

## Upaya Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran PKN melalui Media Digital pada Kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 3 Kerinci

**Ramaina**

SMAN 3 Kerinci

Correspondence ramainasp04@gmail.com

**Abstrak:** Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan media Pembelajaran digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peningkatan efektifitas pembelajaran dengan memanfaatkan media Pembelajaran digital pada mata pelajaran PKN. Fokus indikator keberhasilan adalah antusias belajar peserta didik, efektifitas penggunaan media pembelajaran, pembelajaran yang dapat memberikan hasil belajar yang bermanfaat dan terfokus pada peserta didik serta peningkatan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan desain penelitian tindakan (*action reasearch*) untuk menjelaskan tentang efektifitas pembelajaran dengan media pembelajaran digital dan deskriptif kuantitatif untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu (1) lembar observasi aktivitas siswa, (2) lembar tes. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu (1) observasi, (2) dokumentasi, dan (3) Post test. Tindakan dilaksanakan sebanyak 2 siklus, masing-masing siklus 2 kali pertemuan. Setiap pertemuan terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek Penelitian Kelas XI IPS 1 Tempat penelitian di SMA N 3 Kerinci, Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik, dimana rata-rata ketuntasan belajar peserta didik meningkat secara signifikan, hal tersebut dapat dibuktikan pada capaian hasil belajar siswa melalui tes siklus I dan siklus II. Keberhasilan hasil belajar siswa pada siklus I mencapai rata-rata sebesar 70 atau dengan persentase 70% sedangkan tingkat keberhasilan yang dicapai pada siklus II mengalami peningkatan rata-rata sebesar 85 atau 85%. Jadi dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 3 Kerinci.

**Kata Kunci :** Media Pembelajaran Digital, Efektifitas Pembelajaran, Hasil Belajar

**Abstract:** *This research is a Classroom Action Research using digital learning media. Study this aim for know how enhancement effectiveness learning with utilise digital learning media on eye PKN lessons. Focus indicator success is antus i 'm learning students, the effectiveness of the use of learning media, learning that can give results useful study \_ and focused on participant educate and improve results study learners. Study this use approach descriptive qualitative with design study action (action research) for explain about the effectiveness of learning with digital learning media and descriptive quantitative for describe results study students. Instrument study used are (1) sheet observation activity students, (2) sheets test. Technique data collection used namely (1) observation, (2) documentation, and (3) Post t test. The action was carried out in 2 cycles , each cycle of 2 meetings . Every meeting consists of 4 stages that is planning, implementation, observation and reflection. Research Subjects Class XI IPS 1 The place research at SMA N 3 Kerinci, Results study show that utilization digital learning media can Upgrade effectiveness learning and student learning outcomes, where the average student learning mastery increases significantly, thing the could proved on achievement results study student through test cycle I and cycle II. Success results study student on cycle I reached an average of 70 or with a percentage 70 % while level success achieved on cycle II experienced enhancement an average of 85 or 85 % . So it can be concluded that the use of digital learning media can Upgrade effectiveness learning and learning outcomes of students in class XI IPS 1 at SMA 3 Kerinci .*

**Keywords:** *Digital Learning Media , Effectiveness Learning, Learning Outcomes*

### PENDAHULUAN

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

Hal-hal di atas juga berpengaruh pada proses pembelajaran di sekolah pada setiap mata pelajaran tidak terkecuali mata pelajaran PKN. Mata pelajaran PKN merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk mendidik para generasi muda agar mampu menjadi warga negara yang demokratis dan partisipatif dalam pembelaan negara. PKN juga memiliki tujuan khusus yang harus dicapai oleh peserta didik yaitu menumbuhkan wawasan dan kesadaran bernegara, sikap serta perilaku yang cinta tanah air dan bersendikan kebudayaan bangsa, wawasan nusantara, serta ketahanan nasional dalam diri para calon penerus bangsa. PKN merupakan salah satu mata pelajaran wajib disetiap jenjang pendidikan, harapannya dapat membentuk warga negara yang baik dan bertanggung jawab berdasarkan nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945. Dijelaskan pula PKN merupakan mata pelajaran untuk membina perkembangan moral peserta didik sesuai dengan nilai-nilai Pancasila agar dapat diwujudkan dalam kehidupannya sehari-hari (Daryono, 2011:11).

Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif tentunya dibutuhkan media pembelajaran digital dalam pembelajaran PKN dan bagaimana penerapannya agar dapat menjadikan pembelajaran yang efektif dalam menangani segala masalah terkait minimnya antusiasme peserta didik maupun pembelajaran PKN yang relatif masih konvensional. Media pembelajaran dalam bentuk digital adalah media dalam bentuk elektronik yang tantunya berfungsi untuk menghasilkan kata, gambar dan grafis. Sebagaimana pengertian digital menurut Tom E Rolnicki bahwa "Digital adalah kata, gambar, dan grafis yang mendiskripsikan dalam bentuk numeris melalui piranti computer" (Rolnicki, 2008: 410). Inovasi media pembelajaran digital sebagai media yang menyalurkan sebuah kata, gambar, dan grafis tentunya cara ini dapat dikatakan sebagai proses visualisasi. Dengan memvisualisasikan peran media digital maka akan menghasilkan kata, gambar, dan grafis dalam piranti komputer tujuannya agar dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih variatif dan menarik.

Proses visualisasi media digital akan semakin meningkatkan efektivitas pembelajaran PKN karena peran rekayasa kata, gambar, dan grafis yang dibuat secara inovatif. Pembelajaran demokrasi akan semakin lebih menarik, kritis, dan menyenangkan sehingga peserta didik tidak lagi bosan dan jenuh dalam mengikuti pembelajaran PKN.

Dengan cara memvisualisasikan media pembelajaran digital pada pembelajaran PKN, akan membantu guru dalam mengajarkan yang lebih efektif terutama dalam tujuan kurikulumnya untuk membina *desirable personal qualities* (kualitas pribadi yang diinginkan) peserta didik sebagai bagian dari kompetensi demokrasi peserta didik yang partisipatif serta berbudaya *civic culture*. peserta didik akan merasakan pengalaman belajar yang baru serta guru PKN juga akan terlihat lebih inovatif sehingga peserta didik tidak lagi jenuh dalam mengikuti pembelajaran PKN khususnya pada materi tentang Sistem dan dinamika Demokrasi Pancasila, pembelajaran PKN menjadi lebih inovatif, serta materi pembelajaran menjadi lebih mudah dimengerti secara kurikuler. Indikasi-insdikasi ini tentunya menjadi faktor keberhasilan atau efektifitas pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Untuk itu diperlukan suatu langkah inovatif di dalam menggunakan suatu media pembelajaran demokrasi di sekolah oleh guru PKN. Penggunaan teknologi sudah menjadi bagian penting dalam mencapai efektifitas menyampaikan materinya dengan lebih menarik kritis, dan menyenangkan. Untuk itu dalam penelitian ini akan dilakukan.

## **LANDASAN TEORI**

### **Efektivitas Pembelajaran**

*Pembelajaran yang efektif apabila siswa secara aktif dalam pengorganisasian dan penentuan informasi (pengetahuan) yang dapat membawa hasil belajar secara maksimal. Dalam pengertian hal efektivitas pembelajaran siswa tidak hanya pasif tetapi, siswa lebih aktif dari guru agar guru bisa mengerti sejauh mana pembelajaran PKN berhasil menjadikan siswa mencapai tujuan pembelajaran yang dapat dilihat dari ketuntasan belajar. Melihat keberhasilan guru dalam mengajar menurut Mulyasa (2009) mengemukakan bahwa: "efektivitas adalah kesesuaian antara orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju dan bagaimana suatu organisasi berhasil melaksanakan rencana yang telah dikembangkan dilapangan". Menurut Afifatu (dalam Fathurrachman dkk, 2019: 2) efektivitas pembelajaran adalah ukuran keberhasilan dari suatu proses interaksi antar siswa maupun antara siswa dengan guru dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kemudian Sani (2010:41) juga menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif tidak terlepas dari peran guru yang efektif, kondisi pembelajaran yang efektif, keterlibatan peserta didik, dan lingkungan belajar yang mendukung.*

*Indikator yang dapat dilihat untuk menentukan apakah pembelajaran itu berhasil atau tidak dapat dilihat dari dua segi, yaitu: 1) Mengajar guru: menyangkut sejauh mana tujuan pembelajaran yang direncanakan tercapai,*

dan 2) Belajar murid: mengungkapkan sejauh mana pembelajaran yang ingin tercapai melalui kegiatan belajar mengajar atau yang sering disebut dengan ketuntasan belajar dilakukan tes evaluasi.

Menurut Slavin (dalam Handayani, 2019: 3) strategi pembelajaran digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan tujuan yang telah dirancang dan hasil yang diperoleh adalah keefektifan pembelajaran. Adapun beberapa indikator dalam mengukur keefektifan pembelajaran yaitu: 1) Kualitas Pembelajaran, adalah seberapa jauh informasi yang diuraikan sehingga peserta didik dapat mempelajarinya dengan tingkat kesalahan kecil. 2) Kesesuaian tingkat pembelajaran, adalah sejauh mana guru membawa peserta didik siap mempelajari materi yang baru. 3) Insentif, adalah seberapa besar usaha memberikan motivasi kepada peserta didik untuk menyelesaikan tugas belajar dan mempelajari materi yang diberikan. 4) Waktu, seberapa banyak waktu yang diberikan kepada peserta didik untuk mempelajari materi yang disampaikan.

Salah satu usaha nyata untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah penggunaan strategi pembelajaran yang efektif adalah dengan menggunakan model yang membuat siswa lebih aktif karena, Efektivitas berasal dari bahasa inggris *effektive* yang berarti berhasil atau tepat. Kata dasar efektivitas adalah efektif berarti keadaan yang berpengaruh, keberhasilan terhadap usaha atau tindakan.

Menurut Nana Sudjana (2010) dapat diartikan “sebagai tindakan keberhasilan siswa untuk mencapai tujuan tertentu yang dapat membawa hasil belajar secara maksimal”. Keefektifan pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah ukuran keberhasilan suatu tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya yang diwujudkan dengan skor hasil belajar.

Efektivitas sebenarnya ditentukan dengan menetapkan sampai sejauh mana Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) mewujudkan tujuan yang harus dicapai sedangkan efisiensi diukur berdasarkan jumlah komponen yang digunakan untuk mewujudkan hasil yang ingin dicapai. Proses pembelajaran yang efektif dan efisien memiliki ciri-ciri sebagai berikut: 1) Berpusat pada siswa, 2) Interaksi edukatif antara guru dengan peserta didik, 3) Suasana yang demokratis, menyenangkan dan kreatif, 4) Penggunaan variasi metode mengajar, 5) Profesionalisme guru yang tinggi, 6) Bahan ajar yang sesuai dan bermanfaat, 7) Lingkungan yang kondusif, dan 8) Sarana belajar yang menunjang. (Ruangguru.co.id)

## **Hasil Belajar**

Dimiyati dan Mudjiono (2009:200) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan yang diperoleh oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang ditandai dengan nilai atau hasil dari pencapaian siswa itu sendiri.

Menurut pemikiran Gagne (dalam Suprijono, 2010: 5) hasil belajar dapat berupa: 1) Informasi verbal, merupakan kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik tertulis maupun lisan, 2) Keterampilan intelektual, merupakan kemampuan yang dimiliki siswa untuk mempresentasikan konsep dan lambang yang terdiri dari kemampuan mengategorisasi, analitis-sintetis fakta-konsep, mengembangkan prinsip keilmuan dan kemampuan melakukan aktivitas kognitif yang khas, 3) Strategi kognitif, merupakan kecakapan untuk menyalurkan, mengarahkan aktivitas kognitifnya, dan kemampuan penggunaan konsep serta kaidah dalam memecahkan masalah, 4) Keterampilan motorik, merupakan kemampuan melakukan berbagai gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, dan 5) Sikap, merupakan kemampuan menerima dan menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

Melihat dari beberapa pernyataan di atas maka dapat disimpulkan bahwa untuk mengukur keberhasilan dalam belajar dapat dilihat dari aspek kognitif (segala sesuatu yang melibatkan aktivitas otak), aspek afektif (berkaitan dengan sikap dan nilai) dan aspek psikomotorik (keterampilan). Pada penelitian ini akan difokuskan pada aspek kognitif dimana siswa akan diberikan evaluasi baik itu berupa tes tertulis maupun pertanyaan lisan dari guru untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang diberikan. Penelitian ini akan mengukur seberapa besar peningkatan hasil belajar PKN siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Dengan adanya indikator hasil belajar diharapkan dapat mencapai tujuan pendidikan.

## **Pembelajaran Digital**

Media digital (sebagai lawan dari media analog) adalah media elektronik yang bekerja pada kode digital dan Komputer/laptop adalah mesin yang biasanya menafsirkan biner data digital sebagai informasi dan dengan demikian mewakili tingkatan mesin pengolah informasi digital dengan media *software*. media digital merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber

digital jadi informasi/materi disimpan dalam bentuk digital. Dalam banyak hal lebih mudah untuk dimanipulasi dan hasil akhirnya dapat direproduksi tanpa batas waktu tanpa kehilangan kualitas.

Media pembelajaran digital ini dalam penyajiannya dengan menggunakan layar monitor dan dalam penggunaan pembelajaran di kelas dengan bantuan komputer/laptop, layar dan LCD sehingga dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang efektif. Azhar Arsyad (2010:32), memberikan ciri media yang dihasilkan teknologi digital (baik perangkat keras maupun perangkat lunak) sebagai berikut: (1) Media Digital dapat digunakan secara acak, non-sequensial, atau secara linier, (2) Media Digital dapat digunakan berdasarkan keinginan siswa atau berdasarkan keinginan perancang/pengembang sebagaimana direncanakannya, (3) Biasanya gagasan-gagasan disajikan dalam gaya abstrak dengan kata, simbol dan grafik, (4) Prinsip-prinsip ilmu kognitif untuk mengembangkan media ini, (5) Pembelajaran dapat berorientasi siswa dan melibatkan interaktifitas siswa yang tinggi.

Visualisasi inovasi media pembelajaran demokrasi dalam bentuk digital tentunya memiliki peran penting sebagai media yang mampu membangun *mindset* sikap demokratis peserta didik demi mewujudkan warga negara yang bertanggung jawab dan demokratis. Dengan cara memvisualisasikan media digital dalam pembelajaran demokrasi pada PKN, akan membantu guru dalam mengajarkan demokrasi lebih efektif terutama dalam tujuan kurikulumnya untuk membina *desirable personal qualities (kualitas pribadi yang diinginkan)* peserta didik sebagai bagian dari kompetensi demokrasi peserta didik yang partisipatif serta berbudaya *civic culture*. peserta didik akan merasakan pengalaman belajar yang baru serta guru PKN juga akan terlihat lebih inovatif sehingga peserta didik tidak lagi jenuh dalam mengikuti pembelajaran pada pembelajaran PKN, pembelajaran PKN menjadi lebih inovatif, serta pembelajaran menjadi lebih mudah dimengerti. Indikasi-indikasi ini tentunya menjadi faktor keberhasilan atau efektifitas pelaksanaan pembelajaran di sekolah.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas (*classroom action reasearch*). Penelitian Tindakan kelas merupakan salah satu cara strategis bagi guru untuk meningkatkan atau memperbaiki layanan pembelajaran di kelas. Kemudian *Classroom Actions Research* dipilih karena mendukung pada fokus terapan yaitu Inovasi media 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.

Penelitian ini dirancang dalam dua siklus. Dimana siklus I dan II merupakan rangkaian yang saling berkaitan. Setiap siklusnya dua kali pertemuan. Masing-masing siklus secara garis besar terdapat empat tahapan yang dilalui, yaitu: 1) Perencanaan, Tahap ini mencakup kegiatan yang dilakukan dalam rangka mempersiapkan perangkat pembelajaran sesuai dengan kurikulum. 2) Pelaksanaan Tindakan, Tindakan merupakan pelaksanaan pembelajaran yang telah dipersiapkan oleh guru dalam melakukan pembelajaran kegiatan awal peneliti menjelaskan beberapa poin kepada siswa mengenai tujuan pembelajaran serta manfaatnya. 3) Observasi, tahap ini merupakan kegiatan pengamatan (pengambilan data) sejauh mana efek tindakan untuk mencapai sasaran. 4) Refleksi, pada tahap ini merupakan kegiatan melihat secara kritis (*retlective*) tentang perubahan yang terjadi pada siswa, suasana kelas, dan guru.

Jenis instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas siswa dan lembar tes. Kemudian, Data yang diperoleh akan dianalisis dan dipersentase dari hasil belajar mata pelajaran PKN siswa XI IPS 1. Hasil perolehan data ini akan dianalisis pada setiap siklus, agar dapat diketahui ada atau tidaknya peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan media pembelajaran digital. Teknik analisis data yang digunakan adalah sebagai berikut:

Teknik analisis data hasil belajar PKN

- a. Dihitung nilai rata-rata (nilai post test)

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

X = Nilai rata-rata

$\sum X$  = Jumlah seluruh skor

N = Banyak subjek

b. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa

$$\% \text{ Ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah Siswa Tuntas}}{\text{Jumlah Siswa Seluruhnya}} \times 100\%$$

Proses mengelompokkan, mencari, meringkas semua data yang diperoleh peneliti dari hasil observasi, dan hasil belajar yang kemudian akan dilakukan analisis data. Seterusnya, indikator keberhasilan yang hendak dicapai adalah hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran PKN yang efektif dengan fokus indikatornya adalah sebagai berikut: 1) Antusiasme belajar peserta didik pada pembelajaran meningkat lebih baik, 2) Visualisasi media memberikan efek-efek yang cukup signifikan terhadap peserta didik, 3) Visualitas media pembelajaran yang digunakan oleh guru.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Deskripsi data yang telah diperoleh ini merupakan gambaran data yang telah dikumpulkan dari sumber data di lapangan. Deskripsi data yang dimaksud adalah pemberian gambaran mengenai karakteristik distribusi nilai dan subyek penelitian untuk masing-masing subyek penelitian. Hal ini berkaitan dengan upaya analisis data sebagai prasyarat untuk memasuki tahap pengambilan keputusan.

Penelitian ini menggunakan responden siswa kelas XI IPS 1 Jumlah responden yang dijadikan sumber data sebanyak 20 siswa, yang terdiri dari 10 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki pembelajaran dengan media digital.

Data dalam penelitian ini meliputi data nilai tes awal (*pretest*) dan data nilai tes akhir (*post-test*). Data nilai tes awal (*pretest*) diperoleh dari nilai tes sebelum diberi perlakuan (*treatment*). Tes pertama (*pretest*) digunakan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa.

### **Siklus I**

Capaian rata-rata nilai post test pada siklus 1 baru mencapai 70, dengan persentase nilai post test 70%. Hasil siklus I ini belum menunjukkan keberhasilan pada tindakan siklus 1 oleh karena itu perlu diadakan tindakan pada siklus II. Setelah dilaksanakan pembelajaran pada siklus I penerapan pembelajaran menggunakan media digital, ini belum menunjukkan hasil yang maksimal karena guru belum maksimal dalam pemanfaatan media digital sehingga perlu dilaksanakan tindakan selanjutnya agar mencapai hasil sesuai yang ditargetkan.

### **Siklus II**

Rata-rata nilai post test yang dicapai pada siklus II adalah 85, dengan capaian persentase ketuntasan klasikal 85% atau terjadi peningkatan sebanyak 15% dari siklus I. Setelah dilaksanakan tindakan pada pembelajaran siklus II dengan penerapan media digital ini menunjukkan peningkatan yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajarnya, sehingga tidak perlu dilaksanakan tindakan selanjutnya. Data nilai tes akhir (*post-test*) diperoleh dari nilai test setelah diberi perlakuan (*treatment*). *Post test* digunakan untuk mengetahui pengetahuan akhir setelah mendapatkan perlakuan data pada penelitian ini berbentuk data nominal.

Media merupakan komponen yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Keberhasilan seorang guru dalam menyampaikan materi pelajaran sebagian besar dipengaruhi oleh media. Namun, pendidik atau yang sering disebut guru juga merupakan faktor yang tidak kalah penting dalam pendidikan karena guru bertanggung jawab terhadap peserta didiknya atas pendidikan yang berlangsung. Keduanya saling berkaitan. Untuk menunjang profesinya sebagai guru harus mempunyai beberapa kompetensi salah satunya kompetensi profesional. Guru dalam mengajar harus mampu memanfaatkan media pembelajaran. Selain itu guru yang profesional dituntut dengan sejumlah persyaratan, antara lain: memiliki kualifikasi pendidikan yang memadai, memiliki kompetensi keilmuan sesuai dengan bidang yang ditekuninya, memiliki kemampuan berkomunikasi yang baik dengan anak didiknya, mempunyai jiwa kreatif dan produktif, mempunyai etos kerja dan komitmen tinggi terhadap profesinya, dan selalu melakukan pengembangan diri secara terus menerus. Hal-hal tersebutlah yang nantinya sangat menentukan keberhasilan guru dalam proses pembelajaran.

Untuk keperluan pelaksanaan pembelajaran di kelas, perlu dibuat satuan pembelajaran. Satuan pembelajaran tersebut merupakan realisasi dari pengalaman belajar siswa yang telah ditentukan pada tahapan penentuan pengalaman belajar siswa. Komponen satuan pembelajaran meliputi: 1) Identitas mata pelajaran (nama mata pelajaran, kelas, semester, dan waktu atau banyaknya jam pertemuan yang dialokasikan). 2) Kompetensi dasar (yang hendak dicapai atau dijadikan tujuan). 3) Materi pokok (beserta uraiannya yang perlu dipelajari siswa dalam rangka mencapai kompetensi dasar). 4) Strategi pembelajaran (kegiatan pembelajaran secara konkret yang harus dilakukan oleh siswa dalam berinteraksi dengan materi pembelajaran dan sumber belajar untuk menguasai kompetensi dasar). 5) Media (yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran). 6) Penilaian dan tindak lanjut (instrument dan prosedur yang digunakan untuk menilai pencapaian belajar siswa serta tindak lanjut hasil penilaian, misalnya remedi dan pengayaan). 7) Sumber bahan (yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar yang harus dikuasai). (Permendikbud Nomor 59 Tahun 2014).

Adapun dalam praktiknya pemanfaatan media digital dalam pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar PKN di SMA Negeri 3 Kerinci sebagai berikut, Secara umum pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan guru di SMA Negeri 3 Kerinci baik. Untuk media pembelajaran PKN sudah menggunakan LCD, gambar, poster, video, film dan media lain yang berbasis digital meskipun guru harus membawa laptop sendiri.

Peran media pembelajaran memang sangat penting dalam pencapaian hasil belajar siswa. Tetapi, tidak semua materi pelajaran mengharuskan menggunakan media pembelajaran yang khusus. Seperti mata pelajaran PKN yang materinya menekankan pada sikap atau tingkah laku sesuai dengan aturan perundangan. Selain media elektronika juga digunakan media pembelajaran yang sederhana. Pemakaian media tersebut disesuaikan dengan materi yang diajarkan.

Dalam pembelajaran terdapat dua proses yang saling keterkaitan dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain yaitu proses belajar dan proses mengajar. Proses belajar dapat terjadi setiap saat tidak terbatas, tempat dan waktu serta terlepas dari ada yang mengajar atau tidak. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya. Proses mengajar merupakan kegiatan atau proses yang terarah dan terencana yang mengusahakan agar terjadi proses belajar pada diri seseorang.

## **SIMPULAN**

Dalam pendidikan formal interaksi antara guru dan peserta didik perlu adanya alat penunjang dalam melakukan proses pembelajaran, yaitu media pembelajaran. Media itulah yang nantinya dapat membantu guru mempermudah menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Sehingga pesan atau informasi yang terkandung dalam materi tersebut dapat diterima peserta didik dengan baik. Di dalam proses pembelajaran tingkat pemahaman anak tentu berbeda-beda. Ada anak yang dijelaskan sekali langsung paham dan ada juga anak yang mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran. Hal itu yang membuat guru kesulitan dalam memilih media pembelajaran, sehingga guru dalam setiap pertemuan kegiatan proses belajar mengajar memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital yang bervariasi.

Berbicara mengenai pendidikan tidak akan terlepas dari guru dan peserta didik. Keduanya merupakan komponen pokok dalam proses pembelajaran. Hubungan antara guru dengan peserta didik dalam pembelajaran terjalin melalui pemanfaatan media pembelajaran sebagai perantara. Setiap guru memiliki strategi yang berbeda-beda dalam mengelola proses pembelajaran. Agar siswa fokus terhadap pelajaran yang diberikan, guru membuat media yang semenarik mungkin. Dengan memanfaatkan media digital guru mampu membuat suasana kegiatan belajar mengajar menjadi menarik dan siswa menjadi fokus untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga output yang dicapai terjadinya peningkatan hasil belajar peserta didik.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, S., (2009). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi 6. Jakarta: Rineka Cipta.  
Arsyad, Azhar. R. (2014). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.  
Basrowi & Suwandi. (2008). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta.  
Daryono, M. (2011). *Pengantar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta : Rineka Cipta  
Fathurrohman, P. dan Sutikno, M. S. (2010). *Strategi belajar mengajar*, Bandung : Refika Aditama

- Ramaina**, *Upaya Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran PKN melalui Media Digital pada Kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 3 Kerinci*
- Handayani, S. (2019). *Buku Model Pembelajaran Speaking Tipe STAD yang Interaktif Fun Game Berbasis Karakter Cooperative Learning*. Ponorogo: Uwais Inspiasi Indonesia
- Khairinal. (2016). *Menyusun Proposal, Skripsi, Tesis, dan Disertasi*. Jambi: Salim Media Indonesia (Anggota IKAPI).
- Mulyasa. 2009. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung. Rosda Karya.
- Rolnicki, Tom E. 2008. *Pengantar dasar jurnalisme (scholastic journalism)*. Tri Wibowo (Eds). Jakarta: PT Kencana.
- Sani, R. A. (2015). *Inovasi Pembelajaran*, Jakarta : PT Bumi aksara
- Setiawan, D. (2014). *Kapita Selekta Kewarganegaraan*. Medan: Cahaya Ilmu Press.
- Sudjana, N. (2010). *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung. Sinar Baru Algensindo.
- Sukardi. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Kelas Implementasi dan Pengembangannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sukmadinata, N. S. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Suprijono, A. (2010). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.