



# Penumbuhan Budaya Demokrasi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Melalui Pengembangan Media Uno Stacko

Isyraq Khoirunnisa <sup>a,1</sup>, Mukhamad Murdiono <sup>b,2</sup>.

<sup>a</sup> Mahasiswa (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan UNY), Yogyakarta Indonesia

<sup>b</sup> Dosen (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan UNY), Yogyakarta Indonesia

## Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah: 1) mengembangkan media uno stacko sebagai penumbuhan budaya demokrasi pada siswa SMK kelas XI, 2) mengetahui tingkat kelayakan media uno stacko sebagai media pembelajaran PPKn SMK kelas XI, 3) mengetahui tingkat kepraktisan media uno stacko sebagai upaya menumbuhkan budaya demokrasi siswa PPKn SMK kelas XI berdasarkan penilaian pendidik, 4) mengetahui efektivitas media uno stacko dalam penumbuhan budaya demokrasi siswa SMK kelas XI. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yakni penelitian dan pengembangan (Research and Development). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK Negeri 6 Yogyakarta. Pengumpulan data diperoleh melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Adapun hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah 1) telah dihasilkan media uno stacko demokrasi disebut dengan istilah UNTAKRA yang dirancang dan dikembangkan melalui tahapan ADDIE, 2) pengembangan media UNTAKRA memperoleh 81,14% kategori "sangat layak" dari validasi oleh ahli materi dan memperoleh 93,71% kategori "sangat layak" dari validasi oleh ahli media, 3) hasil penilaian pendidik terhadap kepraktisan media UNTAKRA memperoleh 69,52% termasuk kategori "praktis", 4) media UNTAKRA efektif dalam menumbuhkan budaya demokrasi pada siswa kelas XI SMK Negeri 6 Yogyakarta yang diketahui melalui hasil perhitungan uji mann whitney dengan nilai signifikan  $0,029 < 0,05$  yang artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara budaya demokrasi siswa pada kelas XI yang menggunakan media UNTAKRA dan siswa kelas XI yang tidak menggunakan media media UNTAKRA.

## Abstract

*The objectives of this study were: 1) developing uno stacko media as a growth of democratic culture in XI grade SMK students, 2) knowing the feasibility level of uno stacko media as learning media for class XI SMK PPKn, 3) knowing the practicality level of uno stacko media as an effort to foster culture democracy PPKn class XI Vocational High School students based on educators' assessments, 4) testing the effectiveness of Uno Stacko media in developing a democratic culture of class XI Vocational High School students. The method used in this research is research and development (Research and Development). The subject in this study were students of class XI SMK Negeri 6 Yogyakarta. Data collection is obtained through observation, interviews, questionnaires, and documentation. The results of this research and development are 1) uno stacko democracy media has been produced called UNTAKRA which was designed and developed through the ADDIE stage, 2) UNTAKRA media development received 81.14% "very feasible" category from validation by material experts and obtained 93.71% category "very feasible" from validation by media experts, 3) the results of educators' assessment of the practicality of UNTAKRA media obtained 69.52% including the category "practical", 4) UNTAKRA media is effective in cultivating a democratic culture in class XI students of State Vocational High School 6 Yogyakarta which is known through the results of the calculation of the Mann Whitney test with a significant value of  $0.029 < 0.05$ , which means that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. This means that there is a significant difference between the democratic culture of students in class XI who use UNTAKRA media and grade XI students who do not use UNTAKRA media.*

## Sejarah Artikel

Diterima :

Disetujui :

## Kata kunci:

Media Pembelajaran, Uno Stacko, Budaya Demokrasi, UNTAKRA

## Keywords:

Learning Media, Uno Stacko, Democratic Culture, UNTAKRA

## PENDAHULUAN

Fenomena demokrasi di Indonesia terus ramai diperbincangkan di berbagai media berita. Pada dasarnya sudah seharusnya nilai-nilai demokrasi menjadi kebiasaan warga negara dalam menjalankan kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara di Indonesia. Akan tetapi, sering kali warga negara bahkan pemerintah telah melanggar nilai-nilai demokrasi. Hal ini terlihat dari skor indeks demokrasi Indonesia yang mengalami penurunan selama tiga tahun terakhir. Berdasarkan riset oleh *The Economist Intelligence Unit* (EIU) terlihat bahwa pada 2016 Indonesia pernah menempati peringkat ke-48 dengan skor 6,97. Pada 2017 Indonesia menempati peringkat ke 68 dengan skor 6,39. Sedangkan, pada tahun 2019, Indonesia kembali menduduki peringkat ke-64 secara global dari 167 negara (Erika, 2020).

Penurunan skor indeks demokrasi Indonesia disebabkan memudarnya nilai-nilai demokrasi di masyarakat, yang ditandai dengan munculnya berbagai permasalahan dan konflik demokrasi, seperti buruknya pelaksanaan pemilu yang ditunjukkan dengan adanya manipulasi dan politik uang dalam pemilu, penegakan hukum yang tebang pilih, berita palsu dan ujaran kebencian, rendahnya keadaban politik warga, populisme dan politik identitas, meredupnya sikap kritis warga negara, masalah pelanggaran hak asasi manusia, serta masalah-masalah intoleransi dan menurunnya kebebasan sipil. Fenomena tersebut mencerminkan bahwa demokrasi di Indonesia berjalan tanpa adanya demos yang berarti tanpa mengikutsertakan “rakyat”.

Memudarnya nilai demokrasi juga telah terjadi di kalangan pelajar yang ditandai dengan berbagai kasus, seperti tawuran antar pelajar, senioritas di sekolah, sikap kurang menghargai pendapat teman lain, dan lain sebagainya. Di tengah era digital dengan adanya media sosial seharusnya menjadi wadah berekspresi sebagai wujud implementasi demokrasi, sebaliknya justru menghadirkan kecenderungan berekspresi tanpa batasan berisi konten negatif yang menunjukkan pudarnya nilai demokrasi. Sebagaimana dilansir dari Detik News (01 Februari, 2019) bahwa “peristiwa tawuran pelajar di Kabupaten Magelang bermula dari saling ajak dan saling tantang di media sosial yang mengakibatkan siswa SMK Ma'arif, Nasrul Aziz tewas akibat terkena sabetan dan tusukan senjata tajam” (Susanto, 2019).

Fenomena permasalahan demokrasi di Indonesia sangat memprihatinkan. Padahal budaya demokrasi menjadi isu yang penting. Selain dikarenakan Indonesia menganut sistem pemerintahan yang demokratis, namun juga karena demokrasi di Indonesia telah menjadi suatu sikap dan pandangan hidup bangsa di tengah masyarakat Indonesia yang majemuk dengan memiliki keragaman suku, budaya, agama, dan lain sebagainya. Pada dasarnya demokrasi merupakan sebuah sistem kehidupan yang bukan hanya sebagai alat politik semata tetapi juga membentuk berbagai aspek tata masyarakat lainnya sebagai pandangan hidup berupa nilai-nilai yang mengatur kehidupan bersama (Prameswari, 2019:16).

Pembentukan budaya demokrasi dapat dilakukan di lingkungan sekolah melalui pembelajaran PPKn di kelas. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran wajib bagi peserta didik sejak jenjang pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. PPKn sebagai salah satu mata pelajaran yang penting untuk disampaikan kepada peserta didik, sebagaimana tujuan dari mata pelajaran PPKn agar siswa memiliki kemampuan berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, serta memiliki kemampuan untuk berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya (Sunarso, 2016:11).

PPKn dapat dikatakan sebagai pendidikan demokrasi yang mengajarkan siswa agar mampu berpikir kritis, bertindak demokratis, dan memiliki kesadaran berdemokrasi dalam bermasyarakat baik berupa demokrasi politik, demokrasi ekonomi, maupun demokrasi sosial. Berdasarkan tujuan Pembelajaran PPKn dapat diketahui bahwa PPKn memuat pembelajaran tentang budaya demokrasi yang dimaksudkan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap budaya demokrasi dan disertai dengan penerapan sikap demokrasi. Melalui PPKn, siswa dilatih untuk berpikir kritis, mengemukakan pendapat, dan menghargai pendapat orang lain, serta menjadikan warga negara yang mampu menjunjung tinggi nilai-nilai demokrasi. Namun, dalam praktik pembelajaran PPKn masih ditemukan berbagai kendala.

Berbagai upaya juga telah dilakukan untuk mengatasi kendala dalam pembelajaran, salah satunya melalui media pembelajaran yang telah mulai dikembangkan oleh pendidik (guru). Namun, dalam implementasi penumbuhan budaya demokrasi masih menemui permasalahan dalam proses pembelajaran PPKn yang mengakibatkan rendahnya keaktifan siswa dalam belajar dan budaya demokrasi siswa masih rendah. Oleh karena itu, perlunya menciptakan inovasi dalam pembelajaran yang mampu menarik minat siswa dalam belajar PPKn, sehingga dapat menumbuhkan keaktifan dalam belajar dan mampu menumbuhkan budaya demokrasi siswa.

Media pembelajaran sebagai sarana penyalur pesan belajar yang akan disampaikan oleh sumber pesan (pendidik) kepada sasaran atau penerima pesan (peserta didik) tersebut. Media pembelajaran juga bertujuan sebagai alat komunikasi yang dapat memudahkan proses belajar mengajar dalam upaya mencapai tujuan pendidikan. Salah satunya dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar mata pelajaran PPKn, khususnya jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Maka perlu adanya penggunaan media yang menarik dan interaktif, salah satunya adalah media *Uno stacko*. *Uno stacko* merupakan permainan menyusun balok membentuk menara, menyusun dengan mengambil balok dari bagian bawah atau tengah kemudian diletakkan di bagian paling atas hingga membentuk menara dan dilakukan secara bergantian dengan pemain lain. Dalam menyusun balok yang tentu juga terdapat simbol-simbol sebagai aturan dan tantangan permainan. Penggunaan *uno stacko* diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar dan siswa memiliki pemahaman yang baik terhadap materi budaya demokrasi itu sendiri dengan diiringi penerapan sikap demokrasi yang secara tidak langsung akan menumbuhkan budaya demokrasi pada siswa SMK. Pada penelitian dan pengembangan ini, media *uno stacko* disebut dengan nama UNTAKRA (*Uno Stacko* Demokrasi).

## METODE PENELITIAN

### Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan atau dikenal sebagai Research and Development (R&D). R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan digunakan untuk menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2015:297). Pada penelitian dan pengembangan ini mengacu pada desain pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yakni *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* (ADDIE).

### Waktu dan Tempat Pengembangan

Waktu pelaksanaan dimulai dari bulan November 2020 sampai Maret 2021 di SMK Negeri 6 Yogyakarta.

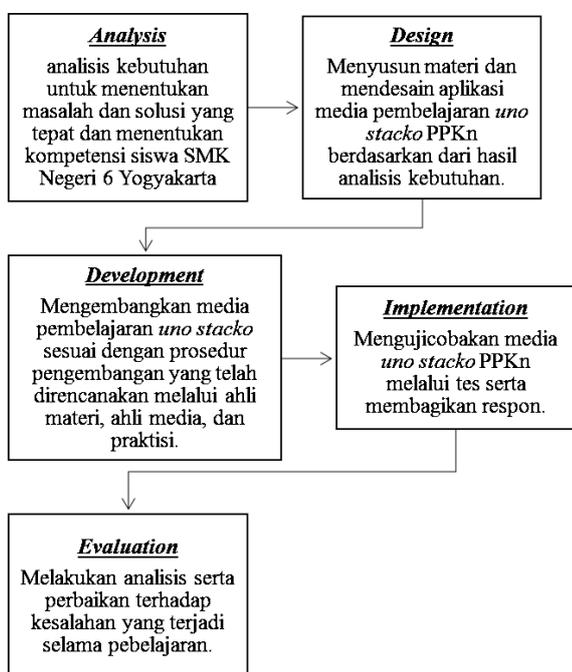
## Subjek dan Desain Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa SMK 6 Yogyakarta yang memperoleh mata pelajaran PPKn. Subjek sesuai pertimbangan analisis agar tepat sasaran dan sesuai dengan kebutuhan yakni siswa kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Uji coba akan dilakukan melalui dua tahapan yang terdiri dari uji coba produk kepada kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada 21 siswa. Jika tahapan uji coba kelompok kecil media UNTAKRA (Uno Stacko Demokrasi) sudah layak dan efektif digunakan, selanjutnya media UNTAKRA (Uno Stacko Demokrasi) akan dilakukan uji coba pada kelompok besar kelas XI SMK 6 Yogyakarta.

## Prosedur

Prosedur pengembangan media UNTAKRA (*Uno Stacko Demokrasi*) melalui tahapan ADDIE yang terdiri dari langkah-langkah sebagai berikut.



Gambar 1. Langkah-langkah ADDIE

Sumber: Data Peneliti

## Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian dan pengembangan media UNTAKRA (*Uno Stacko Demokrasi*) ini menggunakan teknik observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Sedangkan instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data selama proses pengembangan media UNTAKRA (*Uno Stacko Demokrasi*) menggunakan 3 (tiga) jenis angket *skala likert* yang digunakan sesuai dengan responden penelitian, terdiri dari angket untuk mengukur tingkat kelayakan media (validasi oleh ahli media dan ahli materi), angket untuk mengukur tingkat kepraktisan media, dan angket budaya demokrasi untuk siswa.

## Teknik Analisis Data

Teknik yang digunakan dalam menganalisis data dalam penelitian ini yakni menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Teknik ini digunakan untuk memaparkan hasil pengembangan produk yang berupa media pembelajaran dari permainan *uno stacko* yang layak, praktis, dan efektif digunakan dalam media pembelajaran PPKn sebagai upaya penumbuhan budaya demokrasi. Pertama, angket kelayakan (oleh dosen ahli media dan dosen ahli materi) dan kepraktisan (oleh guru PPKn) media di analisis menggunakan perhitungan persentase 5 skala likert dengan rumus sebagai berikut.

$$X = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

Keterangan:

$x$  : skor rata-rata

$n$  : banyak butir pernyataan

$x_i$  : skor pada butir pernyataan ke- $i$

Kesesuaian aspek dalam pengembangan bahan ajar dan media pembelajaran dapat menggunakan tabel 1.

**Tabel 1. Skala Persentase Kelayakan**

Persentase Penilaian	Interpretasi
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup Layak
21%-40%	Kurang Layak
0%-20%	Sangat Kurang Layak

Sumber: Widoyoko (2009:238)

Berdasarkan ketentuan tabel 1, maka media UNTAKRA (*Uno Stacko* Demokrasi) dapat dikatakan layak dan praktis apabila memenuhi presentasi  $\geq 61\%$ . Kedua, angket budaya demokrasi siswa untuk mengetahui efektivitas media UNTAKRA (*Uno Stacko* Demokrasi) yang dapat diketahui melalui perbandingan hasil angket yang diberikan kepada siswa kelas XI SMK 6 Yogyakarta yang menggunakan media (kelas eksperimen) dengan kelas yang tidak menggunakan media (kelas kontrol). Angket berupa 5 skala likert di analisis menggunakan statistik parametris dengan dilakukan uji prayarat analisis (data berdistribusi normal dan homogen) terlebih dahulu. Apabila data yang diperoleh berdistribusi normal dan homogen, selanjutnya data dianalisis menggunakan statistik parametrik (*independent t-test*). Namun, apabila data tidak berdistribusi normal dan tidak homogen, maka data tersebut dianalisis dengan statistik non parametrik yakni *mann whitney* (Rosana, D dan Didik, 2016:134).

Selanjutnya, hipotesis dalam penelitian dan pengembangan ini, sebagai berikut.

**Ho** = tidak ada perbedaan budaya demokrasi siswa pada kelas yang menggunakan media UNTAKRA dan kelas tidak menggunakan media media UNTAKRA atau media UNTAKRA tidak efektif digunakan sebagai media penumbuhan budaya demokrasi.

**Ha** = ada perbedaan budaya demokrasi siswa pada kelas yang menggunakan media UNTAKRA dan kelas tidak menggunakan media media UNTAKRA atau media UNTAKRA efektif digunakan sebagai media penumbuhan budaya demokrasi.

Jika probabilitas ( $\text{sig}$ ) > 0,05 maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Sebaliknya, jika probabilitas ( $\text{sig}$ ) < 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Pengembangan Produk

#### 1. Potensi dan Masalah

Pada penelitian ini potensi dan masalah berdasarkan analisis kebutuhan, kurikulum, dan karakter siswa yang diperoleh melalui wawancara dengan guru PPKn dan observasi di SMK Negeri 6 Yogyakarta. Sekolah dan guru telah menyediakan fasilitas pendukung pembelajaran, berupa papan tulis, alat tulis, proyektor dan LCD, speaker, rak buku kecil, bahan pembelajaran dan sumber belajar. Kegiatan pembelajaran PPKn di kelas XI berlangsung cukup kondusif. Pada saat siswa mendapat tugas presentasi, kelompok yang mendapat tugas aktif dalam memaparkan tugasnya dengan memanfaatkan fasilitas yang ada. Namun, presentasi berjalan terlalu terpaku pada buku (sumber belajar). Bahkan ketika sesi diskusi atau tanya jawab siswa cenderung pasif dan enggan bersuara dalam menyampaikan pendapat. Selain itu, belum ada media pembelajaran yang secara khusus untuk menumbuhkan sikap demokrasi pada pembelajaran PPKn.

Berdasarkan masalah tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran UNTAKRA (*Uno Stacko Demokrasi*) yang dapat digunakan pada pembelajaran PPKn baik secara daring maupun luring. Adanya pengembangan media ini diharapkan siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan antusias dan siswa memiliki pemahaman yang baik terhadap materi budaya demokrasi itu sendiri, serta mampu meningkatkan partisipasi dan keterampilan siswa dalam penumbuhan budaya demokrasi, sehingga dapat membangun siswa menjadi warga negara yang cerdas, demokratis, dan bertanggung jawab.

#### 2. Desain Media UNTAKRA

Media *uno stacko* demokrasi yang kemudian disebut dengan nama UNTAKRA. Media UNTAKRA sebagai media pembelajaran yang dirancang sebagai inovasi permainan edukatif yang digunakan dalam pembelajaran PPKn kelas XI tingkat SMK dengan menyisipkan materi utama yakni sistem dan dinamika demokrasi Pancasila sesuai dengan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945. Media UNTAKRA berupa permainan menyusun balok menjadi menara dengan warna, simbol, dan lambang bilangan yang bervariasi, serta dilengkapi gulungan kertas (berisi soal dan tantangan) di setiap sisi balok. Media pembelajaran ini membantu pendidik (guru) dalam memberikan pemahaman, keterampilan, dan pengalaman demokrasi dalam kegiatan pembelajaran, sehingga mampu menumbuhkan budaya demokrasi pada siswa kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

### B. Kajian Produk

#### 1. Pengembangan Media UNTAKRA

Penelitian dan pengembangan media UNTAKRA dilakukan dengan menerapkan metode R&D dengan desain pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 (lima) tahapan sebagai berikut.

Tabel 2. Penelitian dan Pengembangan Media UNTAKRA

Prosedur Pengembangan	Kegiatan
Tahap Analisis ( <i>Analysis</i> )	Observasi dan wawancara untuk: a. Analisis Kebutuhan b. Analisis Kurikulum c. Analisis Karakter Siswa
Tahap Perancangan ( <i>Design</i> )	a. Pembuatan instrumen penelitian b. Perancangan media UNTAKRA
Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> )	a. Pembuatan media UNTAKRA b. Validasi c. Revisi
Tahap Implementasi ( <i>Implementation</i> )	Uji coba media pada siswa kelas XI SMK Negeri 6 Yogyakarta
Tahap Evaluasi ( <i>Evaluation</i> )	a. Hasil uji coba b. Kelayakan media UNTAKRA c. Produk akhir media UNTAKRA

Sumber: Data Peneliti

## 2. Kelayakan Media UNTAKRA

Kelayakan terhadap media UNTAKRA dapat diketahui melalui validasi oleh satu dosen ahli materi dan satu dosen ahli media menggunakan instrumen skala likert dengan 5 skala. Skor terendah diberi angka 1 dan skor tertinggi diberi angka 5. Pelaksanaan validasi dilakukan oleh validator secara daring menggunakan Google Forms.

Validator ahli materi merupakan dosen dengan bidang keahlian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Hasil dari validasi oleh ahli materi digunakan untuk mengetahui kelayakan media UNTAKRA dari segi materi yang disajikan pada media tersebut dengan 3 (tiga) aspek penilaian, yaitu aspek cakupan materi, aspek kualitas bahasa, dan aspek penyajian materi.

Tabel 3. Hasil Validasi oleh Ahli Materi

Aspek	Jumlah Nilai	Rata-rata	Kriteria
Cakupan Materi	66	4,1	Baik
Kualitas Bahasa	12	4,0	Baik
Penyajian Materi	64	4,0	Baik
<b>Jumlah (Rata-rata) Seluruh Aspek</b>	<b>142 (4,05)</b>		<b>Baik</b>
<b>Persentase</b>	<b>81,14%</b>		<b>Sangat Layak</b>

Sumber: Data Peneliti

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan akumulasi hasil validasi secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa media UNTAKRA dari segi materi sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran PPKn dalam menumbuhkan budaya demokrasi pada siswa kelas XI SMK.

Selanjutnya, validator ahli media merupakan dosen Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media digunakan untuk mengetahui kelayakan media UNTAKRA dari segi media dengan 4 (empat) aspek penilaian, yaitu aspek tampilan media, aspek aturan permainan, aspek penggunaan media, dan aspek sasaran pengguna.

**Tabel 4. Hasil Validasi oleh Ahli Media**

Aspek	Jumlah Nilai	Rata-rata	Kriteria
Tampilan Media	90	4,7	Sangat Baik
Aturan Permainan	13	4,3	Sangat Baik
Penggunaan	13	4,3	Sangat Baik
Sasaran Pengguna	48	4,8	Sangat Baik
<b>Jumlah (Rata-rata) Seluruh Aspek</b>	<b>164 (4,68)</b>		<b>Sangat Baik</b>
<b>Persentase</b>	<b>93,71%</b>		<b>Sangat Layak</b>

Sumber: Data Peneliti

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan akumulasi hasil validasi secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa media UNTAKRA dari segi media dapat dikatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran PPKn dalam menumbuhkan budaya demokrasi pada siswa kelas XI SMK.

### 3. Kepraktisan Media UNTAKRA

Penilaian pendidik (guru) terhadap kepraktisan media UNTAKRA dapat diketahui melalui validasi oleh praktisi. Praktisi yang dipilih yakni guru pengampu mata pelajaran PPKn kelas XI SMK Negeri 6 Yogyakarta. Validasi terhadap kepraktisan media mencakup 3 (tiga) aspek, yaitu penyajian, penggunaan, dan pembelajaran. Angket untuk mengukur kepraktisan media UNTAKRA menggunakan jenis pengisian angket skala likert dengan 5 skala.

**Tabel 5. Hasil Validasi Kepraktisan Media**

Aspek	Jumlah Nilai	Rata-rata	Kriteria
Penyajian Media	50	3,5	Baik
Penggunaan Media	27	3,2	Cukup Baik

Pembelajaran	69	3,4	Baik
Jumlah (Rata-rata) Seluruh Aspek	146 (3,47)		Baik
Persentase	69,52%		Praktis

Sumber: Data Peneliti

Berdasarkan tabel 5 menunjukkan akumulasi hasil validasi dapat disimpulkan bahwa pendidik (guru) PPKn menilai bahwa media UNTAKRA dapat dikatakan menjadi media pembelajaran PPKn yang praktis dalam menumbuhkan budaya demokrasi pada siswa kelas XI SMK.

#### 4. Efektivitas Media UNTAKRA

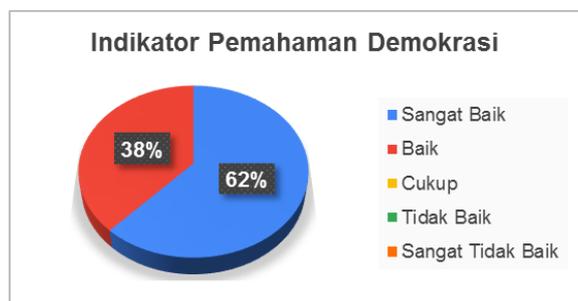
Efektivitas media UNTAKRA diketahui melalui uji coba pada siswa kelas XI dan melakukan perbandingan antara kelas eksperimen yang menggunakan media UNTAKRA dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media UNTAKRA. Uji coba media UNTAKRA dilakukan secara daring menggunakan ZOOM dengan konsep penggunaan media yang telah dirancang dengan pembelajaran daring. Kemudian, kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing siswa diberi instrumen yakni angket budaya demokrasi dengan skala likert 5 skala yang terdapat 2 jenis pernyataan yakni *favorable* dan *unfavorable*. Berikut penjelasan dari hasil uji efektivitas yang telah dilakukan pengolahan data.

- a) Uji Normalitas Data. Hasil perhitungan uji normalitas menggunakan program SPSS menunjukkan bahwa nilai Sig (2-tailed)  $0,03 < 0,05$  artinya bahwa data hasil angket budaya demokrasi berdistribusi tidak normal. Berdasarkan hasil tersebut, maka data angket budaya demokrasi lebih lanjut diolah menggunakan statistik non parametrik (*Mann Whitney*).
- b) Uji *Mann Withney*. Setelah dilakukan uji prasyarat diperoleh hasil bahwa data hasil angket budaya demokrasi berdistribusi tidak normal, selanjutnya dilakukan uji *Mann Whitney*. Hasil uji *Mann Whitney* pada penelitian ini memperoleh nilai probabilitas (sig) =  $0,029 < 0,05$  yang artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hasil menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara budaya demokrasi siswa pada kelas XI yang menggunakan media UNTAKRA dan siswa kelas XI yang tidak menggunakan media UNTAKRA artinya terdapat penumbuhan budaya demokrasi pada siswa setelah menggunakan media UNTAKRA. Hal ini menunjukkan bahwa media UNTAKRA efektif digunakan sebagai media penumbuhan budaya demokrasi pada siswa melalui pembelajaran PPKn kelas XI di SMK.

Berdasarkan hasil pengolahan data penelitian tersebut, dapat diketahui bahwa media UNTAKRA memberikan kesempatan untuk bebas menggunakan akal pikiran dan nalar siswa dalam menanggapi isu-isu kewarganegaraan, bebas mengekspresikan pendapat, memberikan kritik yang bersifat membangun, dan memecahkan permasalahan. Adanya media mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif sehingga dapat mendorong partisipasi siswa dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan dalam bermain media UNTAKRA selalu melibatkan peran siswa mulai dari menentukan kelompok hingga dalam menetapkan aturan bermain, sekalipun peraturan bermain sudah tercantum dalam e-panduan namun guru tetap melibatkan siswa untuk membentuk kesepakatan bersama. Sehingga, saat penggunaan media UNTAKRA terjalin komunikasi yang baik antara guru dengan siswa dan antara siswa satu dengan siswa lainnya. Oleh karena itu, media UNTAKRA tidak hanya dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap budaya demokrasi saja, namun juga mampu meningkatkan sikap-sikap demokrasi sehingga dapat menumbuhkan budaya demokrasi pada siswa di lingkungan pembelajaran. Hal ini dapat dibuktikan melalui hasil angket budaya demokrasi dan dapat

dilihat baik ketika maupun setelah selesai menggunakan media UNTAKRA bahwa siswa bersikap dan berperilaku yang menunjukkan indikator budaya demokrasi.

Pertama, tumbuhnya budaya demokrasi tentu diiringi dengan pemahaman siswa terhadap demokrasi itu sendiri.



Gambar 2. Diagram Hasil Indikator Pemahaman Demokrasi (Sumber: Data Peneliti)

Pemahaman demokrasi siswa dapat dilihat gambar 2 yang menunjukkan bahwa siswa memiliki pemahaman yang baik terhadap makna demokrasi, seluk beluk demokrasi, prinsip-prinsip demokrasi, hingga penerapan demokrasi yang berjalan di Indonesia. Maka, dengan pemahaman yang baik tersebut nilai-nilai demokrasi dapat diterapkan secara perlahan-lahan oleh siswa, sehingga demokrasi dapat membudaya di kehidupan siswa.

Kedua, kebebasan dan keterbukaan, serta sikap percaya diri siswa dalam menyampaikan pandangan, pendapat, atau kritikan tanpa takut salah dan tanpa takut berbeda pendapat.

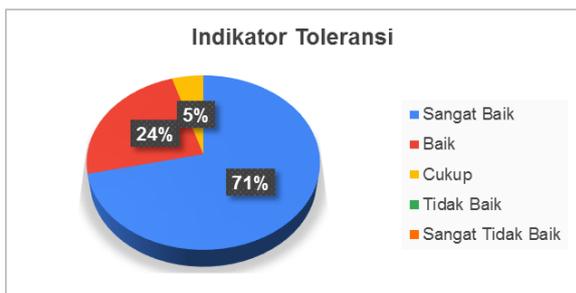


Gambar 3. Diagram Hasil Indikator Kebebasan dan Keterbukaan (Sumber: Data Peneliti)

Berdasarkan gambar 3 diketahui bahwa rata-rata siswa telah memiliki budaya demokrasi yang baik setelah bermain media UNTAKRA karena telah menunjukkan sikap keberanian, kebebasan, dan keterbukaan atau percaya diri yang baik. Bentuk budaya demokrasi ditandai dari menyadari adanya kesetaraan pada sesama warga dan mempunyai hak yang sama untuk mengambil bagian dalam setiap bidang kehidupan masyarakat dan bernegara, dan para warganya bebas menyatakan aneka ragam pendapat dan mencari dukungan pendapatnya, serta mengakui hak dan kewajiban setiap warga negara, sehingga kebebasan penting dalam kehidupan demokratis.

Atas dasar itulah masyarakat dapat menjadi demokratis dan kehidupan demokratis dapat berjalan dengan baik, apabila terdapat keterbukaan yang diiringi sikap percaya diri (sanggup menguasai diri, mengambil inisiatif, dan bebas dari pengendalian orang lain).

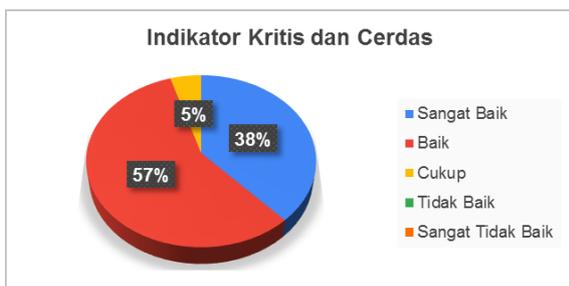
Ketiga, menghargai adanya perbedaan dan menjunjung tinggi toleransi.



Gambar 4. Diagram Hasil Indikator Sikap Toleransi (Sumber: Data Peneliti)

Berdasarkan gambar 4, diketahui bahwa siswa memiliki sikap toleransi yang baik sebagai bentuk implementasi nilai-nilai budaya demokrasi. Setelah bermain atau menggunakan media UNTAKRA siswa lebih menyadari bahwa setiap individu memiliki pandangan masing-masing dan menghargai pendapat individu lain. Bentuk menghargai ditunjukkan dengan memberikan kesempatan kepada individu lain untuk menyampaikan setiap aspirasi dan memberi apresiasi terhadap individu lain sekalipun berbeda pandangan dengan dirinya. Hal ini sejalan dengan teori Naim (Lestari & Marzuki, 2018:528) yang mengungkapkan bahwa langkah dalam menumbuhkan jiwa demokrasi dapat dimulai dengan sikap menghormati dan berbaik sangka terhadap pendapat orang lain, serta diikuti dengan sikap adil terhadap pendapat orang lain.

Keempat, siswa mampu berpikir kritis dan cerdas dalam menghadapi persoalan.



Gambar 5. Diagram Hasil Indikator Kritis dan Cerdas (Sumber: Data Peneliti)

Berdasarkan gambar 5 dapat diketahui bahwa setelah bermain media UNTAKRA mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam menghadapi, menyelesaikan, dan mampu mencari solusi atas persoalan yang sedang dihadapi. Tidak hanya menghadapi persoalan saja, namun siswa juga kritis terhadap isu-isu kewarganegaraan, informasi, maupun pandangan orang lain. Sikap kritis ini dapat terlihat ketika bermain media UNTAKRA antar kelompok dapat saling memberikan tanggapan dan pendapat. Selain itu, siswa mampu bersikap cerdas terhadap informasi sehingga tidak mudah menerima atau menolak atas informasi yang baru saja diterima.

Hal ini selaras dengan indikator budaya demokrasi yang dikemukakan oleh Lesselio (2015:12) bahwa demokrasi di sekolah secara implisit mampu mendorong siswa agar mampu menjadi pribadi yang cerdas dalam berpikir dan cerdas dalam bertindak secara independen, serta penuh pertimbangan dalam mengambil keputusan.

Kelima, sikap bertanggung jawab pada siswa setelah bermain media UNTAKRA.



**Gambar 6. Diagram Hasil Indikator Tanggung Jawab** (Sumber: Data Peneliti)

Berdasarkan gambar 6 dapat diketahui bahwa siswa memiliki sikap tanggung jawab yang baik. Siswa mampu bertanggung jawab atas dirinya sendiri dan mampu bertanggung jawab dengan bertindak sesuai amanah di dalam suatu kelompok atau masyarakat. Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan Westheimer & Kahne (Muslih & Risti, 2019:132) bahwa warga negara yang bertanggung jawab, warga yang partisipatif, dan warga peradilan yang berorientasi merupakan bentuk warga negara yang demokratis. Sikap tanggung jawab dapat dibangun dan terus dikembangkan pada siswa dengan menanamkan nilai integritas, kejujuran, dan disiplin di dalam dirinya.

Keenam, siswa mampu mengutamakan kepentingan umum.



**Gambar 7. Diagram Hasil Mengutamakan Kepentingan Umum** (Sumber: Data Peneliti)

Berdasarkan gambar 7 dapat diketahui setelah penggunaan media UNTAKRA sikap siswa dalam mengutamakan kepentingan umum menjadi lebih baik. Siswa semakin menyadari adanya kepentingan bersama sebagai fondasi tercapainya tujuan bersama dan mampu meletakkan kepentingan umum diatas kepentingan pribadi. Sikap ini juga dapat dilihat dalam menyelesaikan persoalan dan memutuskan segala hal dilakukan melalui musyawarah agar diperoleh kesepakatan bersama. Hal ini sebagai wujud budaya demokrasi pada siswa dalam kegiatan pembelajaran. Latifah (2015:1) berpandangan bahwa budaya demokrasi di sekolah dapat dibiasakan dengan cara bermusyawarah untuk menyelesaikan persoalan yang ada di sekolah dengan mendengarkan pendapat dari pendapat orang lain melalui musyawarah.

Maka, demokrasi sebagai suatu yang membudaya perlu dibiasakan melalui pengalaman dan keterampilan demokratis. Oleh karena itu, media UNTAKRA efektif dalam menumbuh kembangkan budaya demokrasi pada siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dengan menerapkan kerja sama, diskusi dan musyawarah, menyelesaikan persoalan, mencari dan mengemukakan argumen, serta menghadirkan keberagaman untuk meningkatkan toleransi diantara siswa. Sehingga, terbentuklah suatu interaksi dan komunikasi antar siswa yang bersifat demokratis. Interaksi dan komunikasi yang demokrasi tersebut ditunjukkan siswa dengan percaya diri untuk mengungkapkan pendapat, berani memberikan kritik dan tanggapan, menerima kritik dan perbedaan pendapat, serta cerdas dalam berpikir dan bertindak.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media UNTAKRA (*Uno Stacko* Demokrasi) dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut. Pertama, media UNTAKRA dirancang dengan desain pengembangan ADDIE yang dilakukan melalui 5 (lima) tahapan yakni analisis (*analysis*) terhadap potensi dan masalah di SMK Negeri 6 Yogyakarta, desain (*design*) dilakukan dengan pembuatan instrumen penelitian dan perancangan media UNTAKRA, pengembangan (*development*) sebagai proses pembuatan media UNTAKRA dan dilakukan validasi, implementasi (*implementation*) media UNTAKRA dengan uji coba media pada siswa kelas XI SMK Negeri 6 Yogyakarta, dan evaluasi (*evaluation*) terhadap media UNTAKRA.

Kedua, kelayakan media UNTAKRA dari segi materi setelah dilakukan penilaian memperoleh persentase sebesar 81,14% yang termasuk dalam kategori “sangat layak. Kemudian, kelayakan media UNTAKRA dari segi media setelah dilakukan penilaian memperoleh persentase sebesar 93,71% termasuk dalam kategori “sangat layak”.

Ketiga, penilaian pendidik (guru) terhadap kepraktisan media UNTAKRA sebagai upaya menumbuhkan budaya demokrasi siswa SMK kelas XI diketahui melalui validasi media memperoleh persentase sebesar 69,52% termasuk dalam kategori “praktis”.

Keempat, efektivitas media pembelajaran diketahui berdasarkan hasil perhitungan uji *Mann Whitney* memperoleh nilai probabilitas ( $\text{sig} = 0,029 < 0,05$ ) yang artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara budaya demokrasi siswa pada kelas XI yang menggunakan media UNTAKRA dan siswa kelas XI yang tidak menggunakan media UNTAKRA. Hal ini menunjukkan bahwa media UNTAKRA efektif digunakan sebagai media penumbuhan budaya demokrasi pada siswa melalui pembelajaran PPKn kelas XI di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

### Saran

Saran yang diberikan pada penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut. Pertama, media UNTAKRA dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran PPKn dalam menumbuhkan budaya demokrasi pada siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Kedua, perlu pelaksanaan penelitian lanjutan, terutama uji coba media secara luring. Hal ini dilakukan untuk menyempurnakan kualitas media UNTAKRA agar dapat diterapkan dalam lingkup yang lebih luas.

Ketiga, perlu adanya pengembangan lebih lanjut lagi terhadap media UNTAKRA terutama dalam hal teknologi yang digunakan secara daring, agar penggunaan media secara daring menjadi lebih efektif lagi. Keempat, media UNTAKRA dapat diperluas dan dikembangkan pada materi PPKn lainnya dengan pembahasan yang lebih detail sehingga kegiatan pembelajaran PPKn lebih interaktif dan materi mudah dipahami oleh siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

Erika, D. (24 Januari 2020). Indeks demokrasi Indonesia turun dalam tiga tahun terakhir. Nasional Kompas.

- Latifah, N. (2015). Analisis budaya demokrasi di sekolah dalam pembentukan karakter siswa kelas atas SDN Pajaran 2 Kecamatan Rembang Kabupaten Pasuruan. Malang. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Malang, Malang.
- Lesselio, H. J., Zamroni, & Suyata. (2015). Kebebasan siswa dalam budaya demokratis di sekolah (studi multi kasus di SMA Yogyakarta). *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 3 (1), 11-18.
- Lestari, Y. & Marzuki. (2019). Implementasi pendidikan karakter melalui pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan di sekolah berbasis pesantren. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan dan Hukum*, 8 (5), 521-533.
- Muslih & Risti, A.U. (2019). Urgensi karakteristik warga negara demokratis pada abad ke dua puluh satu. *Jurnal Citizenship Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 7 (2), 125-139.
- Prameswari, R. (2019). Analisis budaya demokrasi di sekolah dan pembentukan karakter peserta didik kelas V SD Al-Kautsar. Skripsi. Universitas Lampung, Lampung.
- Rosana, D. & Didik, S. (2016). *Statistika terapan untuk penelitian pendidikan disertai dengan analisis dengan aplikasi SPSS versi 22*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan RnD*. Bandung: Alfabeta.
- Sunarso, Sartono, K. E., & Dwikusrahmadi, S. (2016). *Pendidikan kewarganegaraan (pkn untuk perguruan tinggi)*. Yogyakarta: UNY Press.
- Susanto, E. (01 Februari 2019). Tawuran pelajar di Magelang bermula saling ejek di medsos. Detiknews.
- Widoyoko, S.E.P. (2009). *Evaluasi program pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

### LEMBAR PENGESAHAN JOURNAL

**Judul** : Penumbuhan Budaya Demokrasi Siswa Sekolah  
Menengah Kejuruan Melalui Pengembangan Media  
Uno Stacko

**Nama** : Isyraq Khoirunnisa

**NIM** : 17401244006

**Prodi** : Pendidikan Kewarganegaraan



Yogyakarta, 27 Mei 2021

**Reviewer,**

Prof. Dr. Marzuki, M.Ag.

NIP. 19660421 199203 1 001

**Pembimbing,**

Dr. Mukhamad Murdiono, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19780630 200312 1 002

Rekomendasi Pembimbing (mohon dilingkari salah satu)

1. Dikirim ke Journal Student
2. Dikirim ke Journal Civic
- ③ Dikirim ke Jurnal lain