

## PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN “MADING PANCASILA” UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN PPKN

Sukmawati<sup>1</sup>, Jamaluddin<sup>2</sup>, Miftahul Jannah<sup>3</sup>, Hilwa<sup>4</sup>, Deansi<sup>5</sup>, Fani<sup>6</sup>, & Nurfaiza<sup>7</sup>  
[sukmawati@untad.ac.id](mailto:sukmawati@untad.ac.id)<sup>1</sup>, [jamaluntad@gmail.com](mailto:jamaluntad@gmail.com)<sup>2</sup>, & [miftahulcomel66@gmail.com](mailto:miftahulcomel66@gmail.com)<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tadulako Palu

### Abstrak

Dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, guru dituntut mampu menjalankan tugasnya secara inovatif, kreatif, dan kritis dalam proses pembelajaran. Sehingga dengan adanya media pembelajaran *mading pancasila* yang kreatif mampu menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini guru berperan sebagai fasilitator yang menunjang keberhasilan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan, untuk itu guru harus mampu menyesuaikan dengan media pembelajaran yang digunakan, hal ini bertujuan agar siswa mampu fokus terhadap materi yang diberikan.

**Kata Kunci:** Pancasila, kreatif, Perkembangan Teknologi, Tantangan Guru

### Abstract

*In the development of science and technology, teachers are required to be able to carry out their duties innovatively, creatively, and critically in the learning process. So that with the existence of creative mading pancasila learning media, it is able to attract the attention of students in the learning process. In this case, the teacher acts as a facilitator who supports the success of students in understanding the material presented, for this reason, the teacher must be able to adjust to the learning media used, this is intended so that students are able to focus on the material provided.*

**Keywords:** Pancasila, creative, Technological Development, Teacher Challenge



Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

## PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang membantu tercapainya sistem pembelajaran yang menarik. Menurut Gerlach & Ely media dipahami sebagai manusia, materi, atau kejadian yang membentuk keterampilan, pengetahuan, dan sikap peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran merupakan bagian yang harus mendapat perhatian pendidik dalam setiap kegiatan pembelajaran agar peserta didik mampu fokus dalam mempelajari pelajaran tersebut. Sebagai seorang guru perlu membuat media pembelajaran yang kreatif hal ini bertujuan agar dapat menarik minat siswa untuk belajar. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran *mading pancasila*. Media pembelajaran *mading*

*pancasila* ini di desain dengan tujuan agar dapat membantu menarik perhatian dan minat peserta didik dalam pembelajaran mengenai arti dan makna pancasila dalam kehidupan bernegara dan bermasyarakat, sehingga peserta didik mengetahui peran ideologi negara.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk menemukan metode yang tepat yang dapat diimplementasikan pada proses pembelajaran secara luas (Arifin, 2011; Sugiyono, 2011). Metode pembelajaran ini memanfaatkan media pembelajaran *mading pancasila* yang dapat digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran di kelas. Dalam metode penelitian ini penulis

menggunakan model pembelajaran diskusi dengan siswa belajar yang dibentuk berdasarkan kelompok yang ditentukan oleh guru selain itu, pendekatan yang digunakan ialah pendekatan proses, strategi pembelajaran yang digunakan ialah strategi pembelajaran diskusi. Seperti yang dikemukakan oleh rifai, bonifasius, hasdin (2014) penggunaan strategi pembelajaran diskusi dapat menyalurkan pesan dan maksud kepada siswa hal ini dapat merangsang pikiran, perasaan, serta perhatian siswa. Subjek penelitian ini adalah kelompok 4 teknologi pembelajaran kelas C PPKn angkatan 2020.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Dalam penerapannya ada tiga tahap yang dilakukan oleh pendidik dalam penggunaan media pembelajaran mading pancasila. Seperti yang dikemukakan oleh Sukmawati & Jamaludin (2020) ada 3 tahap yang dilakukan oleh pendidik yaitu tahap Persiapan, Tahap Implementasi dan Tahap Evaluasi. Dalam Tahap persiapan memperkenalkan kepada siswa media pembelajaran mading pancasila agar menarik minat siswa untuk belajar dan pada tahap ini siswa akan dibagi menjadi 4 kelompok. Selanjutnya tahap implementasi dalam tahap ini guru sebagai pendidik menjalin interaksi dengan peserta didik saat proses belajar-mengajar seperti menjelaskan mengenai arti lambang garuda pancasila, arti burung garuda, arti cengkraman kaki burung garuda, arti warna emas, jumlah bulu, dan arti dari perisai.

Peranan guru ini telah sesuai seperti yang dikemukakan oleh maliada, jamaludin, hasdin (2018) bahwa guru memegang peranan penting dalam peningkatan kualitas belajar dalam kelas baik melalui penerapan berbagai strategi, model, pendekatan serta manfaat media pembelajaran. Tahap terakhir yaitu

evaluasi dilakukan pada siswa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa mengenai arti lambang garuda pancasila, sehingga peserta didik mampu menjelaskan sesuai dengan media pembelajaran mading pancasila yang telah disediakan oleh guru.

Berikut beberapa kelebihan penggunaan media pembelajaran mading pancasila:

1. Media ini praktis dan sederhana, sehingga peserta didik akan mudah memahami
2. Meningkatkan kerja sama dan kekompakan siswa dalam kelompok
3. Menarik perhatian siswa, karena terdapat ilustrasi gambar yang menarik
4. Siswa lebih mudah memahami dan menghafal materi yang diajarkan

Selain kelebihan, penggunaan media pembelajaran *mading pancasila* juga memiliki beberapa kekurangan:

1. Guru harus mampu mengontrol keadaan kelas yang ramai
2. Setelah digunakan mading akan ditempelkan didalam kelas, hal ini tidak menjamin apakah peserta didik akan sering membaca mading tersebut
3. Media pembelajaran ini lebih terfokus pada menghafalan

Berikut beberapa hal-hal yang diperlukan dalam menggunakan media pembelajaran *mading pancasila* sebagai media pembelajaran:

1. Menyediakan Materi pembelajaran yang didalamnya terdapat ilustrasi menarik tentang arti dan makna burung garuda
2. Menyediakan beberapa alat dan bahan untuk membuat media pembelajaran kartu sakti seperti: kertas karton, sticky note, penggaris, gunting, spidol dan lem.

3. Menyediakan hadiah/gift bagi peserta didik, hal ini bertujuan untuk menarik perhatian peserta didik



**Gambar 1. Pembagian Kelompok Sebanyak 4 Kelompok dan Penjelasan Mengenai Arti dan Makna Pancasila**



**Gambar 2. Setiap Perwakilan Kelompok ke Depan Kelas dan Membaca Mading yang Telah Disediakan Oleh Guru**



**Gambar 3. Dokumentasi Kelompok 4 Kelas C**

### Pembahasan

*Mading Pancasila* adalah salah satu media pembelajaran sederhana dan berbentuk praktis yang digunakan pendidik untuk memberikan penjelasan dan menarik perhatian siswa karena terdapat ilustrasi menarik didalamnya. Selain bentuknya yang simple dan dapat dipajang kembali di ruangan kelas, penggunaan media pembelajaran mading

pancasila juga membantu pendidik untuk menciptakan suasana yang menyenangkan di dalam kelas.

Dari hasil penelitian yang kelompok kami dapatkan, kami mengamati bahwa selama berlangsungnya proses pembelajaran peserta didik mampu bekerja sama team/kelompok dengan baik, peserta didik mampu menyimak dan memahami materi yang dijelaskan oleh guru, peserta didik mampu menghafalkan makna dari lambang pancasila yang diberikan dengan penuh kegembiraan, dan peserta didik menjadi lebih antusias ketika diberikan hadiah yang telah disediakan.

Dari hasil pengamatan yang kelompok kami lakukan, kami mengamati bahwa penggunaan media pembelajaran mading *pancasila* dapat dikatakan efektif, dan membantu pendidik agar lebih mudah mengetahui kemampuan peserta didik. Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh Sukmawati (2020) pengamatan terhadap peserta didik bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan kedisiplinan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

### KESIMPULAN

*Mading Pancasila* merupakan media pembelajaran sederhana yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan menghafal mengenai materi yang diberikan, hal ini dapat membantu peserta didik mengenal arti dan makna ideologi indonesia, dan melatih siswa dalam pembelajaran kelompok. Media ini cocok digunakan untuk melatih kemampuan berpikir dan meningkatkan daya ingat siswa.

Dalam penggunaan media pembelajaran *mading pancasila*, guru harus mampu mengontrol suasana kelas, dan memberikan arahan serta mengamati proses belajar siswa.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdul Rifai Ahadang, Bonifasius Saneba, Hasdin Hasdin (2014). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn di Kelas IV SDN Palabatu 1 Melalui Metode Diskusi.
- Emi, Bambang Budi Utomo, Thony Satra Atma (2018). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model Jigsaw Pada Mata Pelajaran PPKn Di Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 10 Pontianak
- H. Harnanto (2021). Membumikan Nilai Nilai Pancasila Melalui Praktik Terbaik Guru di Masa New Normal
- H Indah Rukmana, Widayati Pujiastuti (2018). Kemampuan Guru Melakukan Penilaian Pembelajaran PPKn di SMP Negeri 2 Palu Berdasarkan Kurikulum 2013, Palu.
- Hasrul Muftahki (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Mata Pelajaran PPKn Siswa Kelas X SMAN 5 Kabupaten Tangerang.
- Jamaluddin, S. (2020). Implementasi Pemanfaatan Aplikasi QR Code dalam Proses Pembelajaran PPKn. *Jurnal Kreatif Online*, 8(3), 195–201.
- Jufri Lanasir, Anthonius Palimbong, Hasdin (2014). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKn Melalui Metode Diskusi Di Kelas III SDN Pembina Salakan Kecamatan Tinangkung Kabupaten Banggai Kepulauan.
- Kadek Dwi Widi Prditya (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Motivasi Belajar dan Keterampilan Sosial Dalam Mata Pelajaran PPKn Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Sawan
- M Aldan Prasetyo (2018). Penerapan Metode Jigsaw Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran PPKn.
- Maliada, A. (2014). *Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui Metode Diskusi di Kelas III SDN 1 Okumel*. 6(4), 92–102.
- Mufida Hi, H. Bikuno, Jamaludin, Hasdin (2014). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN Ambelang Pada Mata Pelajaran PKn Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw.
- Nurgiansah, T. H. (2020). Tantangan Guru Pendidikan Kewarganegaraan di Masa Adaptasi Kebiasaan Baru. Palu
- Nugiansah, T.H. (2021). Pendidikan Pancasila
- Pontoh, H., Jamaludin, & Hasdin. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas V SD Inpres Salabenda Kecamatan Bunta. *Jurnal Kreatif Taduloko*, 4(11), 203.
- Raudatul Jannah, Okianna, Bambang Budi Utomo (2020). Penerapan Model Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran PPKn Siswa Kelas VII SMP
- Resha Sapto Apriliani, Lusiana Rahmatiani, Erwin Susanto (2020). Penerapan Model Kooperatif Tipe Jigsaw Dalam Pembelajaran PPKn Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar.
- Sukmawati, S. (2020). Implementasi Pemanfaatan Google Classroom dalam Proses Pembelajaran Online di Era Industri 4 . 0. *Jurnal Kreatif Online*, 8(1), 39–46. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/view/15680>
- Sukmawati. (2019). Pelaksanaan Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter Integritas Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Palu.
- Yudika Noviana, Bambang Budi Utomo, Thony Sastra Atmaja (2020). Penggunaan Model Jigsaw Dalam Mengembangkan Keaktifan Belajar PPKn X MIPA 4 SMAN 8 Pontianak
- Yulita Pujilestari (2020). Pemanfaatan Media Visual dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan