboratorium belum dapat berjalan dengan semestinya dan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di sekolah dirasa kurang memberikan kontribusi terhadap kegiatan demokrasi peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti dan wawancara kepada guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SMP Negeri 14 Bandung, yaitu Bapak Agus Rendra, M. Pd. Pendekatan yang sering digunakan dalam pembelajaran di kelas adalah dengan menggunakan pendekatan *student center*, guru hanya bertindak sebagai fasilitator dan pembimbing. Metode dan model pembelajaran yang sering digunakan adalah dengan metode ceramah, *brain storming*, dan debat. Selain itu, bapak Agus Rendra,

Prilynisa Nur Aina, 2022

PENGGUNAAN VIDEO PEMBELAJARAN PPKN DALAM MEWUJUDKAN KELAS SEBAGAI LABORATORIUM PENDIDIKAN DEMOKRASI (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI SMP NEGERI 14 BANDUNG)

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

M. Pd. sendiri sudah memodifikasi model pembelajaran dengan menggabungkan model pembelajaran lain yaitu *snowball throwing* dengan *talking stick*. Pembelajaran yang dilaksanakan di SMP Negeri 14 Bandung sudah dilaksanakan dengan melibatkan penggunaan teknologi, terutama dengan kondisi saat ini yang mengharuskan guru dan peserta didik menggunakan teknologi dalam kegiatan pembelajaran.

Pada saat proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SMP Negeri 14 Bandung tentunya terdapat beberapa kendala terutama pada saat keadaan situasi dan kondisi pembelajaran berubah menjadi campuran dengan dilaksanakan secara Pertemuan Tatap Muka Terbatas (PTMT) dan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Kendala dalam proses pembelajaran di kelas pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah peserta didik ada yang benar-benar aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, namun ada pula yang sulit untuk aktif dalam pembelajaran. Terlebih dengan waktu yang singkat dalam jam pembelajarannya. Sehingga, lebih sering guru yang berbicara di dalam kelas. Daya literasi peserta didik yang rendah juga menjadi kendala dalam proses pembelajaran, karena sering kali peserta didik belum membaca materi yang akan dipelajari. Kendala yang dihadapi juga terdapat dari sisi sarana yang ada di SMP Negeri 14 Bandung, yakni banyaknya proyektor yang lama tidak digunakan kini tidak dapat digunakan kembali dan terbatas hanya beberapa yang dapat digunakan oleh guru.

Permasalahan atau kendala yang muncul dalam kegiatan pembelajaran di SMP Negeri 14 Bandung adalah lebih sering berkaitan dengan berubahnya situasi dan kondisi kegiatan belajar mengajar, baik antara guru maupun peserta didik. Dalam penggunaan media pembelajaran guru di SMP Negeri 14 Bandung sendiri telah mencoba berbagai macam media untuk meningkatkan keaktifan peserta didik di kelas, salah satunya adalah dengan penggunaan aplikasi *Quizziz*. Penggunaan video pembelajaran sendiri masih belum terlalu sering digunakan, karena fasilitas dari sisi sarana di kelas yang terlihat tidak semua kelas memiliki proyektor. Pada proses pembelajaran terdapat kendala dari peserta didik yang kurang aktif, takut untuk menyampaikan pendapat, sehingga lebih kontribusi guru lebih besar

Prilynisa Nur Aina, 2022

PENGUNAAN VIDEO PEMBELAJARAN PPKN DALAM MEWUJUDKAN KELAS SEBAGAI LABORATORIUM PENDIDIKAN DEMOKRASI (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI SMP NEGERI 14 BANDUNG)

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

dibandingkan peserta didik. Hal ini dapat menghambat dalam proses pendidikan demokrasi guna mencerdaskan demokrasi peserta didik melalui mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di sekolah.

Kelas Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) sebagai kelas laboratorium demokrasi merupakan kelas yang pembelajarannya menggunakan pendekatan interaktif di dalam kelas. Sebagai wahana pendidikan demokrasi kelas Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) digagas sebagai laboratorium demokrasi dengan tujuan untuk dapat meningkatkan kemampuan demokrasi warga negara Indonesia. Seperti yang telah disebutkan di atas bahwa permasalahan yang muncul dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di kelas, yaitu belum terjadinya interaksi aktif antara pendidik dan peserta didik. Selain itu, proses pembelajaran di dalam kelas lebih bersifat kepada interaksi searah dengan didominasi oleh pendidik, sedangkan peserta didik lebih banyak pasif (Sundawa, 2020, hlm. 100–101). Maka, dalam kelas laboratorium demokrasi, peserta didik dilatih dan dibiasakan untuk mengemukakan pendapat, berurung-urung memecahkan permasalahan yang ada di sekitar kehidupannya, mendiskusikan materi-materi pelajaran secara terbuka, menghargai setiap pendapat di kelas, menghormati pendapat orang lain, santun dalam berperilaku dan bertanggungjawab dalam setiap perilaku dan ucapan yang dikemukakan (Dadang Sundawa, 2020, hlm. 91). Media pembelajaran yang dapat digunakan di dalam kelas PPKn sebagai laboratorium demokrasi salah satunya adalah dengan menggunakan video interaktif. Dalam video interaktif terdapat kombinasi beberapa unsur, seperti, gerak, teks, gambar, suara yang interaktif menghubungkan antara media pembelajaran dengan penggunaannya. Video interaktif dapat digunakan dalam kelas PPKn, karena dengan penggunaan media video interaktif dapat terjadi hubungan interaksi timbal balik antara media pembelajaran dengan peserta didik apabila diantaranya terdapat satu keterlibatan. Penggunaan video interaktif telah banyak dibuat dan digunakan oleh guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) untuk menunjang pengetahuan kognitif dan memperdalam ilmu bagi peserta didik, salah satunya melalui *platform Youtube*. Berdasarkan uraian tersebut, maka penulis ingin melihat bagaimana penggunaan

Prilynisa Nur Aina, 2022

PENGGUNAAN VIDEO PEMBELAJARAN PPKN DALAM MEWUJUDKAN KELAS SEBAGAI LABORATORIUM PENDIDIKAN DEMOKRASI (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI SMP NEGERI 14 BANDUNG)

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

video pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dalam mewujudkan kelas sebagai laboratorium pendidikan demokrasi, dengan melakukan penelitian yang membawa judul penelitian *“Penggunaan Video Pembelajaran PPKn Dalam Mewujudkan Kelas Sebagai Laboratorium Pendidikan Demokrasi (Penelitian Tindakan Kelas di SMP Negeri 14 Bandung).”*

1.2. Rumusan Masalah Penelitian

Dalam setiap melakukan tindakan penelitian tentunya akan terdapat suatu masalah, yang mana masalah tersebut akan dilihat, diamati, sebagai langkah untuk memperjelas kajian permasalahan dan bagaimanakah langkah pemecahan masalah tersebut. berdasarkan uraian di atas terkait dengan latar belakang penelitian yang akan dilakukan, maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian, yaitu:

1. Bagaimana perencanaan penggunaan video pembelajaran PPKn untuk mewujudkan kelas sebagai laboratorium pendidikan demokrasi?
2. Bagaimana penggunaan video pembelajaran PPKn untuk mewujudkan kelas sebagai laboratorium pendidikan demokrasi?
3. Bagaimana hambatan dan tantangan dalam penggunaan video pembelajaran PPKn dalam mewujudkan kelas sebagai laboratorium pendidikan demokrasi?

1.3. Tujuan Penelitian

Dalam melakukan kegiatan penelitian tentunya akan terdapat tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti. Begitu pula dalam kegiatan yang akan dilakukan oleh penulis tentunya ada tujuan yang ingin dicapai.

1.3.1 Tujuan Secara Umum

Tujuan penelitian ini secara umum adalah untuk mengetahui penggunaan video pembelajaran PPKn untuk mewujudkan kelas sebagai laboratorium pendidikan demokrasi.

1.3.2 Tujuan Secara Khusus

Selain memiliki tujuan secara umum, penelitian ini juga memiliki tujuan secara khusus, diantaranya adalah:

1. Untuk menganalisis berbagai hal yang dipersiapkan pada perencanaan untuk penggunaan video pembelajaran PPKn dalam mewujudkan kelas sebagai laboratorium pendidikan demokrasi.

Prilynisa Nur Aina, 2022

PENGGUNAAN VIDEO PEMBELAJARAN PPKN DALAM MEWUJUDKAN KELAS SEBAGAI LABORATORIUM PENDIDIKAN DEMOKRASI (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI SMP NEGERI 14 BANDUNG)

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

2. Untuk mewujudkan kelas sebagai laboratorium pendidikan demokrasi melalui penggunaan video pembelajaran PPKn.
3. Untuk mengidentifikasi berbagaimacam tantangan dan hambatan dalam penggunaan video pembelajaran PPKn untuk mewujudkan kelas sebagai laboratorium pendidikan demokrasi.

1.4. Manfaat Penelitian

Suatu kegiatan penelitian yang dilakukan oleh para peneliti tentunya kegiatan penelitian tersebut diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak. Begitu pun dalam kegiatan penelitian ini diharapkan nantinya akan memberikan banyak manfaat. beberapa manfaat yang akan diperoleh dari hasil penelitian ini, diantaranya adalah:

1.4.1 Manfaat Bagi Segi Teori

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan juga wawasan bagi para pendidik, khususnya mengenai penggunaan video pembelajaran PPKn yang dimaksudkan untuk mewujudkan kelas sebagai laboratorium pendidikan demokrasi.

1.4.2 Manfaat Bagi Segi Kebijakan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan, informasi, dan masukan bagi Dinas Pendidikan terkait dan Kepala Sekolah untuk menambahkan ke dalam kurikulum pembelajaran dengan media yang menarik, kreatif, dan interaktif. Sehingga para guru selaku pendidik dapat lebih siap untuk membuat perencanaan dan penggunaan media pembelajaran dengan video pembelajaran, dan dapat meminimalisir tantangan dan hambatan dalam penggunaan video pembelajaran.

1.4.3 Manfaat Bagi segi Praktik

- a. Bagi siswa, hasil penelitian diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berdemokrasi melalui pembelajaran PPKn yang menggunakan media video pembelajaran yang diberikan oleh guru PPKn.
- b. Bagi guru, dari hasil penelitian ini diharapkan guru dapat membuat dan menggunakan media pembelajaran dengan video pembelajaran yang menarik melalui analisisnya terkait hasil penelitian yang telah dilakukan

Prilynisa Nur Aina, 2022

PENGGUNAAN VIDEO PEMBELAJARAN PPKN DALAM MEWUJUDKAN KELAS SEBAGAI LABORATORIUM PENDIDIKAN DEMOKRASI (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI SMP NEGERI 14 BANDUNG)

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

oleh penulis, sehingga guru dapat mewujudkan kelas PPKn sebagai laboratorium pendidikan demokrasi.

- c. Bagi sekolah, hasil dari penelitian ini diharapkan sekolah dapat memberikan fasilitas dan melatih kemampuan guru dalam penggunaan media dengan video pembelajaran, sehingga dapat terwujud kelas PPKn sebagai laboratorium pendidikan demokrasi.
- d. Bagi peneliti, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat mengoptimalkan penggunaan video pembelajaran dalam kelas PPKn sebagai laboratorium pendidikan demokrasi, serta memiliki wawasan dan pengetahuan untuk menggunakan dan membuat video pembelajaran yang menarik bagi siswa.

1.4.4 Manfaat Isu Serta Aksi Sosial

Dari segi isu serta aksi sosial diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan informasi, wawasan, dan masukkan kepada para guru PPKn dalam penggunaan media pembelajaran dengan video agar dapat mengasah kreatifitas dan kemampuan membuat video pembelajaran dengan mengaitkan terhadap isu terkini, sehingga dapat mewujudkan kelas sebagai laboratorium pendidikan demokraksi. Selain itu, juga diharapkan mampu meningkatkan sikap demokrasi para peserta didik baik dilingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat dalam penerapan kehidupan sehari-hari.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi dalam penilitan yang berjudul “Penggunaan Video Pembelajaran PPKn dalam Mewujudkan Kelas Sebagai Laboratorium Pendidikan Demokrasi (Penelitian Tindakan Kelas di SMP Negeri 14 Bandung)” memuat lima bab, diantaranya sebagai berikut:

Bab I: Pendahuluan

Dalam bab ini membahas mengenai Lataratar Belakang Penelitian, Rumusan Masalah Penelitian, Tujuan Penelitian secara umum dan khusus, Manfaat Penelitian, dan Struktur Organisasi Skripsi.

Bab II: Kajian Pustaka

Dalam bab ini membahas mengenai data, dokumen, dan teori-teori yang relevan dengan masalah yang dikaji dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti

Bab III: Metode Penelitian

Dalam bab ini peneliti menjelaskan mengenai Desain Penelitian, Partisipan dan Tempat Penelitian, Pengumpulan Data, Analisis Data, dan Isu Etik, yang merupakan tahapan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti untuk digunakan dalam penelitian Penggunaan Video Pembelajaran PPKn dalam Mewujudkan Kelas Sebagai Laboratorium Pendidikan Demokrasi (*Penelitian Tindakan Kelas di SMP Negeri 14 Bandung*).

Bab IV: Temuan dan Pembahasan

Dalam bab ini peneliti akan memaparkan hasil temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data, selain itu hasil temuan di lapangan mengenai Penggunaan Video Pembelajaran PPKn dalam Mewujudkan Kelas Sebagai Laboratorium Pendidikan Demokrasi yang dilakukan di SMP Negeri 14 Bandung dipaparkan dengan menjawab berbagai pertanyaan yang telah dirumuskan oleh peneliti dalam rumusan pernyataan dalam penelitian.

Bab V: Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Dalam bab ini peneliti menyajikan hasil penarikan simpulan dan implikasi dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti, serta peneliti berusaha untuk memberikan beberapa masukan berupa saran-saran dari peneliti

