

## **MODEL MEDIA PEMBELAJARAN PPKn DI SMA NEGERI KOTA MALANG**

Nova Atwa Maulina<sup>1</sup>, Wahyu Rochmadi<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Ilmu Sosial

Universitas Negeri Malang

[nova.atwa.2007116@students.um.ac.id](mailto:nova.atwa.2007116@students.um.ac.id)

**Abstract:** *This article aims to present an overview of the research objectives, research methods, research results on the PPKn learning media model at SMA Negeri Malang City. This study uses descriptive qualitative. The subject of this study is PPKn teachers as many as three teachers in three State High Schools in Malang City. The data collection techniques used are observation, interviews and documentation. The results of this study are to find out the learning media used by PPKn teachers at SMA Negeri Kota Malang, as well as how to use the learning media used by PPKn teachers at SMA Negeri Kota Malang. The reason why teachers use learning media so that students do not get bored, learning is also more varied and not monotonous. There are obstacles and support in the use of learning media.*

**Keywords:** *Learning Media, PPKn Learning*

**Abstrak:** Artikel ini bertujuan untuk memaparkan gambaran mengenai tujuan penelitian, metode penelitian, hasil penelitian tentang model media pembelajaran PPKn di SMA Negeri Kota Malang. Penelitian ini menggunakan kualitatif deskriptif. Subjek penelitian ini yaitu guru PPKn sebanyak tiga guru di tiga SMA Negeri Kota Malang. Teknik pengumpulan data yang dipakai yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil dari kajian ini untuk mengetahui media pembelajaran yang digunakan oleh guru PPKn di SMA Negeri Kota Malang, serta cara penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru PPKn di SMA Negeri Kota Malang. Alasan guru menggunakan media pembelajaran agar siswa tidak bosan, pembelajaran juga lebih bervariasi dan tidak monoton. Terdapat hambatan dan dukungan dalam penggunaan media pembelajaran.

**Kata kunci:** **Media Pembelajaran, Pembelajaran PPKn**

### **PENDAHULUAN**

Menurut Sadiman dalam Mahnun N (2012), mengatakan bahwa kata “media” berasal dari bahasa Latin, dan bentuk jamaknya adalah “medium”. Media pembelajaran mengacu pada berbagai alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi selama pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan siswa dapat memperoleh, memahami dan memahami ilmu yang diterima. Penggunaan media pendidikan dalam proses belajar mengajar meningkatkan semangat dan minat siswa, memotivasi belajar dan menghasilkan efek psikologis

yang positif. Selain itu media pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi siswa dan meningkatkan pemahaman terhadap mata pelajaran.

Sejalan dengan kemajuan zaman, media pembelajaran juga terus berkembang. Yang artinya media pembelajaran semakin bervariasi seiring dengan perkembangan zaman. Hal ini yang menyebabkan timbulnya pengklasifikasian pada media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki manfaat besar pada guru dalam melaksanakan proses pengajaran. Pemilihan media harus mempertimbangkan tujuan, materi, serta kemampuan dan karakteristik siswa, agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan cara yang efisien dan efektif.

Penggunaan media dalam pembelajaran tidak dimaksudkan untuk menggantikan cara guru mengajar, namun untuk mendukung dan melengkapi guru dalam penyampaian materi pembelajaran. (Worang et al, 2021). Penggunaan media diharapkan dapat mendorong terjadinya interaksi antara guru dan siswa. Menurut Sadiman dan rekan-rekan (2010), penggunaan media yang tepat dan beragam dapat mengatasi sikap pasif siswa. Dengan adanya variasi dan pemanfaatan media yang sesuai, semangat belajar siswa dapat meningkat, mendorong mereka untuk lebih aktif, serta memungkinkan interaksi langsung dengan lingkungan sekitar.

Berdasarkan penjelasan tersebut, media pembelajaran dapat berfungsi sebagai perantara atau penghubung antara guru dan siswa, dengan tujuan memotivasi siswa dan memastikan keterlibatan mereka secara menyeluruh dan bermakna dalam proses pembelajaran. Terdapat lima aspek utama dalam media pendidikan: *pertama*, sebagai media penyampaian pesan atau bahan ajar, *kedua*, sebagai sumber belajar, *ketiga*, sebagai kegiatan motivasi siswa, *keempat*, sebagai sarana untuk menjadikan hasil belajar bermanfaat, dan *kelima*, sebagai sarana untuk membangun keterampilan, kerjasama yang baik antara *kelima* bidang tersebut akan berdampak positif terhadap pencapaian hasil pembelajaran yang diharapkan.

Guru dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa harus memperhatikan faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran yaitu salah satunya adalah media pembelajaran. Keberagaman media memungkinkan pembelajaran lebih fleksibel serta menyesuaikan dengan kebutuhan siswa yang memiliki gaya belajar yang beragam. Maka penting untuk mengeksplorasi lebih lanjut bagaimana cara guru dalam memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang beragam secara optimal, serta mampu mengatasi berbagai masalah yang mungkin timbul dalam proses implementasinya. Pemahaman

**MODEL MEDIA PEMBELAJARAN PPKn DI SMA NEGERI KOTA MALANG**

---

*Nova Atwa Maulina, Wahyu Rochmadi*

yang baik tentang penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif serta menarik bagi siswa.

Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan, penelitian ini bertujuan untuk: mengetahui apa media pembelajaran PPKn yang digunakan di SMA Negeri Kota Malang, bagaimana cara guru dalam menggunakan media pembelajaran di SMA Negeri Kota Malang, alasan guru dalam memilih media pembelajaran PPKn di SMA Negeri Kota Malang, serta mengidentifikasi hambatan dan dukungan yang dihadapi guru dalam penggunaan media pembelajaran di SMA Negeri Kota Malang.

**METODE**

Metode penelitian yang digunakan dalam artikel ini yaitu penelitian kualitatif melalui jenis deskriptif kualitatif, yang dilaksanakan di tiga sekolah yakni di SMA Negeri 7 Kota Malang, SMA Negeri 8 Kota Malang dan SMA Negeri 9 Kota Malang. Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis kualitatif deskriptif. Sumber data dalam penelitian kualitatif adalah dengan subjek dari mana data diperoleh peneliti. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan menggunakan metode wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif. Penelitian ini melibatkan guru PPKn dan siswa di tiga SMA tersebut. Melalui analisis data terdapat prosedur yang digunakan yakni yang pertama pengumpulan data melalui hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilaksanakan di lokasi penelitian SMA Negeri 7 Kota Malang, SMA Negeri 8 Kota Malang dan SMA Negeri 9 Kota Malang. Reduksi yang didapat dari lapangan, data dimasukkan melalui laporan. Secara rinci, peneliti menyajikan data melalui informan. Tujuannya guna membantu peneliti memahami apa yang sudah terjadi dan merencanakan tahapan selanjutnya berlandaskan pemahaman tersebut. Kemudian penarikan kesimpulan, pengkaji menghubungkan kembali informasi yang didapat melalui laporan yang dibuat pengkaji. Berlandaskan informasi yang dirangkum dan disajikan, pengkaji menarik kesimpulan yang didukung informasi yang benar selama tahap pengumpulan data. Pengecekan keabsahan temuan memakai uji kredibilitas berdasarkan triangulasi data. Triangulasi yaitu teknik yang berguna untuk memeriksa validitas data melalui sumber atau metode lain sebagai pembanding. Melalui penelitian ini, data yang didapat dari observasi dibandingkan atau diverifikasi melalui dokumen yang dihasilkan selama penelitian guna memastikan kekurangannya (Moleong, 2014:330)

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Media Pembelajaran PPKn yang digunakan di SMA Negeri Kota Malang**

Penelitian pertama dilakukan di SMA Negeri 7 Malang, dan hasilnya menunjukkan bahwa di sekolah tersebut, media pembelajaran yang dipakai menggunakan berbagai macam media yaitu media PPT dan media papan tulis dimana dengan media tersebut guru menjelaskan materi berdasarkan buku paket. Media PPT termasuk dalam kategori media visual. Media pembelajaran visual adalah alat yang bergantung sepenuhnya pada indra penglihatan. Papan tulis diklasifikasikan sebagai media yang dihasilkan oleh teknologi cetak. Arsyad (2014, hlm. 31) menyatakan bahwa teknologi cetak adalah metode untuk memproduksi atau menyajikan materi yang berasal dari buku dan bahan visual.

Sekolah yang kedua yaitu SMA Negeri 8 Malang. Hasil penelitian menemukan bahwa di sekolah tersebut juga menggunakan beragam media pembelajaran yaitu media PPT, media lingkungan sekitar, media video pembelajaran, media Pop-Up Book. Di sekolah tersebut, Media pembelajaran yang digunakan adalah PowerPoint, sebuah aplikasi dari Microsoft Office yang digunakan untuk presentasi. dan berbasis multimedia

Media lingkungan sekitar juga merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran PPKn. Menurut Dewi, dkk (2018), pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar dapat memberikan pengetahuan secara konkret dan nyata kepada siswa.

Media video pembelajaran juga diterapkan di sekolah SMA Negeri 8 Malang, pada dasarnya media ini merupakan alat untuk menyampaikan materi pelajaran dalam bentuk video. Putra, dkk (2017) mengungkapkan bahwa Media video pembelajaran merupakan media yang menggabungkan elemen audio visual, yang meliputi berbagai gambar dan suara mengenai materi pelajaran yang ditampilkan menggunakan proyektor, dengan tujuan menciptakan pembelajaran yang lebih dinamis dan menyenangkan. Selain itu, Putri Anike, dkk (2021) menjelaskan bahwa media video pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang memuat materi pembelajaran.

Menurut Ningtyas dan rekan-rekan (2019), Pop-Up Book adalah buku atau kartu yang menampilkan elemen tiga dimensi yang muncul saat dibuka. Solichah dan rekan-rekan (2018) mendukung hal ini dengan menyebutkan bahwa Pop-Up Book termasuk dalam kategori media tiga dimensi yang menarik, karena setiap halaman yang dibuka menampilkan gambar timbul, dan isinya dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran yang ingin disampaikan. Peneliti juga

**MODEL MEDIA PEMBELAJARAN PPKn DI SMA NEGERI KOTA MALANG**

---

*Nova Atwa Maulina, Wahyu Rochmadi*

melakukan penelitian di SMA Negeri 9 Malang. Hasil penelitian menemukan bahwa di sekolah ini juga menggunakan berbagai macam Media pembelajaran yang mencakup PowerPoint dan video pembelajaran, games simulasi dan games TTS.

Media PowerPoint merupakan alat yang digunakan dalam proses pembelajaran. Sanaky (2009: 127-128) menjelaskan bahwa PowerPoint adalah aplikasi presentasi bagian dari program Microsoft Office yang ditampilkan di layar dengan bantuan proyektor LCD. Selain itu, media video pembelajaran juga digunakan di sekolah ini. Media video pembelajaran termasuk dalam kategori media audio-visual, yang menyampaikan pesan melalui indera pendengaran dan penglihatan (Sukiman, 2012). Sejalan dengan hal ini, Riyana (2007) menyatakan bahwa media video pembelajaran merupakan alat yang menyajikan elemen audio dan visual, yang berisi pesan-pesan mengenai konsep, prinsip, prosedur, dan teori, dengan tujuan untuk mendukung pemahaman materi pelajaran.

Media permainan TTS (Teka-Teki Silang) juga digunakan di SMA Negeri 9 Malang. TTS, yang dikenal sebagai permainan klasik, dapat mempengaruhi kemampuan otak dan pengetahuan. Guru memilih menggunakan media permainan TTS karena memiliki berbagai keunggulan dalam proses pembelajaran. Salah satu manfaatnya adalah TTS dapat meningkatkan motivasi siswa dalam menjawab pertanyaan, serta merangsang mereka untuk berpikir secara kritis dan kreatif (Fathonah, 2013). Setiawan, dkk (2019) juga menyatakan bahwa permainan TTS adalah aktivitas yang dapat mengasah otak.

Berdasarkan analisis diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran yang digunakan guru di tiga sekolah tersebut memenuhi kriteria untuk dikategorikan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan informasi serta berfungsi sebagai alat bantu dalam pembelajaran.

**Cara Guru dalam menggunakan Media Pembelajaran PPKn yang digunakan di SMA Negeri Kota Malang**

Peneliti melakukan penelitian di SMA Negeri 7 Malang. Dari hasil penelitian menemukan cara guru dalam menggunakan media pembelajaran bahwa meskipun RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dan modul disusun sebagai panduan utama, penerapannya di lapangan disesuaikan dengan kondisi siswa. Dalam praktiknya, guru sering menggunakan papan tulis dan spidol untuk menjelaskan peta konsep, karena metode manual ini memungkinkan berinteraksi lebih langsung dengan siswa. Setelah memberikan penjelasan

mendetail secara manual, guru kemudian menggunakan PPT untuk menyajikan gambaran umum yang singkat dan terstruktur.

Perencanaan pembelajaran, guru menyusun skenario kegiatan belajar yang akan diterapkan selama proses belajar mengajar di kelas (Saroni, 2011: 49). Kunandar (2011: 263) mendukung hal ini dengan menjelaskan bahwa RPP adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian kegiatan belajar untuk mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan dalam standar isi dan dijabarkan dalam silabus. Dalam proses pembelajaran, terdapat siswa dengan latar belakang yang beragam, yang mempengaruhi karakter dan kemampuan mereka dalam menerima pelajaran. Maka dari itu, dibutuhkan kreativitas guru dalam menyesuaikan kondisi yang dihadapi. Oleh karena itu guru di sekolah ini menggunakan RPP atau modul sebagai pedoman saja. Penggunaan PPT hanya sebagai gambaran umum saja namun untuk menjelaskan secara mendalam guru lebih suka menggunakan manual dengan spidol dan papan tulis.

Peneliti juga melakukan penelitian di SMA Negeri 8 Malang. Dari hasil penelitian menemukan bahwa cara guru dalam menggunakan media pembelajaran PPT yang berisi link video yaitu dengan menampilkan PPT pada proyektor lalu dalam PPT tersebut berisi link video pembelajaran. Guru menginstruksikan siswa untuk mengidentifikasi isi video yang diberikan. Microsoft. PowerPoint; merupakan sebuah aplikasi presentasi pengembangan dari Microsoft Office dan ditampilkan di layar menggunakan proyektor LCD, yang dapat digunakan baik untuk presentasi maupun sebagai media pembelajaran di sekolah (Hujair, 2013: 135). Penggunaan PPT yang mencakup video mendukung proses presentasi dalam pembelajaran karena menyediakan slide-slide yang menarik serta memungkinkan pemutaran video visual. Sejalan dengan hal ini Muthoharoh (2019) menjelaskan bahwa perhatian siswa dapat lebih terfokus saat mereka dapat menonton video, membaca teks, dan mendengarkan soundtrack video secara bersamaan.

Peneliti juga menemukan bahwa guru menggunakan media video pembelajaran dengan menayangkan video tersebut melalui proyektor. Media video pembelajaran termasuk dalam kategori media audio-visual. Menurut Hani dalam Hamalik (2017, hlm. 31), penggunaan media audio-visual dalam pembelajaran harus dilakukan dengan cara sebagai berikut: (a) menyiapkan kelas agar suasananya kondusif sehingga siswa dapat melihat dan mendengar tayangan dengan jelas, (b) guru menguasai teknik penggunaan media tayang dalam berbagai mata pelajaran, (c)

guru memahami materi yang disajikan dalam media tayang, dan (d) guru memutar media tayang/audio-visual, kemudian mendiskusikannya dengan siswa mengenai materi yang telah disampaikan; jika diperlukan, guru dapat memutar ulang bagian tayangan tertentu.

Peneliti juga menemukan bahwa guru menggunakan media video pembelajaran dengan menayangkan video tersebut melalui proyektor. Media video pembelajaran termasuk dalam kategori media audio-visual. Menurut Hani dalam Hamalik (2017, hlm. 31), Penggunaan media audio-visual dalam kegiatan pembelajaran harus mengikuti langkah-langkah berikut: (a) menyiapkan kelas agar suasananya kondusif, sehingga siswa dapat melihat dan mendengar tayangan dengan jelas; (b) pendidik menguasai teknik penggunaan media tayang dalam berbagai mata pelajaran; (c) pendidik memahami materi yang ada dalam media tayang; dan (d) pendidik memutar media tayang/audio-visual, kemudian mendiskusikannya dengan siswa mengenai materi yang telah disampaikan; jika diperlukan, pendidik dapat memutar ulang bagian tertentu dari tayangan tersebut.

Hasil penelitian menemukan bahwa cara guru dalam menggunakan media lingkungan sekitar yaitu dengan membawa siswa keluar kelas untuk mengidentifikasi masalah nyata di lingkungan sekitar, seperti mengamati pelanggaran lalu lintas. Meskipun kelompok siswa mengamati situasi yang sama, hasil pengamatan mereka bisa berbeda, seperti dalam contoh pengamatan penggunaan helm oleh pengendara sepeda motor. Guru juga memberikan contoh kegiatan kolaboratif, seperti saat membawa siswa ke pasar Oro-Oro Dowo untuk survei harga. Penekanan guru dalam semua kegiatan ini adalah pada pembentukan sikap, bukan semata-mata pada materi pelajaran. Sebagai pengajar PPKn, guru berusaha mengintegrasikan aspek etika dalam setiap aktivitas pembelajaran untuk mengembangkan sikap dan nilai-nilai moral siswa.

Pembelajaran dengan menggunakan media lingkungan dapat diawali dengan melibatkan pengalaman dan peristiwa yang telah dialami siswa serta hal-hal yang ada di lingkungan siswa. Menurut Sudjana (2010: 3), jenis-jenis media pembelajaran mencakup media grafis, media tiga dimensi, media proyeksi, dan media lingkungan. Sudjana (2010: 212-214) menjelaskan bahwa lingkungan masyarakat yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan dan pengajaran secara umum dibagi menjadi tiga kategori: (1) lingkungan sosial, (2) lingkungan alam, dan (3) lingkungan buatan. Selain itu, Sudjana (2010: 209-211) juga mengidentifikasi beberapa cara untuk memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar, antara lain: (1) melaksanakan survei, (2) kegiatan berkemah, (3) kunjungan edukatif atau field trip, (4) praktik

di lapangan, (5) mengundang pembicara ke sekolah, dan (6) proyek layanan serta pengabdian kepada masyarakat.

Pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar dalam proses pengajaran memerlukan persiapan dan perencanaan yang cermat, meliputi: (1) tahap persiapan, yang terdiri dari: (a) penetapan tujuan belajar oleh guru dan siswa, (b) pemilihan objek yang akan dipelajari dan dikunjungi, (c) perencanaan metode belajar selama kunjungan, (d) pengurusan izin jika diperlukan, dan (e) persiapan aspek teknis untuk kegiatan belajar; (2) tahap pelaksanaan, yaitu melaksanakan kegiatan belajar di lokasi sesuai rencana; dan (3) tahap tindak lanjut, yang mencakup pembahasan dan diskusi mengenai hasil belajar dari kegiatan tersebut (Sudjana 2010: 214-217).

Peneliti juga melakukan wawancara di SMA Negeri 9 Malang. Dari hasil penelitian menemukan bahwa cara guru dalam penggunaan media PowerPoint (PPT) dalam pembelajaran melibatkan beberapa langkah penting untuk memastikan presentasi yang efektif dan bermanfaat bagi siswa. Langkah pertama adalah mempersiapkan materi. Guru perlu mengumpulkan dan menyusun konten yang relevan dengan topik yang akan diajarkan, termasuk teks, gambar, diagram, video, dan grafik yang mendukung penjelasan. Setelah itu, guru dapat mulai membuat slide dalam PowerPoint, memastikan setiap slide memiliki fokus yang jelas dan tidak terlalu padat dengan informasi. Setelah pembuatan media PPT selesai, presentasi dapat disampaikan kepada siswa dengan menggunakan proyektor. Media PowerPoint adalah alat yang digunakan dalam pembelajaran yang dapat mendukung keberhasilan presentasi yang disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik. Dalam penggunaan media PowerPoint, elemen-elemen seperti gambar atau video dapat dimasukkan, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa.

Hasil penelitian menemukan bahwa cara guru dalam menggunakan media games TTS yaitu untuk pengerjaannya diatur dengan batasan waktu. Siswa dibagi dalam berbagai kelompok dan setiap kelompok diminta untuk membuat soal TTS berdasarkan materi yang telah ditentukan. Setelah soal TTS selesai dibuat, soal tersebut ditukar dengan kelompok lain. Kelompok yang menerima TTS dari kelompok lain harus mengerjakannya dalam waktu yang telah ditentukan. Misalnya, dalam sesi pertama diberikan waktu lima menit untuk melihat berapa banyak pertanyaan yang bisa dijawab oleh masing-masing kelompok. Setelah waktu habis, hasil kerja dibahas bersama-sama untuk melihat jawaban yang benar dan memahami

materi lebih dalam. Aktivitas ini melibatkan siswa secara aktif dan menjadikan pembelajaran lebih dinamis dan interaktif.

Teka-teki silang adalah media yang dapat memperbaiki daya ingat siswa dan berfungsi sebagai terapi untuk mencegah gangguan ingatan (Hakim & Kartikasari 2021: 29-36). Selain itu, Sulfa & Habibati (2017: 6-15) mengatakan bahwa teka-teki silang merupakan salah satu permainan edukatif yang efektif untuk menyampaikan atau mengomunikasikan materi pelajaran. Dalam konteks ini, media teka-teki silang berfungsi sebagai media pembelajaran yang melibatkan siswa secara menyeluruh, baik secara mental maupun fisik.

Penggunaan media teka-teki silang diterapkan dalam bentuk kerja kelompok, di mana siswa berkolaborasi dengan rekan yang telah ditetapkan. Guru memberikan beberapa pertanyaan yang sesuai dengan materi yang telah diajarkan, dan siswa mengisi kolom yang tersedia untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut. Jawaban-jawaban ini saling terkait, sehingga dapat melatih kemampuan otak siswa. Kelompok yang berhasil menyelesaikan teka-teki silang terlebih dahulu akan menjadi pemenangnya (Indriani et al., 2023).

Penelitian menemukan bahwa cara guru dalam penggunaan media pembelajaran permainan simulasi yaitu dengan guru menjelaskan konsep game simulasi di mana guru berperan sebagai pemerintah dan siswa berperan sebagai para pejuang. Dalam game ini, guru memberikan misi yang harus diselesaikan oleh siswa. Setiap kelompok yang berhasil menyelesaikan misi tersebut akan mendapatkan penghargaan dari guru. Dengan demikian, game simulasi ini menawarkan kesempatan bagi siswa untuk berkolaborasi, memecahkan masalah, dan bekerja sama sebagai tim dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Konsep ini juga dapat meningkatkan motivasi siswa dengan membuat mereka aktif terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga mereka memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Hal ini sejalan dengan pendapat Mukrima (2014) menjelaskan bahwa permainan simulasi bertujuan untuk mengintegrasikan situasi nyata ke dalam aktivitas atau ruang belajar. Selain itu, Helmiati (2012) menyatakan bahwa permainan simulasi tidak hanya meningkatkan aktivitas dan keterampilan siswa, tetapi juga memotivasi mereka untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Peneliti juga menemukan bahwa cara guru dalam menggunakan media video pembelajaran dengan memutar video pembelajaran sebagai pemantik bisa dimulai dengan memilih video yang menarik dan sesuai dengan topik pembelajaran. Guru bisa memberikan

pengantar singkat sebelum memutar video, menjelaskan mengapa topik tersebut penting dan apa yang diharapkan siswa dapatkan dari menonton video. Setelah menonton video, siswa diajak untuk berdiskusi, mengemukakan pendapat, dan bertanya tentang isi video. Guru dapat memberikan penjelasan tambahan atau mengaitkan isi video dengan materi lain untuk memperkuat pemahaman siswa.

Langkah-langkah utama dalam menggunakan media video sebagai media pembelajaran meliputi: (1) siapkan video yang akan ditonton oleh peserta didik dengan ketentuan: (a) konten video harus relevan dengan tema atau topik pelajaran, dan (b) gambar dalam video harus bebas dari unsur pornografi, tindakan tidak bermoral, diskriminasi rasial, atau kekerasan. (2) Durasi setiap video sebaiknya tidak melebihi 3-5 menit (Batubara & Ariani 2016).

Penggunaan media dalam proses pembelajaran bertujuan untuk melengkapi dan mendukung metode pengajaran guru, bukan untuk menggantikannya. Media diharapkan dapat memfasilitasi interaksi antara guru dengan siswa. Hamalik (2017, hlm. 31), seperti yang dijelaskan dalam menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat mengembangkan minat dan keinginan baru, meningkatkan motivasi dan stimulasi dalam kegiatan belajar, serta memberikan dampak psikologis positif bagi siswa.

Sejalan dengan pernyataan tersebut, Sadiman, dkk (2011: 17) yang dikutip oleh Muryaningsih (2021), menyebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dan beragam dapat mengatasi sikap pasif siswa. Dengan memanfaatkan media yang beragam dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik dapat meningkat, mereka dapat terdorong untuk belajar secara mandiri, dan dapat terjalin interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan sekitar.

### **Alasan Guru menggunakan Media Pembelajaran PPKn yang digunakan di SMA Negeri Kota Malang**

Hasil penelitian yang dilakukan di tiga sekolah tersebut dapat ditemukan bahwa alasan guru menggunakan berbagai macam media pembelajaran karena guru menyadari kunci agar siswa tertarik dan terlibat dalam pembelajaran adalah dengan mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa. Dengan memberikan contoh yang relevan dan menghubungkan materi dengan pengalaman pribadi siswa, guru dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam mempelajari materi. Ini juga membantu siswa membangun pola logika dan pemahaman materi dengan lebih baik.

Guru memahami bahwa jika siswa tidak tertarik dengan materi, mereka cenderung menjadi tidak fokus dan kurang antusias. Selain itu, agar siswa menjadi aktif dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran juga harus menyesuaikan dengan kebutuhan materi itu sendiri. Guru juga menekankan bahwa tujuan lainnya adalah untuk mencegah kebosanan di kelas. Untuk itu, guru berusaha menghidupkan suasana kelas dan menarik perhatian siswa agar siswa lebih tertarik dengan pembelajaran. Pendapat Hamalik, sebagaimana dikutip oleh Wahyuningtyas (2020: 24), menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat merangsang minat dan keinginan, serta meningkatkan motivasi siswa selama pembelajaran. Menurut Supriyono (2018), alasan utama penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran di kelas adalah: (a) bagi guru, media mempermudah pelaksanaan pembelajaran di ruang kelas, (b) bagi siswa, media dapat merangsang mereka untuk belajar dengan cara yang lebih aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan, dan (c) bagi proses pembelajaran itu sendiri, media membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran serta menciptakan suasana belajar yang aktif, inovatif, dan menyenangkan.

Media pembelajaran adalah elemen penting dalam proses pendidikan. Guru sering memanfaatkan media untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa serta memberikan efek psikologis positif pada proses belajar. Menurut Wiratmojo dan Sasonohardjo, sebagaimana dikutip oleh Junaidi (2019), penerapan media pembelajaran pada awal pembelajaran sangat efektif dalam meningkatkan kualitas proses belajar serta penyampaian pesan dan materi pelajaran. Sejalan dengan itu, Zaini (2017:2) menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai perantara yang penting bagi peserta didik. Dengan adanya media ini, guru dapat mencegah kebosanan serta kejenuhan selama proses belajar mengajar.

Menurut Miftah (2013: 98), media memegang peranan penting dalam pembelajaran dan membutuhkan perhatian khusus dari guru. Guru perlu mengetahui pentingnya media dalam memfasilitasi kegiatan pembelajaran, yang dapat mendukung siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Tanpa media pembelajaran, proses belajar akan menjadi monoton dan kurang efektif, serta siswa dapat dengan mudah merasa jenuh (Miftah 2013: 98).

### **Hambatan dan Dukungan Guru dalam menggunakan Media Pembelajaran PPKn yang digunakan di SMA Negeri Kota Malang**

Dukungan yang diterima oleh guru dari ketiga sekolah tersebut hampir serupa, yaitu sekolah-sekolah tersebut memberikan dukungan yang krusial dengan menyediakan fasilitas yang memadai untuk pelaksanaan media pembelajaran. Dukungan ini mencakup penyediaan perangkat seperti proyektor, LCD, dan akses WiFi, yang penting agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Hal ini sejalan dengan pernyataan Supriadi (2023) yang mengungkapkan bahwa fasilitas belajar yang memadai memiliki dampak signifikan terhadap peningkatan prestasi siswa. Sekolah yang menyediakan fasilitas yang memadai dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Selain itu, siswa juga dapat terlibat secara aktif dan mengikuti media pembelajaran yang disediakan oleh guru dengan lebih baik. Ini sejalan dengan pernyataan Nugroho (2017) yang menyebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Siswa menjadi lebih aktif dalam diskusi kelas dan menunjukkan minat yang lebih besar terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, dukungan dari sekolah dan kerja sama antar mata pelajaran dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang beragam serta memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya bagi siswa.

Pernyataan ini sejalan dengan Krismawati, dkk. (2018), yang menyebutkan bahwa dukungan dari pihak sekolah, seperti penyediaan fasilitas yang memadai dan pengembangan program pembelajaran, sangat penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan beragam bagi siswa. Selain itu, menurut Menurut Wulandari (2023), kolaborasi antar guru dalam mengintegrasikan berbagai mata pelajaran dapat menghasilkan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh dan berarti bagi siswa, serta membantu mereka memahami hubungan antara berbagai disiplin ilmu.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan kajian yang dilakukan di lapangan, ditemukan bahwa SMA Negeri 7, SMA Negeri 8, dan SMA Negeri 9 Kota Malang menggunakan berbagai media pembelajaran dengan karakteristik dan metode yang berbeda. SMA Negeri 7 menggunakan media PowerPoint (PPT) dan papan tulis, SMA Negeri 8 menggunakan PowerPoint, lingkungan sekitar, video pembelajaran, dan Pop-Up Book, sedangkan SMA Negeri 9 menggunakan PowerPoint, video pembelajaran, games simulasi, dan games TTS.

Media PowerPoint digunakan untuk menampilkan materi secara singkat menggunakan proyektor, video pembelajaran digunakan untuk menampilkan materi yang sedang dipelajari, dan games TTS dilakukan dengan membentuk kelompok, menukar soal, dan membahas hasil kerja secara bersama. Media Pop-Up Book digunakan Dengan cara guru menjelaskan materi, siswa kemudian mengerjakan lembar penugasan dan mempresentasikan hasilnya di depan kelas. Media games simulasi melibatkan penjelasan konsep oleh guru, penyelesaian misi oleh siswa dalam kelompok, dan pemberian penghargaan kepada kelompok yang berhasil.

Penggunaan berbagai media bertujuan untuk mencegah kebosanan siswa, membuat pembelajaran lebih bervariasi, dan meningkatkan motivasi serta semangat belajar siswa. Guru menyesuaikan media dengan kebutuhan materi untuk menciptakan suasana kelas yang dinamis dan menarik. Hambatan yang dihadapi termasuk perlunya guru memahami kondisi dan karakter siswa yang bervariasi, serta menyesuaikan media dengan kemampuan akademis yang berbeda di antara siswa.

Dukungan yang didapatkan meliputi penyediaan fasilitas yang memadai dan dukungan dari sekolah yang meningkatkan partisipasi dan minat siswa serta menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Kerjasama antara guru dan integrasi antar mata pelajaran juga berkontribusi pada terciptanya pengalaman belajar yang lebih beragam dan bermakna, sehingga siswa dapat memahami hubungan antara berbagai disiplin ilmu.

Setiawan (2018: 101) menjelaskan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi pengetahuan guru pada siswa, dengan tujuan agar pesan yang disampaikan dapat dipahami dan diterima secara efektif. Dengan demikian, media pembelajaran menjadi faktor kunci dalam keberhasilan guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Sementara itu, Soewarno dkk (2016: 28-39) menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi berbagai sarana dan prasarana (alat atau benda) yang digunakan untuk memfasilitasi atau menyederhanakan penyampaian materi pelajaran dalam kegiatan pembelajaran, yang bertujuan untuk mencapai hasil pembelajaran yang diharapkan. Dalam praktiknya, terdapat berbagai tantangan dan dukungan yang dihadapi oleh guru saat menggunakan media pembelajaran. Salah satu tantangan utama adalah kebutuhan bagi guru untuk memahami situasi kelas. Pernyataan Amir (2016) mendukung hal ini, dengan menyebutkan bahwa ketidacermatan guru dalam menggunakan media secara efektif selama proses pembelajaran

dapat mengakibatkan kebosanan siswa, penurunan perhatian, dan rasa kantuk, yang pada akhirnya dapat menghambat pencapaian tujuan pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran tidak hanya melibatkan proses pengajaran semata, tetapi juga harus memperhatikan kondisi dan karakter siswa. Tantangan lain yang dihadapi guru di ketiga sekolah ini adalah variasi dalam kondisi dan karakter siswa dalam memahami materi. Perbedaan dalam kemampuan siswa menyebabkan adanya yang cepat menguasai materi dan yang mengalami kesulitan. Pendapat Mulyati (2016) mendukung hal ini, dengan menyatakan bahwa kemampuan akademis siswa sangat bervariasi, yang mempengaruhi kemampuan mereka dalam memahami dan merespons masalah; ada yang cepat tanggap dan ada yang lambat. Siswa dengan kemampuan akademis yang tinggi dapat mengikuti dan aktif berpartisipasi dalam setiap tahap pembelajaran (Dipalaya et al., 2016), sementara siswa dengan kemampuan awal yang rendah cenderung mengalami kesulitan dalam memahami materi (Rahmawati, 2019).

#### **DAFTAR RUJUKAN**

- Agustin, L., D., & Kurniawan, M. I. (2024). Pengaruh Media Pop-Up Book Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas III Di SDN Kesambi I. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 5(2), 251–256. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v5i2.1241>
- Arif S. Sadiman, dkk. 1990. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Arikunto, Suharsimi. 1993. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Anike Putriand Yuliani Fitri (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbentuk Video Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Pada Siswa Kelas X Smk Negeri 5 Padang. *JANGKA Jurnal*
- Anaperta, M., Nadya, N., Aditya, W. I., & Rusdi, M. I. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Pembelajaran Berbasis Discovery Learning Menggunakan E-Modul Kelas X TKJ Pada Mata Pelajaran Dasar Kejuruan SMK 3 Padang. *Jurnal Publikasi Teknik Informatika*, 3(1), 21-28.
- Aji.S. (2013:31). Pendidikan Pancasila di Perguruan Tinggi Implementasi Nilai-Nilai Karakter Bangsa. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- A.M. Huberman & M.B Miles. 1984. Analisis Data Kualitatif. Terjemahan oleh

- Tjetjep Rohendi Rohidi. 1992. Jakarta : Universitas Indonesia.
- Ambarini, R., Indrariansi, E., & Zahraini, A. (2018). Antisipasi Pencegahan Bullying Sedini Mungkin: Program Anti Bullying Terintegrasi Untuk Anak Usia Dini. *Journal of Dedicators Community*, 2(2), 64–82. <https://doi.org/10.34001/jdc.v2i2.587> ia.Alfabeta, CV.
- Amir. MT. (2016). *Inovasi Pendiidkan Melalui Problem Based Learning*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2017.
- Arsyad Azhar, 2016, *Media Pembelajaran*, Jakarta : Rajawali Pers.
- Atiyah, U., Untari, M.F.A., & Tsalatsa, A.N. (2019). “Keefektifan Model Pembelajaran Numbered Head Together (NHT) dengan Media Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa” *International Journal of Elementary Education*, 3(1), 46-52.
- Al-Rahmi, W., M. S. Othman, L. M. Yusuf. “The Role of Social Media for Collaborative Learning to Improve Academic Performance of Students and Researchers in Malaysian Higher Education.” *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 16, no. 4 2015. <http://www.irrodl.org/index.php/irrodl/article/view/2326>.
- Batubara, H. H., & Ariani, D. N. (2016). Pemanfaatan video sebagai media pembelajaran Matematika SD/MI. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 47-66.
- Bungin, Burhan. 2001. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta:Raja Grafindo.
- Daryono M.dkk (2011). *Pengantar Pendidikan pancasila dan kewarganegaraan*, Jakarta : penerbit rineka cipta
- Dewi, A. L. S., & Rahmawati, E. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Pemanfaatan Lingkungan Sebagai Sumber Belajar IPS pada Siswa Kelas IV SDN Jatijejer Trawas-Mojokerto TA 2017-2018. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(2), 42-.
- Dipalaya, T., Susilo, H., & Duran Corebima, A. (2016). Pengaruh Strategi Pembelajaran Pdeode (Predict-Discuss-Explain-Observe-Discuss-Explain) Pada Kemampuan Akademik Berbeda Terhadap Keterampilan Komunikasi Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 1(9), 1713–1720.54.

**MODEL MEDIA PEMBELAJARAN PPKn DI SMA NEGERI KOTA MALANG**

---

*Nova Atwa Maulina, Wahyu Rochmadi*

- Fathonah, R.S., Sugiharto, & Suryadi, B.U. (2013). Studi komparasi penggunaan media teka-teki silang terhadap prestasi belajar siswa pada materi zat adiktif dan psikotropika kelas VII SMP N 2 Ngadirojo Wonogiri tahun 2011/2012. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 2(3):68-76.
- Fauzi, M. H., Mutaqin, E. J., Rusmana, A., & Taofik, D. B. I. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA. *caXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(2), 134–141. <https://doi.org/10.31980/caxra.v2i2.853>.
- Hakim, L., & Kartikasari, R.D. (2021). “Pengaruh Model Reception Learning Terhadap Pembelajaran Puisi Berbantuan Media Teka-Teki Silang pada Siswa Kelas X” *Pena Literasi*, 4(1), 29-36.
- Hamalik, Oemar. (2017). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung: Bumi Aksara.
- Helmiati. (2012). *Model Pembelajaran* (L. Susanti (ed.)). Aswaja Pressindo.
- Herawati, D., & Syahri, M. (2023). *Penerapan Media Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran PPKn Di SMP Negeri 1 Batu*. 5(2).
- Hidayati, N., & Subekt, E. E. (2023). *Penggunaan Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas III D SD Supriyadi Semarang*.
- Hujair, Sanaki. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba.
- Indah Tri Murti, I., Trio Pangestu, W., & Rias Wana, P. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pelajaran IPS Kelas III. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2). <https://doi.org/10.23969/jp.v6i2.4304>.
- Indriani, Verina Meydia, et al. (2023). “Penggunaan Media Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Gaya Kelas IV SD.” *National Conference for Ummah*, vol. 1, no. 1, pp. 513–18.
- Istianah, A., Mazid, S., Hakim, S., & Susanti, R. P. (2021). *Integrasi Nilai-Nilai Pancasila Untuk Membangun Karakter Pelajar Pancasila Di Lingkungan Kampus*. 19(1).
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal panajemen pendidikan dan pelatihan*, 3(1), 45-56.

- Kaelan, & Zubaidi, A. (2012). Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Perguruan Tinggi. Yogyakarta:Paradigma.
- Karnaen, A. (1980). Asas-asas Media Pengajaran. Jurusan Pendidikan Ekonomi FPIPS IKIP Bandung. Bandung: FPIPS IKIP Bandung.
- Kirk & Miller (1986: 9) dalam kutipan Anggito, Albi. (2018). Metodologi Penelitian Kualitatif. Jawa Barat: CV. Jejak.
- Krismawati, N. U., Wardo, W., & Suryani, N. (2018). Kebutuhan Bahan Ajar Sejarah Lokal di SMA. Cendekia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan, 16(2), 355-374.
- Kunandar. (2011). Guru Profesional (Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dan Sukses dalam Sertifikasi Guru). Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Layukan, R., Achmad, W. K. S., & Pongtuluran, O. (2023). *Penerapan Media Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn.*
- Mahnun, N. (2012). Media pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran). Jurnal pemikiran islam, 37(1).
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). *Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan dan Pembelajaran.*
- Maulani, S., Nuraisyah, N., Zarina, D., Velinda, I., & Aeni, A. N. (2022). Analisis Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran Terpadu terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 2(1), 539–546. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.134>
- Maryatun, M. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Program Microsoft Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Strategi Promosi Pemasaran Mahasiswa Semester 2 Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro Tahun Ajaran 2014/2015. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 3(1), 1–13.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan.*
- Mukrima, Syifa S. (2014). 53 Metode Belajar Dan Pembelajaran. Bandung: Bumi Siliwangi.

**MODEL MEDIA PEMBELAJARAN PPKn DI SMA NEGERI KOTA MALANG**

---

*Nova Atwa Maulina, Wahyu Rochmadi*

- Mulyati, T. (2016). Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa sekolah dasar. *Edu Humaniora Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 3(2).
- Muryaningsih, S. (2021). Media Pembelajaran Berbahan Loose Part Dalam Pembelajaran Eksak Di MI Kedungwuluh Lor. *Khazanah Pendidikan*, 15(1), 84. <https://doi.org>.
- Muthoharoh, M. (2019). Media powerpoint dalam pembelajaran. *Tasyri: Jurnal Tarbiyah-Syariah-Islamiah*, 26(1), 21-32.
- Moleong, Lexy J. (2001). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya./10.30595/jkp.v15i1.10360
- Ningtiyas, T., Setyosari, P., & Praherdiono, H. (2019). Pengembangan Media Pop-Up Book Untuk Mata Pelajaran Ipa Bab Siklus Air Dan Peristiwa Alam Sebagai Penguatan Kognitif Siswa. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*.
- Nugroho, P. B. (2017). Scaffolding meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran matematika. *Ekspone*, 7(2), 1-10.
- Putra, I., Ariawan, K. U., & Sutaya, W. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis Camtasia Studio video CD interaktif multimedia untuk mata pelajaran pemrograman web di jurusan multimedia SMK Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, 6(1), 1-8.
- Ramli, Muhammad (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Rahmawati, A. (2019). Analisis Kesulitan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Berbasis Pembelajaran Pemecahan Masalah Kelas V SD Negeri Gebangsari 03. *Jurnal Pengembangan Pembelajaran Matematika(JPM)*, I(2), 46–51.
- Riyana, Cheppy. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.
- Ruminiati. 2010. *Pembelajaran PKN*. Yogyakarta: Cipta Media
- Sadiman, Arief S. (dkk). 2010. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanaky, H. A. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safira Insania Press.
- Saroni, Mohammad. (2011). *Personal Branding Guru: Meningkatkan Kualitas dan Profesionalitas Guru*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

- Setiawan, R. I. (2019). Pengaruh Media Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iv Sdn Siwalankerto II Surabaya. *JPGSD*, 07(01).
- Setiawan, E. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII di MTS N 1 Lampung Selatan (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Siboro, N. N. (2021). Peningkatan Hasil Belajar PKn Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Powerpoint Pada Siswa Kelas IX-1 SMP Negeri 1 Patumbak. *JS (JURNAL SEKOLAH)*, 4(2), 134. <https://doi.org/10.24114/js.v>
- Soeparno. (1980). *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Yogyakarta.
- Soewarno, Hasmiana, & Faiza. (2016). Kendala-Kendala Yang Dihadapi Guru Dalam Memanfaatkan Media Berbasis Komputer Di Sd Negeri 10 Banda Aceh. *Jurnal Pesona Dasar*, 2(4), 28–39.
- Solichah. A. L, Dkk. 2018. Pengaruh Media Pop Up Book Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas IV Sdn Wonoplintahan Ii Kecamatan Prambon. *Jurnal Pgsd Fip Universitas Negeri Surabaya*.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2010). *metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta: Bandung.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PEDAGOGIA (PT Pustaka Insan Madani, Anggota IKAPI).
- Sulfia, U., & Habibati. (2017). Penerapan media teka-teki silang pada materi koloid untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, *JIPI: Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA*, 1(1), 6-15.
- Supriadi, Y., Sulaiman, S., & Sumini, S. (2023). Pengaruh Persepsi Siswa, Minat Belajar dan Lingkungan Belajar di Sekolah terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal sosial dan sains*, 3(4), 357-374.
- Supriyono. 2018. "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD." *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar* 2(1):43–48.

**MODEL MEDIA PEMBELAJARAN PPKn DI SMA NEGERI KOTA MALANG**

---

Nova Atwa Maulina, Wahyu Rochmadi

- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tampubolon, A. A. (2022). Penerapan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PPKn di Kelas XI. *Lucerna : Jurnal Riset Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 48–52. <https://doi.org/10.56393/lucerna.v2i>
- Tennyson, J. (2010). Electron–molecule collision calculations using the R-matrix method. *Physics Reports*, 491(2-3), 29-76.
- Wahab, A. A., & Sapriya. (2011). Teori & Landasan Pendidikan Kewarganegaraan. Alfabeta 2.992.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya media dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23-27.
- Wann Nurdiana Sari, Wawan Shokib Rondli, Ummi Khoirun Nisa, & Isyti Nihayati. (2023). Analisis Penerapan Media Video dalam Pembelajaran PPKn di SD Negeri Pulorejo 02. *J-CEKI : Jurnal Cendekia Ilmiah*, 2(2), 130–134. <https://doi.org/10.56799/jceki.v2i2.1348>
- Widodo, H., Cahyadi, N. T., Cahyadi, N. T., Sari, D. P., & Sari, D. P. (2021). Upaya Peningkatan Hasil Belajar PPKn melalui Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint pada Siswa Kelas VI C SD Negeri 064025 Medan. *AL-IRSYAD*, 11(1), 155. <https://doi.org/10.30829/al-irsyad.v11i1.9505>
- Worang, M. O., Rantung, V. P., & Parinsi, M. T. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Mata Kuliah Multimedia. *Edutik : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(5), 581–590. <https://doi.org/10.53682/edutik.v1i5.2919>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81-96.