

PEMANFAATAN MEDIA SOFTWARE INTERAKTIF UNTUK PENGUASAAN KONSEP NILAI- NILAI DEMOKRASI PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN

Rustam, Andy Usman, Syukri

Pacasasarjana Teknologi Pendidikan, FKIP Universitas Tanjungpura, Pontianak

Email: Rustamabdulgafar@yahoo.com

ABSTRAK : Penelitian ini bertujuan untuk memanfaatkan media *software* interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan guna perolehan belajar penguasaan konsep nilai- nilai demokrasi. Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII berjumlah 32 orang pada SMP Negeri 3 Ketapang. Hasil penelitian menunjukkan Guru dalam melakukan proses pembelajaran yang selama di kelas dengan memanfaatkan media *software* dapat dikategorikan “baik sekali” karena dalam pelaksanaan pembelajaran dilakukan berdasarkan rancangan yang dibuat oleh guru secara sistematis dari membuka pelajaran, mengoperasikan media sampai menutup pelajaran yang menjadikan situasi lebih menarik dan menyenangkan peserta didik sampai memberi tugas dan memberikan kesimpulan hasil dari pembelajaran saat itu. Selama pelaksanaan pembelajaran berlangsung dengan menampilkan media yang menarik dan bervariasi sesuai dengan topik yang dibahas, atau rancangan pembelajaran yang dibuat mampu menjadikan belajar lebih menarik, terasa lebih menyenangkan dan tidak menegangkan, kemudian mampu membangun kepriadian siswa yang baik dengan berekspresi dengan mengungkapkan, bertanya atau mengemukakan pendapat apa- apa yang belum dan sudah diketahui.

Kata Kunci : Media *Software* Interaktif, Penguasaan Konsep , PKn

ABSTRACT: This study aims to utilize interactive media software on Civic Education subject to the acquisition of the concept of mastery learning democratic values. Research methods used in this research is descriptive method with qualitative approach. The subjects in this study were students of class VII are 32 people on SMP Negeri 3 Ketapang. The results showed that: 1) The teacher in the learning process during class by the media using the software can be categorized as "excellent" because of the implementation of learning is done based on the design made by the teacher systematically from the opening lesson, operate the media to cover the lessons that make the situation is more interesting and fun to give learners the task and gives the conclusion of the current study. 2) During the implementation of the learning takes place by displaying an attractive media and varies according to the topics covered, or learning design made able to make learning more interesting, more fun and not stressful, then able to build a good student kepriadian with expression by express, ask express opinions or anything yet and already known.

Keywords: Media Interactive Software, Control Concepts, Civics

Pendidikan merupakan usaha yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik dan membentuk karakter peserta didik agar menjadi manusia yang beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa. Dengan kata lain pendidikan merupakan suatu proses untuk mengembangkan semua aspek kepribadian manusia yang mencakup sikap, pengetahuannya, dan keterampilannya. Hal ini sesuai Undang- Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 pasal 3 tentang sistem Pendidikan Nasional. Dengan kata lain pendidikan merupakan suatu proses untuk mengembangkan semua aspek kepribadian manusia yang mencakup pengetahuannya, nilai dan sikapnya serta keterampilannya.

Untuk mencapai tujuan seperti yang diharapkan perlunya strategi, skenario dan inovasi dalam pembelajaran. Terdapat berbagai tujuan belajar yang sulit dicapai hanya dengan mengandalkan penjelasan guru, atau situasi pembelajaran yang berlangsung dikelas secara konvensional. Dalam membantu perkembangan peserta didik memerlukan kesabaran dan keteladanan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar, karena pada usia Pendidikan Dasar dan Menengah, peserta didik masih sangat labil dan mencari cari figur yang akan ditiru. Oleh karena itu dalam membentuk karakter peserta didik sangat dipengaruhi oleh kondisi lingkungan yang kondusif.

Pada Sekolah Menengah Pertama (SMP) pembentukan pendidikan karakter dapat diterapkan melalui pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Dalam melaksanakan pembelajaran, guru perlu mengembangkan strategi/ taktik yang tepat, dengan pendekatan- pendekatan dan model- model belajar yang akan diterapkan serta didukung oleh metode dan media yang efektif. Oleh karena itu beberapa kemampuan yang harus dikuasai antara lain: menguasai materi ajar , guru perlu merancang pembelajaran dengan memadukan secara harmonis antara strategi atau metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Selain itu, guru diharapkan mampu mengembangkan instrumen penilaian dan evaluasi dalam proses dan hasil belajar yang bukan hanya mencakup aspek kognitif saja, tetapi juga aspek afektif dan psikomotor sehingga dapat membentuk karakter peserta didik.

Pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan penggunaan media software interaktif dapat disinergikan dengan membangun konsep nilai- nilai demokrasi peserta didik. Namun, penerapan nilai- nilai demokrasi di sekolah memerlukan pemahaman tentang konsep, teori, metodologi dan aplikasi yang relevan yang dimaksud dalam praktek pembelajaran sebagai salah satu media *software* interaktif dalam pembelajaran yang dianggap memiliki kekuatan untuk membangun penguasaan konsep tersebut dan dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran di kelas.

Dalam membangun konsep nilai- nilai demokrasi, media *software* interaktif merupakan salah satu media yang sangat efektif karena dalam pelaksanaannya peserta didik dilibatkan langsung dalam suasana pembelajaran atau simulasi pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi.

Untuk mencapai kompetensi pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, guru perlu mengupayakan media yang cocok dalam menyampaikan pesan pendidikan kepada peserta didik.

Dalam hal ini salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan khususnya dalam penguasaan konsep nilai- nilai demokrasi yakni menggunakan *software* interaktif. Media ini mengandung unsur

animasi, suara, teks dan gambar, dengan desain tampilan gambar yang disetting sedemikian rupa dapat menarik perhatian peserta didik dalam belajar, selain itu penggunaan media *software* interaktif ini dapat membantu guru dalam mengefisienkan waktu dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik.

Menurut Ely (dalam Sadiman,2010:285) peranan media software dalam proses belajar mengajar adalah : “Media *software* memiliki kemampuan untuk menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian, media software memiliki kemampuan untuk menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam cara disesuaikan dengan keperluan. Media *software* mempunyai kemampuan untuk menampilkan sesuatu objek atau kejadian yang mengandung makna.”

Dapat disimpulkan bahwa pemakaian media *software* dalam proses pembelajaran dimaksudkan untuk mempertinggi daya cerna peserta didik terhadap informasi atau materi pelajaran yang diberikan. Jadi gambaran pembelajaran penguasaan konsep nilai- nilai demokrasi dalam membangun karakter peserta didik oleh guru dengan menggunakan media *software* interaktif sebagai fasilitas belajar.

Berdasarkan hasil observasi pra penelitian, diperoleh informasi di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 3 Ketapang, menunjukkan bahwa media *software* interaktif belum diterapkan secara optimal, sehingga peserta didik tidak aktif dalam kegiatan belajar khususnya dalam penguasaan konsep nilai-nilai demokrasi. Pada pembelajaran yang telah dilakukan peserta didik belum dapat memaknai konsep nilai- nilai demokrasi tersebut, tindakan yang dilakukan peserta didik tidak memikirkan sebab dan akibatnya, sehingga anak cenderung tidak memaknai konsep nilai- nilai demokrasi yang dilakukan dalam kehidupan sehari- hari, selain itu juga pada pelajaran pendidikan kewarganegaraan dalam materi menumbuhkan kesadaran dan keterikatan norma, nilai- nilai Demokrasi dalam berbagai aspek kehidupan, peserta didik belum dapat menyimpulkan penerapan konsep tindakan yang baik dalam kehidupan di sekolah dan di masyarakat.

Oleh sebab itu penulis mengangkat permasalahan diatas, dengan judul “ Pemanfaatan media *software* interaktif untuk penguasaan konsep nilai- nilai demokrasi pada mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan kelas VII SMP Negeri 3 ketapang.”

Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Mendeskripsikan rancangan pembelajaran menggunakan media *software* interaktif untuk penguasaan konsep nilai- nilai demokrasi pada pelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas VII SMP Negeri 3 Ketapang. (2) Mendeskripsikan langkah- langkah tampilan media *software* interaktif untuk penguasaan konsep nilai- nilai demokrasi pada pelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas VII SMP Negeri 3 Ketapang. (3) Mendeskripsikan perolehan belajar penguasaan konsep nilai- nilai demokrasi dengan menggunakan media *software* interaktif pada pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas VII SMP Negeri 3 Ketapang.

Media merupakan salah satu sumber belajar yang merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran, Arsyad (2011: 3) mengatakan : “Media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab media berasal dari kata *wasail* yang berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan”. Tujuan dari media

untuk memfasilitasi komunikasi dan pembelajaran. “Menurut Sadiman (2010: 6) mengatakan “kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium yang berarti perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Media merupakan salah satu komponen komunikasi yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.” Menurut Gagne (dalam Sadiman,2010:6) menyatakan “Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar” dan menurut Briggs (Sadiman,2010:6) berpendapat bahwa “ media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar”. Menurut Bovee,(dalam Sanaky Hujair 2011) “ Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.”

Sebuah media pembelajaran, apapun bentuknya itu, selalu terdiri dari dua buah unsur pembangun, yaitu perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Perangkat keras dalam media pembelajaran berarti sarana/peralatan yang dipergunakan untuk menyajikan pesan/materi yang diajarkan, sedangkan perangkat lunak berarti informasi/pesan/bahan ajar yang dibawa oleh unsur perangkat keras (*hardware*) untuk disampaikan kepada peserta didik. Terkait fungsi dari kedua unsur dalam media pembelajaran ini.

Menurut Arsyad (2011: 3) mengatakan : “Media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab media berasal dari kata *wasaa'il* yang berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan maupun sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks serta lingkungan sekolah merupakan media belajar”.

Secara lebih spesifik Sadiman (2010:19) menjelaskan bahwa: “Media pelajaran adalah perangkat lunak (*software*) berisi pesan atau informasi pendidikan yang biasanya disajikan dengan mempergunakan peralatan. Peralatan atau perangkat keras (*hardware*) merupakan sarana untuk dapat mengumpulkan pesan yang terkandung dalam media tersebut” .Jadi media merupakan salah satu sumber belajar yang dapat digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran guna untuk meningkatkan kualitas pembelajaran tersebut, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Selain itu pula bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi yang mengandung tujuan instruksional kepada penerima pesan dalam pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang fikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan peserta didik sehingga dapat mendorong keberhasilan proses belajar. Atau dengan kata lain diperkuat pendapat oleh Sanaky (2011:4), media Pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran.

Menurut Seels dan Richey(1994 :50) Kawasan Pemanfaatan dibagi empat kriteria ialah : (a) Pemanfaatan Media, adalah penggunaan yang sistematis dari sumber untuk belajar. Proses pemanfaatan media merupakan proses pengambilan keputusan berdasarkan pada spesifikasi desain pembelajaran. (b) Difusi Inovasi adalah proses berkomunikasi melalui strategi yang terencana dengan tujuan untuk diadopsi.(c) Implementasi dan Pelembagaan. Implementai adalah

penggunaan bahan dan strategi pembelajaran dalam keadaan yang sesungguhnya (bukan tersimulasikan). Sedangkan pelestarian ialah penggunaan yang rutin dan pelestarian dari inovasi pembelajaran dalam suatu struktur atau budaya organisasi.. Kedua tergantung pada perubahan individu dan organisasi.(d) Kebijakan dan Regulasi adalah aturan dan tindakan dari masyarakat (atau wakilnya) yang mempengaruhi difusi atau penyebaran atau penggunaan teknologi pembelajaran

Hal ini sebagaimana dijelaskan Sadiman, (2010: 11-12) yaitu : “proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/ media tertentu ke penerima pesan”.

Menurut Gagne’s M Robert (2010: 212) menyatakan tentang manfaat media pendidikan terhadap pembelajaran adalah sebagai berikut

“Some educators are convinced that learners differing in”learning styles” may benefit most from media presentations that match their styles. What these learning styles differences are and whether they may be effective with different media has not been definitely established.”

Dalam hal ini diharapkan dapat membantu siswa untuk lebih berminat dalam mengikuti pelajaran, karena dengan penggunaan media pendidikan dalam pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam menerima pelajaran sehingga siswa mendapat nilai yang lebih tinggi.

Menurut Seels dan Richey (1994 : 47) menyatakan bahwa “ Model ASSURE menjadi acuan prosedur yang digunakan secara luas oleh para guru/ pelatih dalam merancang maupun merencanakan penggunaan media dalam mengajar.” Langkah- langkah dalam model ini, yaitu: *Analyze learner, state objectives, Select media and materials. Utilize media and materials, Require learner participation, Evaluate and revise* (Analisis Pemelajar, Rumuskan tujuan, pilih media, dan bahan, Gunakan media dan bahan, Libatkan partisipasi Pemelajar, Penilaian dan revisi). Menurut Heinich dan kawan- kawan (Arsyad, 2011 : 67) mengajukan model perencanaan penggunaan media yang efektif yang dikenal dengan istilah ASSURE adalah singkatan dari *Analyze learner characteristics, State objective, Select, or modify media, utilize, Require learner response, and Evaluate* .Model ASSURE dirancang untuk membantu para guru merencanakan mata pelajaran secara efektif memadukan penggunaan teknologi dari media di ruang kelas. Model ini menyarankan Model ini menyarankan enam kegiatan utama dalam perencanaan pembelajaran sebagai berikut: Menganalisis karakteristik siswa, Menyatakan atau Merumuskan tujuan pembelajaran, Memilih, memodifikasi, atau merancang dan mengembangkan materi, dan media yang tepat, Menggunakan materi dan media, Meminta tanggapan dari siswa, mengevaluasi proses belajar.

Teori pembelajaran memiliki dua arti penting yaitu pertama teori pembelajaran menyediakan kosakata dan konseptual yang bisa kita gunakan untuk menginterpretasi contoh pelajaran yang kita amati dan kedua menuntun kita kemana harus mencari solusi namun mengarahkan kepa variabel yang memberikan manfaat (Hill, 2010:325).

Menurut Gagne (dalam Ibrahim, 2011: 13) “Teory belajar belajar yang dikenal dengan nama *information-processing theory*. Menurut teori ini gejala-gejala tentang belajar dapat dijelaskan bila proses belajar ini dianggap sejenis proses tranformasi “input menjadi output” mirip yang lazim terjadi pada sebuah komputer”.Teori Belajar Behavioristik, belajar adalah pemberian tanggapan atau

respon terhadap stimulus yang dihadirkan. Belajar dapat dianggap efektif apabila individu mampu memperlihatkan sebuah perilaku baru sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya, Teori Belajar Kognitif

Teori belajar ini berpandangan bahwa belajar merupakan proses mental aktif untuk memperoleh, mengingat dan menggunakan pengetahuan. Teori belajar kognitif mempelajari model dan proses mental seperti berpikir, mengingat, dan memecahkan masalah. Menurut Woolfolk, (2009:34) "*Cognitive development refers to the changes in thinking. Changes that occur gradually and sequentially at different mental processes to be less complex and sophisticated.*"

Menurut Suyono dan Hariyanto (2012 : 9), Belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian. Menurut Hamalik, (2004:27), "Belajar adalah Modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui Pengalaman." Selain itu belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan. Menurut Ibrahim, (2011: 5) "belajar adalah suatu proses yang memungkinkan organisme untuk merubah tingkah lakunya dengan cepat dan bersifat lebih permanen sehingga perubahan yang serupa tidak perlu menjadi berulang kali setiap menghadapi situasi baru."

Belajar terjadi apabila terdapat perubahan tingkah laku dalam kesiapan pada diri seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Setelah melakukan proses belajar, biasanya seseorang akan menjadi lebih respek dan memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap objek, makna dan peristiwa yang dialami perubahan penguasaan pola-pola respon tingkah laku yang baru nyata dalam perubahan ketrampilan, kebiasaan, kesanggupan, dan sikap.

Menurut Hamalik (2004:25) perencanaan adalah penyusunan langkah-langkah yang akan dilaksanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Selanjutnya berkenaan dengan perencanaan, William H. Newman dalam bukunya *Administrative Action Tehniques of Organization and Management* (Majid, 2008:15) perencanaan adalah menentukan apa yang akan dilakukan dalam pembelajaran. Perencanaan mengandung rangkaian- rangkaian putusan yang luas dan penjelasan- penjelasan, penentuan kebijakan, penentuan program, penentuan metode- metode dan prosedur tertentu dan penentuan kegiatan berdasarkan jadwal sehari- hari.

Menurut Sagala (2011 : 136) menyatakan bahwa perencanaan pembelajaran dapat dilihat dari berbagai sudut pandang yaitu salah satunya adalah perencanaan pengajaran sebagai sebuah proses adalah pengembangan pengajaran secara sistematis yang digunakan secara khusus teori-teori pembelajaran dan pengajaran untuk menjamin kualitas pembelajaran. Hal tersebut diperkuat oleh menurut Rosyada, (2007 : 121) menyatakan bahwa untuk dapat membuat perencanaan yang baik dan dapat menyelenggarakan proses pembelajaran yang ideal, setiap guru harus mengetahui unsur- unsur perencanaan penyelenggaraan yang baik, antara lain : kebutuhan- kebutuhan siswa, tujuan- tujuan yang dapat dicapai, berbagai strategi yang relevan digunakan untuk mencapai tujuan tersebut, dan kriteria evaluasi.

Seel dan Richey (dalam Miarso, 2011: 195) mengemukakan "enam bidang garapan atau domain teknologi pendidikan yang mencakup aktivitas teori dan praktek, adapun kelima bidang garapan teknologi pendidikan"

Teknologi merupakan sebuah bidang yang berfokus pada dorongan agar terjadi proses belajar dalam diri individu untuk memperoleh informasi dan

pengetahuan. Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu

Pelaksanaan pembelajaran dengan selayaknya berpegang pada apa yang tertuang dalam perencanaan. Namun, situasi yang dihadapi guru dalam melaksanakan pembelajaran mempunyai pengaruh besar terhadap proses pembelajaran itu sendiri, guru sepatutnya peka terhadap situasi yang dihadapi, sehingga dapat menyesuaikan pola tingkahlakunya dalam mengajar dengan situasi yang dihadapinya. Sumiati dan Arsa, (2007: 5) menjelaskan situasi pembelajaran itu sendiri banyak dipengaruhi oleh beberapa faktor sebagai berikut:: Faktor Guru, Peserta Didik, Kurikulum, Lingkungan

Dalam pengajaran klasikal pada umumnya peranan guru dalam merencanakan pembelajaran sangat besar yakni sebagai berikut :Membantu merencanakan kegiatan belajar siswa; dengan musyawarah guru membantu siswa menetapkan tujuan belajar, membuat program sesuai dengan kemampuan siswa.Membicarakan pelaksanaan belajar, mengemukakan kriteria keberhasilan belajar, menentukan waktu dan kondisi belajar, Berperan sebagai penasehat dan pembimbing, Membantu siswa dalam penilaian hasil belajar dan kemajuan sendiri. Peranan guru dalam menciptakan hubungan terbuka dengan siswa bertujuan menimbulkan perasaan bebas dalam belajar. Hubungan terbuka tersebut dilakukan dengan cara sebagai berikut : membuat hubungan akrab dan peka terhadap kebutuhan, mendengarkan secara empatik terhadap segala ungkapan jiwa siswa, tanggap dan memberikan reaksi positif pada siswa, membina hubungan saling mempercayai, kesiapan membantu siswa, membina suasana aman sehingga siswa leluasa bereksplorasi, memberi kemungkinan penemuan- penemuan, dan mendorong terjadinya emansipasi dengan penuh tanggung jawab.Salah satu metode yang efektif yang dapat mendudukan peserta didik secara menyenangkan dalam proses pembelajaran yaitu metode *quantum learning*

Media *software* interaktif menjadikan peserta didik lebih aktif dari pada guru. Belajar dapat berhasil dengan baik jika dilakukan secara aktif. Tujuan dari *software* animasi pembelajaran interaktif ini adalah agar peserta didik dapat memahami konsep dasar, bentuk umum, setiap materi dan diharapkan peserta didik dapat mengembangkan kemampuannya untuk memecahkan masalah serta melatih cara berpikir dan bernalar dalam menarik kesimpulan, *software* pendidikan merupakan metode baru yang disajikan dengan animasi dan interaksi yang sangat menarik sehingga menumbuhkan minat belajar peserta didik. Sedangkan manfaat *software* interaktif ini bagi guru akan mendapatkan metode baru yang lebih efektif dalam proses mengajar serta meningkatkan partisipasi peserta didik dalam kegiatan belajar.

METODE

Bentuk yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian deskriptif adalah suatu bentuk penilaian yang ditujukan untuk mendeskripsikan fenomena-fenomena yang terjadi dan solusi pemecahan masalah , digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah (Sugiyono, 2012 : 15)

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 3 Ketapang. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada bulan Maret 2014 s.d Mei 2014. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa- siswa sebanyak 32 siswa kelas VII SMP Negeri 3

Ketapang tahun pelajaran 2013/2014. Sedangkan obyek dalam penelitian ini adalah Pemanfaatan Media *Software* Interaktif untuk Penguasaan Konsep Nilai-nilai Demokrasi

Agar memudahkan guru dalam melaksanakan pengajaran sesuai dengan penelitian ini maka dibuat desain pembelajaran atau yang disebut Rancangan pembelajaran yang berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Preskriptif Belajar dan mendesain tampilan media *software* interaktif. Rencana pelaksanaan pembelajaran disusun dalam dua kali pertemuan, dalam tiap kali pertemuan terdapat teori dan praktek.

Dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi, wawancara dan dokumentasi untuk mengamati dari guru dan siswa antara lain membuat rancangan pembelajaran, perencanaan pembelajaran, pengembangan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, tampilan media *software* interaktif dan perolehan belajar serta evaluasi.

Analisa data dalam penelitian kualitatif dilakukan sebelum memasuki lapangan, selama dilapangan, dan setelah selesai dilapangan. Miles and Huberman (dalam Sugiyono 2012 : 337) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisa data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara kontinu sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisa data yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Pada tahap mereduksi data, data yang diperoleh dirangkum dan dipilih hal-hal yang pokok. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas. Pada tahap penyajian data, data yang telah direduksi akan disajikan dalam bentuk narasi. Selanjutnya data yang disajikan pada tahap kedua dilakukan penarikan kesimpulan. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif yang diharapkan merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pembelajaran yang baik ditandai adanya rangkaian kegiatan terencana yang melibatkan peserta didik secara langsung. Melalui media *software* interaktif peserta didikan diajak belajar dalam suasana yang lebih nyaman dan menyenangkan, sehingga peserta didik akan lebih bebas menemukan berbagai pengalaman baru dalam belajarnya. Hasil wawancara tentang rancangan pembelajaran yang dilakukan kepada guru dengan pemanfaatan media *software* interaktif diharapkan dapat meningkatkan semangat, gairah dan minat belajar peserta didik sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar secara menyeluruh .

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran, guru mensinergikan antara isi materi dengan media *software* interaktif yang akan di tampilkan kepada siswa. Menyusun desain pesan adalah perencanaan merekayasa bentuk fisik dari pesan agar terjadi komunikasi antara pengirim dan penerima pesan dengan memperhatikan prinsip perhatian dan daya tangkap dengan cara menjabarkan dari komponen pembelajaran agar guru dikelas mampu menjadikan kegiatan peserta didik lebih semangat dan menarik perhatian yaitu dengan peran guru menampilkan kemampuan secara maksimal dengan mengkondisikan situasi belajar. Dari deskripsi hasil penelitian pada rancangan pembelajaran dengan memanfaatkan media *software* interaktif dapat dijadikan guru untuk mengetahui keberhasilan dalam proses belajar mengajar yang ingin dicapai. Dengan

rancangan pembelajaran yang terprogram, terencana, dan sistematis, akan dapat menjadikan pembelajaran yang bermakna dalam suasana yang lebih nyaman dan menyenangkan. Selain itu peserta didik terlihat lebih aktif, kreatif dan penuh semangat dalam belajar.

Agar tampilan media *software* interaktif bermanfaat dalam pembelajaran, Media yang dipilih menggunakan *software*, yaitu dalam media tersebut terdapat rincian tugas belajar (*learning task*) peserta didik yang dipandu dengan berbagai macam tampilan gambar yang berhubungan dengan nilai-nilai demokrasi untuk mencari dan mengidentifikasi pemahaman norma sampai pada tahap pemecahan masalah dan penguasaan konsep nilai-nilai demokrasi. Media yang dipilih dan digunakan berisi petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, isi materi pembelajaran serta evaluasi atau alat penilaian

Berdasarkan hasil observasi, peneliti jelaskan bahwa selama pelaksanaan pembelajaran berlangsung dengan menampilkan media yang menarik dan bervariasi sesuai dengan topik yang dibahas, atau rancangan pembelajaran yang dibuat mampu menjadikan belajar lebih menarik, terasa lebih menyenangkan dan tidak menegangkan, kemudian mampu membangun kepribadian siswa yang baik dengan berekspressi dengan bertanya atau mengemukakan pendapat apa-apa yang belum dan sudah diketahui, siswa tertantang ingin mengeksplorasi dan membangun hasil pengalaman yang diperolehnya. Suasana belajar tidak membosankan, media tersebut juga lebih memperjelas materi pelajaran sehingga muncul interaksi dalam proses belajar mengajar. Adapun hasil observasi yang dilakukan pada peserta didik dilakukan untuk mengetahui efektivitas dengan menggunakan media *software* interaktif yang telah dilakukan guru dalam kegiatan pembelajaran, mencoba mempraktekkan secara langsung baik secara individu, kelompok kecil maupun klasikal kepada peserta didik untuk menguji kemampuannya, sebagian besar peserta didik menapat nilai 80, ini berarti peserta didik dikatakan “ Baik Sekali.”

Berdasarkan hasil uji kemampuan peserta didik, dapat diketahui bahwa peserta dapat dengan mudah menggunakan media tersebut dan dapat memahami maksud materi tentang nilai-nilai demokrasi dalam menumbuhkan kesadaran, dan dapat mengemukakan pendapat dalam menyebutkan contoh sikap/ perilaku-perilaku yang mencerminkan konsep nilai-nilai demokrasi tersebut. Semua siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, peserta didik selalu mengerjakan tugas-tugas yang diberikan lewat media tersebut dan selalu memberikan respon yang positif serta selalu memberikan masukan terhadap penggunaan media pembelajaran tersebut., siswa juga merasa tertantang untuk menyaksikan materi yang diberikan melalui media pembelajaran tersebut, apalagi materi yang disampaikan dilengkapi menggunakan gambar animasi, suara dan lain-lain yang dikemas dengan nuansa yang sangat menarik.

Dengan demikian dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan media dalam mengaplikasikan tersebut, namun ada beberapa yang masih kesulitan karena keterbatasan pengetahuan tentang IT, namun akhirnya mampu mengikuti dengan baik dan dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran dikelas maupun dirumah. Siswa cukup paham dalam menggunakan media pembelajaran ini. Peserta didik mampu belajar secara mandiri, guru sekedar memberikan motivasi dan bantuan apabila ada siswa yang ingin bertanya. Peran guru dalam mengajar tergantikan oleh adanya media tersebut.

Hasil Observasi yang dilakukan peneliti saat pembelajaran menggunakan media *software* interaktif untuk penguasaan konsep nilai- nilai demokrasi dinyatakan dalam bentuk kualitatif dengan katagori amat baik ,baik, cukup, dan kurang, dapat dijelaskan bahwa selama pelaksanaan proses pembelajaran dilakukan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran tentang penguasaan konsep nilai- nilai demokrasi secara umum muncul berbagai reaksi siswa dalam dalam berinteraksi dengan tampilan media yang digunakan oleh guru, siswa menjadi aktif bertanya,ada juga siswa menanggapi pertanyaan guru, sehingga interaksi baik sesama siswa maupun dengan guru secara individu, kelompok kecil dan kelompok besar dapat ditunjukkan dengan perubahan perilakunya dalam mengungkapkan bentuk pertanyaan maupun jawaban atau tanggapan yang disampaikan saat dalam proses belajar mengajar selanjutnya dilakukan test untuk mengetahui kemampuan anak, adapun hasilnya bahwa sebagian besar anak mendapatkan nilai 80, ini berarti anak dikategorikan “baik sekali”.

Kemudian pada penguasaan perolehan hasil belajar secara konkret, dapat diketahui dalam pelaksanaan proses pembelajaran pada saat kegiatan evaluasi dengan memberikan soal- soal test yang kemudian akan dinyatakan dalam bentuk kualitatif. Uji kompetensi dengan tujuan untuk mengukur hasil uji dilapangan mengenai pemanfaatan media *software* tentang penguasaan nilai- nilai demokrasi yang diperoleh hasil sangat memuaskan dengan nilai yang dicapai oleh peserta didik, yaitu nilai rata- rata kelasnya berjumlah “ 80,12.” Ini menunjukkan adanya peningkatan nilai yang signifikan bagi peserta didik akan kebermaknaan dalam belajar, dengan media yang digunakan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar untuk penguasaan konsep nilai- nilai demokrasi dalam mempelajari materi yang diajarkan sesuai dengan standar ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan oleh sekolah.

Pembahasan

Rancangan pembelajaran dengan menggunakan media *software* interaktif yang dibuat oleh guru masih belum maksimal, dengan kata lain persiapan guru dalam merancang pembelajaran belum optimal jarang menggunakan media pembelajaran baik media *flip chart* maupun media *software* interaktif pada saat mengajar. Selain itu hasil rancangan pembelajaran berupa RPP saat mengajar dikelas jarang dibawa, sehingga pelaksanaannya dalam proses pembelajaran tidak runtut sesuai dengan yang direncanakan. Meskipun dalam pelaksanaan pembelajaran masih cenderung belum maksimal yang sesuai direncanakan, akan tetapi sudah sangat baik dalam ketercapaian kegiatan pembelajaran dimana guru sudah melaksanakan apersepsi sebagai penjajakan materi yang lalu, Tanya jawab dan keaktifan siswa sudah baik dan merata kepada semua siswa, sebageian besar peserta didik sudah dilibatkan dalam proses belajar mengajar

Guru seharusnya selama proses pembelajaran berlangsung,Pembelajaran yang baik ditandai adanya rangkaian kegiatan terencana yang melibatkan peserta didik secara langsung. Melalui media *software* interaktif peserta didikan diajak belajar dalam suasana yang lebih nyaman dan menyenangkan, sehingga peserta didik akan lebih bebas menemukan berbagai pengalaman baru dalam belajarnya, pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar secara menyeluruh. Perencanaan pembelajaran dengan memanfaatkan media *software* interaktif, Sebagian besar peserta didik dapat dikendalikan oleh gurunya waktu saat memberikan pertanyaan

dan jawabannya , sehingga belajar lebih sangat bervariasi sesuai dengan rancangan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran dengan media pembelajaran sangat menentukan keberhasilan pada pembelajaran tersebut dalam memandu guru untuk melaksanakan tugas sebagai pendidik dalam melayani kebutuhan belajar peserta didik.

Majid (2008: 22) menyatakan bahwa terdapat beberapa manfaat perencanaan pembelajaran dalam proses belajar mengajar yaitu: Sebagai petunjuk arah kegiatan dalam mencapai tujuan, Sebagai pola dasar dalam mengatur tugas dan wewenang bagi setiap unsur yang terlibat dalam kegiatan. Sebagai pedoman kerja bagi setiap unsur, baik unsur guru maupun unsur peserta didik. Sebagai alat ukur efektif tidaknya suatu pekerjaan, sehingga setiap saat diketahui ketepatan dan kelambatan kerja. Untuk bahan penyusunan data agar terjadi keseimbangan kerja. Untuk menghemat waktu, tenaga, alat-alat dan biaya.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa perencanaan pembelajaran dengan memanfaatkan media *software* interaktif dalam mengupayakan kompetensi yang ingin dicapai dalam mengajarkan suatu mata pelajaran, dapat meningkatkan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Guru dalam melakukan proses pembelajaran yang selama di kelas dengan memanfaatkan media *software* dapat dikategorikan “baik sekali” karena dalam pelaksanaan pembelajaran dilakukan berdasarkan rancangan yang dibuat oleh guru secara sistematis dari membuka pelajaran, mengoperasikan media sampai menutup pelajaran yang menjadikan situasi lebih menarik dan menyenangkan peserta didik sampai memberi tugas dan memberikan kesimpulan hasil dari pembelajaran saat itu.

Produk media yang digunakan melalui prosedur pemilihan yaitu dari tahap menganalisis siswa sampai pada tahap mengevaluasi pembelajaran. Media pembelajaran dikemas sedemikian rupa sehingga dapat dipergunakan peserta didik dapat belajar mandiri maupun belajar secara klasikal dalam penguasaan konsep nilai- nilai demokrasi. Selama pelaksanaan proses pembelajaran dilakukan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran tentang penguasaan konsep nilai- nilai demokrasi secara umum muncul berbagai reaksi siswa dalam berinteraksi dengan tampilan media yang digunakan oleh guru, siswa menjadi aktif bertanya, ada juga siswa menanggapi pertanyaan guru, sehingga interaksi baik sesama siswa maupun dengan guru secara individu, kelompok kecil dan kelompok besar dapat ditunjukkan dengan perubahan perilakunya dalam mengungkapkan bentuk pertanyaan maupun jawaban atau tanggapan yang disampaikan saat dalam proses belajar mengajar .

Kegiatan yang dilakukan guru, dapat dikategorikan “baik sekali” karena peserta didik lebih mudah menggunakan media *software* interaktif sehingga dapat memahami penguasaan konsep nilai-nilai demokrasi dalam menumbuhkan kesadaran dan keterikatan norma, selain itu kegiatan yang dilakukan guru dengan menampilkan media dari menjelaskan materi-materi yang bersifat sederhana meningkat kepada materi-materi yang makin rumit atau sulit, sehingga anak mudah memahami penjelasan yang disampaikan guru.

Menurut Seels, dan Richey, (1994 : 47) menyatakan bahwa “ Model ASSURE menjadi acuan prosedur yang digunakan secara luas oleh para guru/ pelatih dalam merancang maupun merencanakan penggunaan media dalam mengajar.” Langkah- langkah dalam model ini, yaitu: *Analyze learner, state objectives, Select media and materials. Utilize media and materials, Requite*

learner participation, Evaluate and revise (Analisis Pembelajar, Rumuskan tujuan, pilih media, dan bahan, Gunakan media dan bahan, Libatkan partisipasi Pembelajar, Penilaian dan revisi).

Bahwa pembelajaran PKn menggunakan media *software* interaktif dapat meningkatkan keaktifan siswa didalam kelas dalam menguasai konsep nilai-nilai demokrasi. Siswa menjadi aktif mengikuti tiap- tiap tugas belajar yang terdapat dalam media pembelajaran. Siswa tampak senang karena media tersebut dilengkapi dengan animasi yang menarik. Kemudian dari hasil pengamatan pelaksanaan dilapangan menunjukkan bahwa pemanfaatan media *software* interaktif untuk perolehan penguasaan konsep nilai- nilai demokrasi dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dapat meningkatkan penguasaan hasil belajar serta menumbuhkan semangat (membangun karakter) dan dapat menyenangkan siswa dalam mengikuti kegiatan proses pembelajaran.

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran pada saat kegiatan evaluasi dengan memberikan soal- soal tes yang kemudian akan dinyatakan dalam bentuk kualitatif yaitu berupa angka- angka. Uji kompetensi dengan tujuan untuk mengukur hasil uji dilapangan mengenai pemanfaatan media *software* tentang penguasaan nilai- nilai demokrasi yang diperoleh hasil “sangat memuaskan” dengan nilai yang dicapai oleh peserta didik, yaitu nilai rata- rata kelasnya berjumlah “ 80,12,” dikategorikan “ terlampau” Ini menunjukkan adanya peningkatan nilai yang signifikan bagi peserta didik akan kebermaknaan dalam belajar, dengan media yang digunakan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dalam menguasai konsep nilai- nilai demokrasi dalam mempelajari materi yang diajarkan sesuai dengan standar ketuntasan minimal (KKM) Dalam mengembangkan isi belajar yang sesuai dengan fakta, konsep, prosedur dan prinsip dengan memanfaatkan media agar dapat menumbuhkan kesadaran untuk penguasaan nilai-nilai demokrasi. Hal ini diperkuat oleh Reigeluth, (1983:286), yaitu

“Level of performance.type of content categories. Four content dimensius are indicated: fact,concept,prosedure, and principle. Content analysis is a level and type of knowledge consists of facts, concepts, procedures and prinsip.

Dapat diartikan sebagai berikut : *Analisis content* (Isi Belajar) adalah merupakan tingkat dan jenis pengetahuan yang terdiri dari fakta, konsep, prosedur dan prinsip.

Dalam hal ini siswa perlu untuk di uji kompetensinya dengan tujuan untuk mengukur kemampuan sampai sejauh manakah menguasai materi yang telah diajarkan oleh guru selama dalam proses pembelajaran dikelas. Selain itu juga untuk mengetahui tujuan yang akan dicapai dalam perencanaan pembelajaran yang dirancang oleh guru.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan tujuan dalam penelitian ini secara umum dapat disimpulkan bahwa penguasaan konsep nilai- nilai demokrasi dikelas VII SMP Negeri 3 Ketapang dengan memanfaatkan media *software* interaktif pada mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan dalam pembelajaran sangat memuaskan. Secara khusus dapat disimpulkan bahwa: (1) Desain pembelajaran/ rancangan pembelajaran menggunakan media *software* interaktif untuk penguasaan nilai-

nilai demokrasi pada pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas VII SMP Negeri 3 ketapang adalah merupakan rancangan pembelajaran yang membuat peserta didik dapat bertindak secara aktif dalam mengikuti tugas- tugas belajar yang terdapat pada media pembelajaran. Langkah- langkah tampilan media *software* interaktif dilakukan mulai dari petunjuk penggunaan dengan mengklik start, mengklik menu sampai mengarahkan peran panah kursor kearah komponen rancangan pembelajaran yang akan ditampilkan untuk perolehan penguasaan nilai- nilai demokrasi . langkah- langkah ini memudahkan peserta didik menguasai konsep nilai- nilai demokrasi pada pelajaran Pendidikan kewarganegaraan. Selain itu pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan ketercapaian kompetensi yang diinginkan. Perolehan belajar penguasaan konsep nilai- nilai demokrasi melalui pemanfaatan media *software* interaktif pada pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sangat memuaskan, ini berarti proses pembelajaran dengan memanfaatkan media *software* interaktif dapat digunakan guru untuk mengefektifkan pembelajaran

Saran

Perlu mengkaji beberapa aspek lain untuk pembelajaran materi lain atau mata pelajaran yang lebih matang yang berhubungan dengan kompetensi peserta didik, mengumpulkan dokumentasi baik foto, audio, teks, dalam proses menggunakan media sehingga tidak menghambat dalam perangkaian bahan- bahan sesuai dengan rancangan pembelajaran yang telah dibuat. Agar melaksanakan proses pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, nyaman dan menyenangkan serta mencapai sasaran tujuan pembelajaran dengan media *software* interaktif, perlu dilengkapi sarana belajar yang mendukung dan menunjang seperti laptop, LCD proyektor dan media lain yang memadai. Guru perlu merancang pembelajaran dengan pemanfaatan media *software* interaktif yang lebih menarik , agar dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik secara maksimal. Dalam tampilan media pembelajaran, guru sebaiknya lebih sering belajar menggunakan komputer dan aplikasi program dan perlu memberikan motivasi pada peserta didik pada saat memberikan kesempatan bertanya saat dalam penggunaan media *software* interaktif dalam proses pembelajaran agar media yang ditampilkan menarik dan dapat dengan mudah menyampaikan pesan kepada peserta didik. Selain itu guru perlu secara kontinu dalam memberikan kegiatan evaluasi atau penilaian berupa sikap, pengetahuan dan keterampilan selama pembelajaran berlangsung dikelas berupa diskusi kelompok, uji kompetensi, ulangan harian yang gunanya untuk mengetahui sampai sejauhmana daya serap atau kemampuan dalam mempelajari penguasaan konsep nilai- nilai demokrasi tersebut. Penggunaan media *software* interaktif hendaknya menjadi salah satu pilihan yang dapat dipertimbangkan apabila dalam proses pembelajaran guru ingin meningkatkan aktivitas dan kemampuan penalaran siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, Azhar ,(2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
 De Porter Bobby & Hernacki Mike, (2002), *Quantum learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan* diterjemahkan oleh Alwiyah Abdurrahman. Penerbit: Dell Publishing, New York.

- Djahiri, dan Sapriya, (2001), *Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan*.
<http://cenatcenutpgsd.blogspot.com/p/hakikat-dan-fungsi.html>. *Hakikat dan Fungsi Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan*.
- Gagne. M Robert, (1992), *Principles Of Instructional Design* .Fort Worth Philadelphia San Diego, New York Orlando Austin San Antonio Toronto Montreal London Sydney Tokyo.
- Hamalik, Oemar. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hersh H. Ricard, dkk (1976), *Models Of Moral Education: An Appraisal*. Washington. DC.
- Ibrahim, Sutini, (2011). *Belajar, pengajaran dan Pembelajaran*. Pontianak: Fahrana Bahagia Press
- Majid, Abdul, (2008), *Perencanaan Pembelajaran; Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*: Penerbit PT. Remaja Rosdakarya, Bandung
- Miarso, Yusufhadi. (2011). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Reigeluth M. Charles, (1983), *Instructional- Design Theories And Models : An Overview of their Current Status* : Lawrence Erlbaum Associates, Publishers. Hillsdale, New Jersey
- Sadiman, Arif, (2010). *Media Pendidikan ,Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Sagala, Syaiful (2011). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Sanaky, Hujair (2011) *Media Pembelajaran. Buku Pegangan Guru dan Dosen* .Yogyakarta PT Kaukuba
- Savara, Augus. (2010). Program e-Lifestyle metro TV, Sabtu 9 Agustus 2003
<http://maroebeni.wordpress.com/category/desain-komunikasi-visual/>:
 Arsip Kategori: *Desain Komunikasi Visual. Perkembangan Multimedia, Software interaktif dan CD interaktif*
- Seels, B Barbara, Richey, C. Rita (1994). *Tehnologi Pembelajaran, Definisi dan kawasannya Association for Educational Communications and Tehnology* .Diterjemahkan oleh Dewi, S dkk. Washington, DC.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta