

## KREATIVITAS GURU PPKN DALAM PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF DI SMP NEGERI 25 SAMARINDA

Engelbertus Irenus Piris<sup>1\*</sup>, Wingkolatin<sup>2</sup>, Moh. Bahzar<sup>3</sup>, Endang Herliah<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Mulawarman, Samarinda, Indonesia

\*Email penulis koresponden: [engelbertus911@gmail.com](mailto:engelbertus911@gmail.com)

### Riwayat Artikel

Submitted:  
18-06-2025  
Accepted:  
02-09-2025  
Published:  
02-09-2025

### Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui Media pembelajaran inovatif apa saja yang digunakan dalam proses pembelajaran di SMP Negeri 25 Samarinda, Kemudian Bagaimana cara guru PPKn memilih media pembelajaran inovatif yang akan digunakan di SMP Negeri 25 Samarinda, serta Bagaimana proses guru PPKn dalam membuat media pembelajaran inovatif di SMP Negeri 25 Samarinda. Jenis penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian dilakukan di SMP Negeri 25 Samarinda pada bulan februari 2025-april 2025. Subjek penelitian ini ialah guru PPKn, dan siswa-siswi kelas VII,VIII,IX dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan menyimpulkan data. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran inovatif oleh guru PPKn meliputi *game* edukasi dan media audio visual. Kombinasi kedua media tersebut terbukti mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, sehingga menghasilkan perubahan signifikan dalam meningkatkan efektivitas belajar. Dalam memilih media pembelajaran, guru melakukan beberapa tahapan penting yang terdiri dari menyesuaikan karakteristik peserta didik, mengidentifikasi tujuan pembelajaran, mempertimbangkan ketersediaan sumber daya, serta mengutamakan efektivitas dan efisiensi.

**Kata kunci:** Kreativitas, Guru PPKn, Media pembelajaran inovatif

### Abstract

*The purpose of this research is to find out what innovative learning media are used in the learning process at SMP Negeri 25 Samarinda, then how do Civics teachers choose innovative learning media to be used at SMP Negeri 25 Samarinda, and what is the process of Civics teachers in making innovative learning media at SMP Negeri 25 Samarinda. Descriptive qualitative research type. The research was conducted at SMP Negeri 25 Samarinda in February 2025-april 2025. The subjects of this study were Civics teachers, and students in grades VII, VIII, IX using observation, interview, and documentation techniques. Data analysis techniques are data collection, data reduction, data presentation, and data conclusion. The results of this study show that the utilization of innovative learning media by Civics teachers includes educational games and audio-visual media. The combination of the two media proved to be able to accommodate various learning styles of students, resulting in significant changes in improving learning effectiveness. In choosing learning media, teachers carry out several important stages consisting of adjusting the characteristics of students, identifying learning objectives, considering the availability of resources, and prioritizing effectiveness and efficiency.*

**Keywords:** Creativity, Civics teacher, innovative learning media

Jurnal **MADINASIKA** diterbitkan oleh Fakultas Pascasarjana, Program Studi Magister Manajemen Pendidikan Islam, Universitas Majalengka

## PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia terus mengalami pembaharuan seiring dengan perkembangan zaman dan kebutuhan masyarakat. Dalam era digital saat ini, sistem pendidikan dituntut untuk dapat mengintegrasikan teknologi dan metode pembelajaran yang lebih dinamis guna mempersiapkan generasi yang mampu bersaing di tingkat global (Asrar, 2021; Amelia, 2023;

Arlinayanti & Syari, 2024). Transformasi ini mencakup penerapan kurikulum yang lebih relevan, menggabungkan pembelajaran berbasis proyek, serta penggunaan platform digital untuk memfasilitasi akses informasi yang lebih luas. Di tengah perubahan ini, peran guru menjadi sangat krusial. Guru tidak hanya berfungsi sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif.

Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Pembelajaran disekolah saat ini mulai menyesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang membantu peradaban manusia, sehingga mengakibatkan tuntutan kebutuhan akan pendidikan semakin meningkat dan bervariasi.

Guru sebagai pilar utama dalam sistem pendidikan, memiliki pengaruh yang besar terhadap terciptanya kualitas pendidikan yang optimal (Kamaludin, 2023; Safitri & Wicaksono, 2024; Palobo & Yoenanto, 2024). Efektivitas proses belajar-mengajar sangat bergantung pada kemampuan dan kreativitas guru dalam menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan, menantang, dan relevan dengan kehidupan siswa. Pada kenyataannya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bukanlah hal yang mudah untuk dilakukan oleh karena itu seorang guru haruslah terus meningkatkan kemampuan dan pengetahuannya melalui berbagai pelatihan dan pengalaman. Selain itu, guru juga perlu mengembangkan keterampilan interpersonal yang baik, sehingga dapat membangun hubungan yang positif dengan siswa.

Perkembangan zaman saat ini memberikan banyak peluang bagi guru dalam menambah wawasan dan pengetahuan serta mengembangkan kreativitasnya dalam memberdayakan media pembelajaran. Dengan demikian guru tidak hanya berpatokan pada media pembelajaran yang tersedia di sekolah saja, apalagi seperti yang kita ketahui bahwa tidak semua sekolah memiliki media pembelajaran yang memadai oleh karena itu perlu adanya inovasi dalam media pembelajaran. Salah satu bentuk media pembelajaran yang saat ini banyak diberdayakan dalam kegiatan pembelajaran adalah media berbasis teknologi.

Media yang memanfaatkan kecanggihan teknologi menawarkan banyak kelebihan di antaranya meningkatkan motivasi belajar, menarik perhatian siswa, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks, serta menjadikan konsep tidak berwujud (abstrak) menjadi lebih konkret dan mudah dipahami terkhusus dalam mata pelajaran PPKn. Media pembelajaran memainkan peran krusial bagi pendidik dan peserta didik selama proses pengajaran (Suriyati et al., 2024; Berutu et al., 2024). Media berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan pesan dan informasi dari guru kepada siswa, sehingga dapat menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar. Dengan demikian, interaksi antara pendidik dan peserta didik dapat berjalan dengan lancar, menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih efektif.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMP Negeri 25 Samarinda, kegiatan Pembelajaran hingga saat ini kerap menggunakan metode yang umumnya berfokus pada transfer pengetahuan dari guru ke siswa melalui cara-cara seperti ceramah, pemberian tugas, dan penilaian melalui tes atau ujian. Dengan pendekatan yang berpusat pada guru, suasana cenderung menjadi lebih formal dan terstruktur, di mana siswa berperan sebagai pendengar pasif. Hal ini dapat mengurangi interaksi dan kolaborasi antar siswa, sehingga menciptakan lingkungan yang kurang dinamis dan inovatif.

Observasi awal menunjukkan bahwa sebagian guru masih kurang mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Sumber pengajaran seperti buku paket, papan tulis, dan lembar kerja siswa sering menjadi pilihan utama yang digunakan, tanpa banyak upaya untuk mengembangkan materi yang lebih menarik. Penggunaan media tersebut cenderung menghasilkan metode pembelajaran yang lebih umum, seperti ceramah dan tanya jawab.

Kurangnya variasi dalam penyampaian materi membuat pembelajaran menjadi kurang menarik dan tidak relevan dengan gaya belajar siswa yang beragam. Akibatnya, siswa cenderung mengobrol, bermain, atau melakukan kegiatan lain yang dianggap lebih menyenangkan daripada mengikuti pelajaran sehingga suasana kelas menjadi tidak kondusif dan sulit untuk menciptakan

lingkungan belajar yang efektif. Hal ini mengakibatkan siswa kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru.

Demikian sebaliknya, Penggunaan media pembelajaran yang beragam oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar, terutama yang berbasis teknologi seperti video, PowerPoint, dan game edukasi, telah terbukti mampu meningkatkan antusiasme peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar. Interaktivitas yang tinggi, dan penyampaian materi yang lebih variatif, peserta didik tidak mudah merasa bosan atau jenuh dengan adanya visualisasi yang menarik. Siswa dapat lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok. Selain itu, media pembelajaran yang berbasis teknologi juga dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik, sehingga setiap individu dapat menemukan cara belajar yang paling efektif bagi dirinya.

Kreativitas guru menjadi kunci utama dalam memecahkan permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran (Azis, 2019; Kamaludin et al., 2024). Untuk itu guru harus lebih kreatif lagi dalam merancang media pembelajaran, disamping itu perlu adanya pertimbangan dalam penggunaan media yang tepat sesuai dengan kebutuhan agar dalam pembelajaran tersebut siswa mampu memahami dan mencerna materi yang guru sampaikan. Bentuk-bentuk media pembelajaran mutakhir mencakup beragam instrumen digital dan non-digital yang dapat disesuaikan dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan jenis-jenis Media pembelajaran inovatif yang digunakan oleh guru PPKn dalam proses pembelajaran di SMP Negeri 25 Samarinda dan untuk mendeskripsikan cara guru PPKn dalam memilih media pembelajaran inovatif yang akan digunakan dalam proses pembelajaran di SMP Negeri 25 Samarinda. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoretis dalam memperkaya kajian ilmiah tentang kreativitas guru dalam mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran yang inovatif, serta memberikan landasan teoretis untuk pengembangan model-model pembelajaran PPKn yang lebih efektif. Kemudian, penelitian ini juga memberikan kontribusi secara praktis sebagai acuan untuk guru dalam mengidentifikasi strategi efektif dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran, serta memberikan gambaran konkret tentang praktik-praktik terbaik dalam mengintegrasikan media pembelajaran inovatif ke dalam proses pembelajaran PPKn.

## **METODE PENELITIAN**

Pendekatan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kualitatif. Sedangkan metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode penelitian deskriptif dengan fokus penelitian yaitu mendeskripsikan jenis-jenis Media pembelajaran inovatif yang digunakan oleh guru PPKn dalam proses pembelajaran di SMP Negeri 25 Samarinda dan mendeskripsikan cara guru PPKn dalam memilih media pembelajaran inovatif yang akan digunakan dalam proses pembelajaran di SMP Negeri 25 Samarinda. Tempat pelaksanaan penelitian berlokasi di SMP Negeri 25 Samarinda yang beralamatkan di Jalan Pusaka, Lok Bahu, Kecamatan Sungai Kunjang, Kota Samarinda, Provinsi Kalimantan Timur. Kemudian penulis memilih 2 Guru Mata Pelajaran PPKn sebagai sumber Informan yang memiliki pengetahuan mendalam terkait Kreativitas guru PPKn dalam penggunaan media pembelajaran inovatif, serta perwakilan siswa dari kelas Kelas VII, VIII, dan IX berjumlah 6 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan Teknik analisis data yaitu pengumpulan, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Media pembelajaran inovatif yang digunakan dalam proses pembelajaran**

#### **a. *Game* Edukasi**

Penggunaan game edukasi dalam kegiatan belajar mengajar semakin diakui sebagai metode yang efektif untuk meningkatkan proses pembelajaran. Game edukasi tidak hanya menyajikan materi pelajaran dengan cara yang interaktif, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Hal ini penting karena siswa seringkali lebih termotivasi dan fokus saat terlibat dalam aktivitas yang mereka nikmati.

Di era digital saat ini, di mana teknologi memainkan peran penting dalam kehidupan sehari-hari, integrasi game edukasi dalam kurikulum juga relevan untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di masa depan. Mempelajari konsep-konsep kompleks melalui simulasi dan permainan dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif yang diperlukan dalam dunia kerja. Secara keseluruhan, penggunaan game edukasi dalam pendidikan tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga menciptakan pengalaman yang lebih bermakna bagi siswa.

Berdasarkan hasil wawancara penulis Informan Ibu NF selaku guru mata pelajaran PPKn di SMP Negeri 25 Samarinda terkait penggunaan game edukasi dalam proses pembelajaran, mengatakan sebagai berikut:

“Pandangan saya mengenai penggunaan media pembelajaran, termasuk game edukasi, dalam pendidikan adalah bahwa media tersebut memiliki potensi yang sangat signifikan untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas proses belajar-mengajar. Secara pribadi, saya melihatnya sebagai sebuah instrumen yang sangat membantu dalam memfasilitasi pemahaman siswa. Jika guru hanya menyampaikan materi secara konvensional melalui metode ceramah, seringkali kita mendapati siswa menjadi kurang fokus atau bahkan tidak hadir secara mental di dalam kelas. Pikiran mereka mudah terdistraksi oleh berbagai hal di luar lingkungan belajar formal. Oleh karena itu, seorang pendidik memiliki tanggung jawab untuk mencari dan menerapkan strategi inovatif yang mampu menciptakan pembelajaran yang dua arah dan interaktif. Artinya, tidak hanya guru yang aktif menyampaikan materi, tetapi siswa juga terlibat secara aktif dalam proses tersebut. Penggunaan media pembelajaran, seperti game edukasi, merupakan salah satu cara yang efektif untuk menarik respons dan memfokuskan perhatian siswa dalam belajar. Game edukasi, khususnya, menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memotivasi, sehingga siswa cenderung lebih antusias dan terlibat secara kognitif. Saya juga menggunakan game edukasi beberapa di antaranya adalah Quizizz dan Kahoot, yang saya manfaatkan untuk menyajikan kuis dan asesmen formatif dengan cara yang interaktif dan kompetitif, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses evaluasi. Selain itu, saya juga menggunakan Padlet.”

Dalam pernyataan yang diberikan oleh informan NF selaku guru mata pelajaran diketahui bahwa game edukasi memiliki peran yang cukup besar dalam proses pembelajaran. pernyataan tersebut dikuatkan oleh pernyataan dari responden N, yang merupakan siswa kelas VII B di SMP Negeri 25 Samarinda, yang mengatakan bahwa:

“Saya sangat senang jika Belajar sambil bermain karena membuat suasana kelas mejadi lebih seru dan menambah pemahaman saya terkait materi yang di sampaikan oleh guru. dengan bermain game edukasi dapat menghilangkan rasa bosan selama belajar.”

Pernyataan yang sama juga disampaikan oleh responden D, yaitu siswa kelas IX C di SMP Negeri 25 Samarinda, yang menyatakan bahwa:

“Belajar sambil bermain game edukasi sangat asik dan membantu mengasah otak siswa, setelah guru menjelaskan materi kami langsung diarahkan untuk bermain game yang sesuai dengan materi yang telah diajarkan.”

Kemudian penulis juga mewawancarai informan kedua, yakni ibu TN yang juga sebagai guru mata pelajaran PPKn di SMP Negeri tentang penggunaan game edukasi dalam proses pembelajaran, yang menyatakan bahwa:

“Pandangan saya mengenai penggunaan media pembelajaran, terutama game edukasi, dalam pendidikan adalah bahwa hal tersebut dapat meningkatkan antusiasme anak-anak dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, penggunaan game edukasi juga memudahkan untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi secara langsung di dalam kelas. Dengan demikian, kita dapat segera mengetahui apakah siswa sudah mengerti atau belum materi yang telah diajarkan. Selama ini, saya biasanya menggunakan beberapa aplikasi sebagai media pembelajaran berupa game

edukasi, seperti Quizizz dan Wordwall yang sumbernya dari internet. Melalui Game edukasi siswa biasanya lebih memahami materi. Pengalaman interaktif dalam permainan membuat konsep yang diajarkan lebih menarik dan mudah diingat.”

Pernyataan yang dikatakan dari ibu TN dikuatkan dengan pernyataan responden NA, yang merupakan siswa kelas dari kelas VII A, yang menyatakan bahwa:

“Saya senang jika belajar menggunakan game edukasi apalagi menggunakan hp, mengerjakan kuis-kuis dan bermain bersama teman sekelompok membuat kami tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran”.

Berdasarkan hasil wawancara diatas hal ini dapat diperkuat dengan dokumentasi pada saat implementasi media pembelajaran:



Gambar 1. Implementasi Penggunaan Media Audio Visual

Sumber: Diolah oleh penulis, 2025

Berdasarkan pernyataan hasil wawancara dengan informan dan responden diatas, penulis dapat memberikan Kesimpulan bahwa Media pembelajaran berupa game edukasi yang diadopsi dari beragam sumber dipandang efektif dalam menyajikan materi secara menarik dan interaktif, memfasilitasi pemahaman konsep, serta memungkinkan pengujian pemahaman siswa secara langsung dan formatif di kelas, sehingga menciptakan pembelajaran yang lebih dua arah dan responsif.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan indikator pertama yaitu, Media pembelajaran inovatif yang digunakan dalam proses pembelajaran di SMP Negeri 25 Samarinda. Hasil Penelitian di SMP Negeri 25 Samarinda menunjukkan bahwa pemanfaatan game edukasi dalam mata pelajaran PPKn memberikan hasil belajar yang positif. Melalui game edukasi guru mengintegrasikan materi ke dalam bentuk kuis maupun permainan interaktif yang kemudian menjadi media belajar peserta didik. Melihat kondisi di lapangan peserta didik kurang fokus dalam mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas bahkan tidak jarang peserta didik merasa jenuh dengan kegiatan pembelajaran yang monoton. Oleh karena itu guru PPKn memanfaatkan game edukasi sebagai sarana untuk menarik respon dan focus peserta didik agar terciptanya pembelajaran dua arah. Melalui pemanfaatan website belajar seperti Wordwall, Quizizz, dan Padlet, guru dapat menyajikan materi pembelajaran dalam format game edukasi yang interaktif dan menarik bagi peserta didik. Setiap peserta didik diberikan kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan game edukasi yang disediakan oleh Guru guna memastikan semua peserta didik memahami materi yang diajarkan.

Hasil penelitian dengan peserta didik menunjukkan bahwa mereka merespons secara positif dan antusias terhadap penerapan game edukasi dalam proses pembelajaran. Belajar sambil bermain terbukti menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan motivasi, membuat materi lebih mudah dipahami, serta meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengaplikasikan konsep yang telah dipelajari, sebagaimana terlihat dalam tugas dan diskusi kelas. Hal ini berbeda dengan metode pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan guru, di mana pemahaman konsep cenderung lebih dangkal.

Hal ini sejalan dengan teori yang digunakan penulis pada penelitian ini, yaitu teori Konstruktivisme oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky, menciptakan lingkungan belajar aktif dan interaktif di mana peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, melainkan secara aktif membangun pemahaman dan pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman nyata atau simulasi yang disajikan dalam game. Game edukasi mendorong peserta didik untuk

bereksperimen, memecahkan masalah, berkolaborasi (dalam beberapa kasus), dan merefleksikan hasil dari tindakan mereka, yang semuanya merupakan pilar penting dalam konstruktivisme. Umpan balik yang segera dan relevan dalam game membantu peserta didik untuk mengkonstruksi pemahaman yang lebih mendalam dan akurat tentang konsep yang dipelajari, sambil mempertahankan motivasi dan keterlibatan yang tinggi dalam proses pembelajaran yang berpusat pada mereka.

#### b. Audio Visual

Media pembelajaran audio visual telah melampaui fungsi sekadar alat bantu mengajar, bertransformasi menjadi instrumen pedagogis yang esensial. Keunggulannya terletak pada kemampuannya untuk mengaktifkan berbagai indra peserta didik secara simultan, yaitu pendengaran dan penglihatan. Dengan menyajikan informasi melalui kombinasi suara, gambar bergerak, animasi, dan teks, media ini mampu menangkap dan mempertahankan fokus siswa dengan lebih efektif dibandingkan metode pembelajaran konvensional yang cenderung monoton.

Lebih dari sekadar menarik perhatian, media audio visual memfasilitasi pemahaman konsep yang abstrak dan kompleks menjadi lebih konkret dan mudah dicerna. Selain itu, media pembelajaran audio visual mendukung berbagai gaya belajar yang dimiliki oleh siswa. Beberapa siswa belajar lebih baik melalui visualisasi, sementara yang lain lebih responsif terhadap informasi yang disampaikan secara auditory. Kombinasi keduanya mengakomodasi preferensi belajar yang beragam, sehingga meningkatkan inklusivitas dan efektivitas pembelajaran bagi seluruh peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Informan Ibu NF dan Ibu TN, media pembelajaran audio visual yang digunakan selama kegiatan pembelajaran di SMP Negeri 25 Samarinda terbagi menjadi dua yakni :

- 1) PowerPoint
- 2) Video

Menurut informan ibu TN yang merupakan guru mata pelajaran PPKn di SMP Negeri 25 Samarinda, menyatakan bahwa:

“Menurut pengalaman saya, PowerPoint dan video adalah dua senjata ampuh yang sangat membantu dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Keduanya memiliki kelebihan masing-masing yang, jika dikombinasikan dengan tepat, dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran secara signifikan. PowerPoint bagi saya adalah alat bantu visual yang serbaguna. Saya menggunakannya untuk merangkum poin-poin penting dari materi pelajaran agar siswa lebih mudah memahami struktur dan alur pembelajarannya. Video pembelajaran memiliki kekuatan yang unik dalam menghidupkan materi pelajaran. Terutama untuk materi yang bersifat prosedural, kompleks, demonstratif, atau yang melibatkan fenomena alam atau sosial yang sulit dihadirkan langsung di kelas. Dengan video, siswa dapat melihat dan mendengar secara langsung bagaimana suatu proses terjadi, bagaimana suatu keterampilan dilakukan, atau bagaimana suatu peristiwa berlangsung. Penggunaan PowerPoint dalam pembelajaran PPKn memudahkan visualisasi konsep abstrak, menstrukturkan alur belajar, menarik perhatian siswa, menyajikan informasi efisien dan variatif, serta menyediakan catatan visual untuk belajar mandiri. Hal ini membantu siswa lebih mudah memahami nilai-nilai Pancasila, sistem pemerintahan, hak dan kewajiban, serta isu kewarganegaraan lainnya melalui gambar, bagan, animasi, dan video. Selain itu, PowerPoint membantu guru dalam mempersiapkan materi secara sistematis, sehingga meningkatkan efektivitas pembelajaran dan pemahaman kompetensi kewarganegaraan siswa secara keseluruhan.”

Selanjutnya pernyataan dari Informan Ibu TN di kuatkan oleh Responden FA selaku Peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 25 Samarinda, mengatakan bahwa:

"Kalau guru menjelaskan materi pakai video, rasanya jadi lebih seru dan tidak membosankan. Jika hanya mendengarkan guru menjelaskan atau lihat tulisan di papan tulis, kadang suka mengantuk atau tidak fokus. Tapi kalau ada videonya, jadi lebih menarik perhatian."

Pernyataan lain juga disampaikan oleh responden N selaku peserta didik di SMP Negeri 25 Samarinda bahwa:

"Ketika materi hanya dijelaskan, saya sering kesulitan untuk menangkap semuanya, terutama jika banyak. Tapi dengan PowerPoint, saya bisa melihat rangkuman di layar. Jadi, saya bisa mendengarkan guru menyampaikan poin-poinnya. saya bisa tetap fokus dan tidak ketinggalan informasi penting."

Selanjutnya Penulis mewawancarai informan kedua yakni Ibu NF yang juga merupakan guru PPKn di SMP Negeri 25 Samarinda tentang penggunaan media audio visual yang selama ini digunakan selama proses pembelajaran berlangsung. Informan Ibu NF menyatakan bahwa:

"Saya pernah menggunakan media berupa video dari YouTube dan PowerPoint dalam proses pembelajaran. Penggunaan media audio visual ini meningkatkan daya tarik dan pemahaman siswa terhadap materi. Dengan media ini, siswa dapat melihat dan mendengar informasi secara bersamaan, yang membantu mereka mengingat dan memahami konsep dengan lebih baik. Selain itu, video dan gambar dapat menjelaskan ide yang kompleks dengan cara yang lebih sederhana dan menarik. Media audio visual juga menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, di mana siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dengan melihat contoh nyata melalui video, siswa dapat lebih mudah mengaitkan teori dengan praktik. Selain itu, penggunaan PowerPoint memungkinkan penyampaian informasi secara terstruktur, sehingga siswa dapat mengikuti alur pembelajaran dengan lebih mudah. Dengan cara ini, siswa tidak hanya memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga merasa lebih termotivasi untuk belajar. Terkhususnya dalam mata pelajaran PPKn media pembelajaran seperti video sangat membantu contohnya Dalam konteks peraturan perundang-undangan, istilah 'undang-undang' seringkali menimbulkan kesan kompleks dan formal. Namun, melalui pemanfaatan media, seperti video, pemahaman terhadap peraturan perundang-undangan, yang pada dasarnya memuat berbagai ketentuan seperti aturan lalu lintas atau tata tertib sekolah, dapat disajikan secara lebih menarik dan mudah diakses."

Pernyataan dari informan Ibu NF dikuatkan oleh responden AS selaku peserta didik kelas VII di SMP Negeri 25 Samarinda, menyatakan bahwa :

"Kalau guru pakai PowerPoint di pelajaran PPKn, menurut saya jadi lebih gampang ngerti. Soalnya, kadang materi PPKn itu kayak banyak teori apalagi jika saya harus membaca semua melalui buku paket saja. Tetapi melalui powerpoint materi yang ada dibuku jadi lebih singkat dan mudah dipahami Misalnya, saat belajar tentang Pancasila, kalau ada gambar simbol-simbolnya sama contoh penerapannya di kehidupan sehari-hari, jadi lebih mudah dipahami dan diingat."

Sejalan dengan pernyataan tersebut, responden D yang juga merupakan peserta didik di SMP Negeri 25 Samarinda menyatakan bahwa:

"Selain power point saya juga suka belajar sambil menonton video, materi PPKn itu kan tentang aturan, sejarah, atau bagaimana agar kita menjadi warga negara yang baik. jika dijelaskan lewat video, saya dapat melihat langsung. Misalnya, kalau belajar tentang aturan lalu lintas, lihat video orang naik motor yang benar dan yang salah itu lebih gampang diingat daripada hanya guru menjelaskan materi saja. Atau saat belajar tentang sejarah perjuangan, lihat cuplikan film dokumenternya itu bikin kita melihat semangatnya para pahlawan. Jadi, tidak cuma

membayangkan saja. Terus, video itu juga bikin tidak gampang bosan. Apalagi kalau videonya singkat tapi isinya jelas dan menarik.”

Berdasarkan hasil wawancara diatas hal ini dapat diperkuat dengan dokumentasi pada saat implementasi media pembelajaran:



Gambar 2. Implementasi Penggunaan Media Audio Visual

Sumber: Diolah oleh penulis, 2025

Dari pernyataan kedua Informan dan dikuatkan oleh pernyataan responden Dapat disimpulkan Secara keseluruhan, media audio visual, terutama PowerPoint dan video, terbukti memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan efektivitas dan kualitas proses pembelajaran. PowerPoint memfasilitasi penyampaian informasi yang terstruktur dan visual, membantu siswa memahami konsep melalui poin-poin ringkas, gambar, dan animasi. Hal ini meningkatkan fokus, pemahaman, dan retensi materi. Sementara itu, video menghidupkan materi pelajaran, menyajikan konteks nyata, dan memvisualisasikan proses atau konsep yang abstrak dengan cara yang menarik dan mudah diingat. Kombinasi keduanya mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, meningkatkan keterlibatan dan motivasi, serta memperkaya pengalaman belajar secara keseluruhan. Dengan kemampuannya menyajikan informasi secara simultan melalui indra penglihatan dan pendengaran, PowerPoint dan video menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik, membuat pembelajaran menjadi lebih relevan, mudah diakses, dan pada akhirnya meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Media audiovisual pada dasarnya adalah segala materi pembelajaran yang memanfaatkan indra pendengaran dan penglihatan secara simultan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Dalam konteks pendidikan, media ini memegang peranan penting dalam meningkatkan keterlibatan siswa, memperjelas konsep abstrak, mengakomodasi gaya belajar yang beragam, serta meningkatkan retensi informasi. Hasil penelitian di SMP Negeri 25 Samarinda menunjukkan bahwa guru PPKn menggunakan dua media pembelajaran di antaranya yang sangat relevan dalam kegiatan belajar modern adalah PowerPoint dan video. PowerPoint, yang berevolusi dari sekadar alat presentasi statis, kini memungkinkan integrasi berbagai elemen multimedia seperti gambar, audio, dan video dalam struktur slide yang terorganisir, menawarkan potensi interaktivitas dan kemudahan pembuatan bagi pengajar. Sementara itu, video hadir dengan kekuatan dinamisnya dalam menggabungkan visual dan audio, sangat efektif dalam memvisualisasikan proses kompleks, menyediakan akses ke berbagai sumber daya daring, serta mendukung pembelajaran berbasis konteks dan mandiri.

Berdasarkan Hasil penelitian yang penulis lakukan menunjukkan hasil yang positif, Pemanfaatan PowerPoint dalam kegiatan belajar membawa segudang manfaat bagi guru maupun peserta didik. Bagi guru, PowerPoint menjadi alat yang efektif untuk menyajikan materi pelajaran secara terstruktur dan menarik melalui kombinasi teks, gambar, grafik, animasi, dan bahkan video, sehingga mempermudah visualisasi konsep yang kompleks dan mempertahankan perhatian siswa. Guru juga dapat mengorganisir ide-ide secara sistematis, menyoroti poin-poin penting, serta menyesuaikan presentasi dengan mudah sesuai kebutuhan kelas. Selain itu, PowerPoint memfasilitasi penyampaian informasi yang lebih efisien dan dapat digunakan kembali, menghemat waktu persiapan materi di masa mendatang. Peserta didik merasakan manfaat signifikan dari presentasi PowerPoint yang dirancang dengan struktur materi yang

sistematis. Poin-poin pembahasan inti disajikan secara ringkas, kemudian diperjelas melalui penjelasan guru, sehingga siswa dapat dengan mudah mengikuti alur pemikiran dan mengenali informasi yang paling esensial. Selain itu, penyertaan elemen multimedia menjadikan pengalaman belajar lebih hidup dan interaktif, yang secara langsung berkontribusi pada peningkatan fokus dan semangat belajar siswa terhadap materi yang sedang dibahas.

## **2. Cara Guru PPKn dalam Memilih Penggunaan Media Pembelajaran Inovatif**

### **a. Menyesuaikan Karakteristik Peserta Didik**

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan informan Ibu NF selaku guru PPKn di SMP Negeri 25 Samarinda terkait cara guru memilih media pembelajaran berdasarkan karakteristik peserta didik, menyatakan bahwa:

“Secara umum dalam menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran PPKn ada beberapa hal yang selama ini telah saya lakukan, yang pertama yakni mempertimbangkan karakteristik siswa. melihat beragamnya gaya belajar siswa serta tingkat pemahaman yang berbeda-beda tentunya perlu adanya identifikasi terlebih dahulu serta observasi untuk menentukan media pembelajaran yang sesuai untuk mengakomodasi keberagaman karakteristik peserta didik. Informasi yang terkumpul dari observasi ini memberikan wawasan yang kaya tentang beragamnya profil belajar di kelas. Berbekal pemahaman akan keberagaman ini, saya kemudian menentukan jenis-jenis media pembelajaran yang paling relevan dan adaptif. Berdasarkan hasil identifikasi menunjukkan media yang cocok untuk digunakan dalam pelajaran PPKn yaitu media audio visual karena dapat mederhanakan materi yang bersifat kompleks dan juga media berupa game edukasi untuk menambah pemahaman siswa serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.”

Kemudian penulis melakukan wawancara dengan informan kedua yakni Ibu TN yang juga merupakan guru mata pelajaran PPKn di SMP Negeri 25 Samarinda, menyatakan hal yang sejalan:

“Dalam menentukan media pembelajaran, Langkah awal saya adalah melakukan asesmen awal atau diagnostic assessment. Asesmen ini bisa berupa observasi langsung di kelas pada interaksi awal, pemberian angket sederhana mengenai minat, gaya belajar (visual, auditori, kinestetik), dan latar belakang pengetahuan siswa terkait materi yang akan diajarkan. Dari hasil asesmen awal ini, saya akan mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif mengenai keberagaman di kelas. Penting untuk diingat bahwa tidak ada satu media yang sempurna untuk semua siswa. Oleh karena itu, saya seringkali mengkombinasikan berbagai jenis media dalam satu sesi pembelajaran. Misalnya, saya bisa memulai dengan penjelasan konsep secara lisan (auditori), kemudian memperkuatnya dengan tampilan visual (visual), dan memberikan kesempatan siswa untuk bereksplorasi melalui aktivitas praktik (kinestetik). Oleh karena itu, media pembelajaran seperti media audio visual dan game edukasi menjadi rekomendasi media yang cocok untuk digunakan dalam mata pelajaran PPKn.”

Pernyataan yang di sampaikan oleh informan Ibu NF dan Ibu TN dikuatkan oleh pernyataan responden J selaku peserta didik kelas IX di SMP Negeri 25 Samarinda terkait dengan cara guru memilih media pembelajaran, yang mengatakan bahwa:

"Yang saya perhatikan, sebelum kami benar-benar masuk ke materi pelajaran yang baru, guru kami biasanya punya cara sendiri buat mengenali kami lebih dalam. Awalnya, seringkali beliau berinteraksi langsung dengan kami di kelas, kayak bertanya tentang pengalaman atau pendapat kami terkait topik yang akan dipelajari. Beliau juga suka mengamati bagaimana kami merespons saat diskusi ringan atau saat mengerjakan tugas-tugas kecil di awal. Bahkan, terkadang sebelum ulangan atau tugas besar, beliau suka membuka sesi tanya jawab informal di

mana kami bisa bebas bertanya tentang apa saja. Dari situ, sepertinya beliau jadi punya gambaran awal tentang latar belakang pengetahuan kami, minat kami, dan mungkin juga cara kami berpikir.”

Berdasarkan hasil wawancara diatas hal ini dapat diperkuat dengan dokumentasi pada saat proses pembelajaran berlangsung:



Gambar 3. Identifikasi Karakteristik

Sumber: Diolah oleh penulis, 2025

Berdasarkan pernyataan hasil wawancara dengan informan dan responden diatas, penulis dapat memberikan Kesimpulan bahwa pentingnya mempertimbangkan karakteristik siswa dalam menentukan media pembelajaran yang sesuai untuk mata pelajaran PPKn. Langkah awal yang umum dilakukan adalah melalui identifikasi karakteristik peserta didik. Berdasarkan pemahaman ini, media audio visual dan game edukasi dinilai sangat relevan karena mampu menyederhanakan materi yang kompleks, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, sehingga guru dapat mengkombinasikan berbagai jenis media untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran PPKn.

#### b. Identifikasi Tujuan Pembelajaran

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan informan, yakni Ibu TN selaku guru PPKn di SMP Negeri 25 Samarinda terkait dengan cara guru dalam memilih media pembelajaran mata pelajaran PPKn berdasarkan identifikasi tujuan pembelajaran, yang mengatakan bahwa:

"Menurut saya, keterkaitan antara pemilihan media pembelajaran dan identifikasi tujuan pembelajaran adalah fundamental dan tidak terpisahkan dalam merancang pengalaman belajar yang efektif. Tujuan pembelajaran adalah inti dan arah dari seluruh proses pengajaran. Ia mendefinisikan kompetensi atau kemampuan spesifik yang diharapkan dimiliki siswa setelah pembelajaran selesai. Pemilihan media yang tepat bukan hanya soal membuat pembelajaran menjadi menarik, tetapi lebih kepada bagaimana media tersebut dapat mengoptimalkan pemahaman, keterampilan, atau sikap yang ingin dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. kalau tujuannya kita lihat dari materinya juga kalau misalnya materinya lebih kompleks itu biasanya bisa menggunakan media yang lebih bervariasi agar memudahkan sesuatu lebih memahami materi yang diajarkan misalnya mengenai materi keberagaman nasional itu sangat kompleks jadi media yang digunakan harus dapat mudah diterima dan dipahami oleh peserta didik."

Pernyataan yang serupa juga diberikan oleh informan kedua yakni ibu NF yang juga merupakan guru PPKn di SMP Negeri 25 Samarinda:

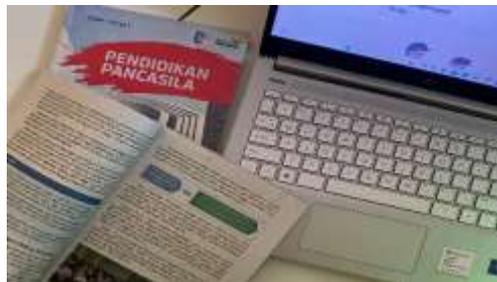
"Saya menyelaraskan tujuan pembelajaran dengan kebutuhan dan berdasarkan identifikasi karakteristik siswa melalui pendekatan yang fleksibel dan responsif. Untuk tujuan pembelajaran itu tentunya menyesuaikan dengan pokok pembahasan materi. Secara umum tujuannya yakni

agar siswa dapat memahami suatu materi yang disampaikan dan juga kemudian di aktualisasikan dalam kehidupan sehari-hari. Bagi saya, pemilihan media pembelajaran yang tidak didasarkan pada tujuan pembelajaran ibarat berjalan tanpa arah. Tujuan pembelajaran adalah Kompasnya, dan media pembelajaran adalah kendaraan yang membantu kita sampai ke tujuan tersebut dengan cara yang paling efektif dan efisien. Point utamanya adalah pemilihan media yang digunakan dapat mengantarkan peserta didik pada pemahaman akan suatu materi yang diajarkan".

Pernyataan dari kedua Informan dikuatkan dengan pernyataan responden N selaku peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 25 Samarinda terkait dengan cara guru dalam memilih media pembelajaran mata pelajaran PPKn berdasarkan identifikasi tujuan pembelajaran, menyatakan bahwa:

"Selama ini yang saya perhatikan selama proses pembelajaran PPKn media yang digunakan oleh guru sudah sesuai dengan materi yang diajarkan. Sebelum pembelajaran dimulai guru juga menyampaikan tujuan pembelajaran dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan serta gambaran umum mengenai materi, Contohnya waktu kita belajar tentang keberagaman budaya Indonesia. Kalau gurunya hanya mengarahkan untuk membaca materi di buku tentang berbagai macam suku dan adat istiadat, itu seperti informasi saja, saya pribadi kurang memahami. Tetapi saat gurunya menunjukkan video tentang festival-festival budaya dari berbagai daerah, atau menampilkan foto-foto pakaian adat dan rumah tradisional yang warna-warni, itu langsung membuat saya lebih mudah memahami bahwa banyaknya keberagaman budaya di Indonesia. selain itu saya merasa materi yang dipelajari menjadi lebih nyata."

Berdasarkan hasil wawancara di atas hal ini dapat diperkuat dengan dokumentasi proses Identifikasi oleh guru:



Gambar 4. Identifikasi Tujuan Pembelajaran

Sumber: Diolah oleh penulis, 2025

Berdasarkan pernyataan hasil wawancara dengan informan dan responden di atas, penulis dapat memberikan Kesimpulan bahwa tujuan pembelajaran adalah landasan utama pemilihan media. Materi kompleks lebih efektif disampaikan melalui media yang bervariasi dan mudah dipahami, contohnya audio visual. Kesesuaian antara tujuan, materi, dan media pembelajaran kunci keberhasilan belajar siswa dalam memahami dan menginternalisasi materi.

#### c. Ketersediaan Sumber Daya

Sumber daya menjadi salah satu hal utama dalam mengaplikasikan media pembelajaran. karena keberadaan dan kualitas sumber daya tersebut sangat mempengaruhi efektivitas proses pembelajaran yang berlangsung. Dengan dukungan sumber daya yang memadai, media pembelajaran dapat diaplikasikan secara optimal sehingga meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan informan Ibu TN selaku guru PPKn di SMP Negeri 25 Samarinda terkait cara guru memilih media pembelajaran dengan mempertimbangkan ketersediaan sumber daya yang ada, menyatakan bahwa:

"Dalam menentukan media pembelajaran, ketersediaan sumber daya di sekolah menjadi salah satu pertimbangan yang sangat realistis dan penting. Di sekolah kami, kami memiliki proyektor yang sangat berguna untuk menampilkan materi visual kepada seluruh kelas. Selain itu, kelengkapan belajar seperti buku paket tetap menjadi sumber informasi utama yang terstruktur. Kami juga memiliki jaringan internet berupa WiFi, meskipun kami perlu mempertimbangkan kestabilannya dan potensi akses yang tidak merata di berbagai area sekolah. Disamping itu, hampir semua siswa memiliki smartphone yang dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk belajar. Ini membuka peluang untuk menggunakan aplikasi-aplikasi pendidikan, platform daring, atau sumber belajar digital lainnya. Namun, di sisi lain, kita juga perlu bijak dalam mengintegrasikannya agar penggunaannya tetap fokus pada pembelajaran dan tidak terdistraksi. Keterbatasan sumber daya selalu menuntut kita untuk menjadi lebih kreatif dan inovatif. Dengan kombinasi proyektor, buku paket, koneksi WiFi yang ada, dan potensi smartphone siswa, saya akan berusaha merancang pembelajaran yang menarik dan efektif, sambil tetap memastikan semua siswa dapat berpartisipasi secara optimal. Saya akan mencari cara untuk mengintegrasikan sumber daya ini secara sinergis, misalnya dengan menampilkan materi pengantar melalui proyektor, memberikan tugas eksplorasi lebih lanjut melalui sumber daring yang bisa diakses di smartphone, dan memperdalam pemahaman melalui latihan soal dari buku paket."

Beranjak dari pernyataan dari informan Ibu TN, kemudian penulis mewawancarai informan kedua yakni Ibu NF yang juga merupakan guru PPKn di SMP Negeri 25 Samarinda terkait ketersediaan sumber daya, menyatakan bahwa:

"Penggunaan media pembelajaran tentunya sangat bergantung pada sumber daya yang tersedia, saya sangat menyadari keterbatasan sumber daya yang kami miliki di sekolah. Kami memang memiliki proyektor dan kelengkapan belajar seperti buku paket, serta jaringan WiFi yang meskipun kurang memadai namun masih terbilang cukup untuk melangsungkan proses pembelajaran. Kondisi ini menuntut saya untuk lebih bijaksana dan strategis dalam memilih dan memanfaatkan media. Mengingat keterbatasan ini, terutama pada jaringan internet yang mungkin tidak selalu stabil atau merata, saya berpendapat bahwa fleksibilitas menjadi kunci utama. Saya akan berupaya untuk menyiapkan media pembelajaran yang beragam dan tidak terlalu bergantung pada satu jenis sumber daya saja. Misalnya, saya akan mengoptimalkan penggunaan proyektor untuk menyampaikan materi visual secara klasikal, namun saya juga akan memastikan memiliki alternatif lain seperti bentuk gambar yang di print out. Buku paket akan tetap menjadi fondasi materi, namun saya akan melengkapinya dengan lembar kerja siswa (LKS) atau materi tambahan yang bisa diakses secara luring. Terkait dengan jaringan WiFi yang kurang memadai, saya akan memilah secara cermat kapan dan bagaimana memanfaatkannya. Mungkin untuk mengunduh materi atau video pendek di awal yang kemudian bisa digunakan secara offline selama pembelajaran. Oleh karena itu, dalam perencanaan pembelajaran, saya tidak jarang menyiapkan lebih dari satu jenis media. Tujuannya adalah untuk mengantisipasi berbagai kendala atau keterbatasan sumber daya yang mungkin timbul. Dengan memiliki media yang bersifat fleksibel dan beragam, saya berharap proses pembelajaran tetap dapat berjalan efektif dan tujuan pembelajaran tetap tercapai, tanpa terlalu terhambat oleh keterbatasan sumber daya yang ada."

Pernyataan dari kedua Informan diperkuat dengan pernyataan responden J selaku peserta didik kelas IX di SMP Negeri 25 Samarinda, yang menyatakan bahwa:

"Menurut pengamatan saya, guru kami sangat cakap dalam memanfaatkan sumber daya yang tersedia di sekolah. Beliau secara efektif menggunakan proyektor untuk menyajikan materi visual dan video yang mendukung pemahaman kami. Buku paket juga menjadi acuan utama dalam proses pembelajaran. Meskipun kami menyadari bahwa jaringan internet WiFi di sekolah terkadang kurang stabil, guru tetap berupaya mengintegrasikannya secara bijak, terutama untuk mencari informasi tambahan atau menampilkan materi daring yang relevan. Terkadang saat pembelajaran berlangsung terjadi kendala Misalnya, jika proyektor mengalami gangguan, beliau dengan sigap menggunakan media visual cetak berukuran besar atau papan tulis secara lebih interaktif. Ketika koneksi internet tidak optimal, fokus pembelajaran dialihkan pada diskusi kelas yang mendalam atau pemanfaatan buku paket secara maksimal."

Berdasarkan hasil wawancara diatas hal ini dapat diperkuat dengan dokumentasi Pemanfaatan sumber daya:



Gambar 5. Pemanfaatan handphone siswa sebagai medi alternatif

Sumber: Diolah oleh penulis, 2025

Berdasarkan pernyataan hasil wawancara dengan informan dan responden diatas, penulis dapat memberikan Kesimpulan bahwa Tersedianya sumber daya merupakan pertimbangan utama guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran. Guru berusaha memaksimalkan sumber daya yang ada secara kreatif, menggabungkan proyektor, buku paket, dan potensi smartpone siswa. Fleksibilitas dan kemampuan guru diperlukan untuk menyiapkan alternatif media penting untuk mengatasi keterbatasan sumber daya

#### d. Efektivitas dan Efisiensi

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan informan Ibu NF selaku guru PPKn di SMP Negeri 25 Samarinda terkait cara guru memilih media pembelajaran berdasarkan efektivitas dan efisiensi, menyatakan bahwa:

"Berbicara soal efektifitas dari suatu media pembelajaran yang digunakan, saya melihat dari 3 hal diantaranya adalah kemudahan untuk mengakses media yang digunakan, respon siswa saat pembelajaran berlangsung serta hasil belajar siswa. Selama ini yang saya perhatikan saat kita menggunakan media pembelajaran yang menarik akan memancing fokus siswa pada materi yang diajarkan setelah itu dapat kita lihat bahwa penggunaan media pembelajaran membantu siswa untuk memahami hal yang sifatnya abstrak atau kompleks. sedangkan jika kita mempertimbangkan efisiensi seperti waktu, biaya dan lainnya itu bersifat fleksibel karena tergantung pada media pembelajaran yang disiapkan oleh karena itu untuk mengoptimalkannya kita perlu mengutamakan kebermanfaatan serta kemudahan untuk mengakses suatu media pembelajaran."

Kemudian penulis mewawancarai informan kedua Ibu TN yang juga selaku guru PPKn di SMP Negeri 25 Samarinda, menyatakan bahwa:

“Untuk mengukur efektifitas suatu media biasanya saya memperhatikan indikator. Indikatornya kita lihat dari materinya, berapa bobotnya lebih dalam atau tidak, jadi kita lihat dari situ. Jadi kalau misalnya materinya lebih dalam ya kita kasih media yang lebih bervariasi lebih efektif untuk anak-anak yang menggunakan gaya belajar bermacam-macam jadi bisa masuk semuanya di media itu jadi lebih bervariasi lebih memudahkan anak-anak memahami sebuah materinya. selama penggunaan media siswa antusias dan lebih mudah memahami materi yang diajarkan serta dapat terlibat langsung dalam proses belajar. Dari segi efisiensi, saya mengupayakan waktu semaksimal mungkin untuk mempersiapkan suatu media pembelajaran, tidak hanya waktu tetapi juga biaya dalam hal ini saya juga mengutamakan fungsi dan jangka Panjang dari suatu media pembelajaran yang akan digunakan. Semua itu kembali pada media yang kita siapkan misalnya mengadopsi dari internet akan membutuhkan waktu yang relatif sebentar atau membuat sendiri tentunya memerlukan waktu yang lebih lama atau bersifat fleksibel.”

Pernyataan dari kedua Informan dikuatkan dengan pernyataan responden D selaku peserta didik kelas IX di SMP Negeri 25 Samarinda:

“Penggunaan waktu belajar cukup efisien. Penggunaan media sering kali justru mempersingkat waktu penjelasan materi.”

Berdasarkan hasil wawancara diatas hal ini dapat diperkuat dengan dokumentasi efektifitas dan efisiensi media pembelajaran:



Gambar 6. Efektivitas dan efisiensi penggunaan media pada proses pembelajaran

Sumber: Diolah oleh penulis, 2025

Berdasarkan pernyataan hasil wawancara dengan informan dan responden diatas, penulis dapat memberikan Kesimpulan bahwa efektifitas pemilihan media pembelajaran dinilai dari kemudahan akses, respons positif siswa, dan peningkatan pemahaman materi kompleks. Media yang menarik membantu fokus siswa dan mempermudah pemahaman konsep abstrak. Efisiensi waktu dan biaya bersifat fleksibel tergantung jenis media. Kebermanfaatan dan kemudahan akses menjadi prioritas utama guru, dengan mempertimbangkan bobot materi dan gaya belajar siswa untuk mengakomodasi keberagaman dan memaksimalkan pemahaman. Persiapan media bervariasi dari adopsi daring yang cepat hingga pembuatan sendiri yang lebih lama.

## **KESIMPULAN**

Pemanfaatan media pembelajaran inovatif oleh guru PPKn, meliputi game edukasi dan media audiovisual, secara implisit menunjukkan tingkat kreativitas guru yang tinggi dalam merancang dan mengimplementasikan proses pembelajaran. Guru PPKn tidak hanya memanfaatkan teknologi yang tersedia, tetapi juga secara kreatif mengintegrasikan materi pelajaran ke dalam format game interaktif, yang membuktikan kemampuan mereka dalam mengubah materi abstrak menjadi pengalaman belajar yang menarik dan relevan bagi siswa. Demikian pula, penggunaan PowerPoint yang melampaui fungsi presentasi statis dengan mengintegrasikan elemen multimedia serta pemanfaatan video sebagai alat visualisasi yang

dinamis mencerminkan inovasi guru dalam menyajikan materi agar lebih mudah dipahami dan menarik perhatian siswa, yang pada akhirnya menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik. Hal ini mencerminkan pemahaman guru akan beragamnya gaya belajar siswa dan upaya untuk mengakomodasinya melalui media yang melibatkan berbagai indra. Selain itu, pemanfaatan video sebagai media pembelajaran menunjukkan inisiatif guru dalam memanfaatkan sumber daya daring untuk menghadirkan konteks dunia nyata ke dalam kelas, memvisualisasikan konsep yang sulit dijelaskan hanya dengan kata-kata, dan mendorong pembelajaran mandiri.

Guru PPKn menunjukkan pendekatan yang sistematis dan reflektif dalam memilih media pembelajaran inovatif. Proses pemilihan diawali dengan menyesuaikan karakteristik peserta didik melalui observasi dan asesmen diagnostik untuk memahami gaya belajar dan tingkat pemahaman siswa, yang kemudian menjadi landasan dalam memilih media yang relevan seperti audiovisual untuk menyederhanakan materi kompleks dan game edukasi untuk meningkatkan pemahaman serta motivasi belajar. Tahap selanjutnya adalah identifikasi tujuan pembelajaran yang jelas, di mana guru memastikan bahwa media yang dipilih bukan hanya menarik perhatian tetapi juga secara efektif mengantarkan siswa pada penguasaan kompetensi yang diharapkan, guru secara realistis mempertimbangkan ketersediaan sumber daya di sekolah, termasuk keterbatasan jaringan internet, dan menunjukkan kreativitas dalam mengoptimalkan sumber daya yang ada serta mencari alternatif yang efektif seperti materi cetak atau pemanfaatan fasilitas yang tersedia. Terakhir, pemilihan media didasarkan pada efektivitas dan efisiensi, di mana guru memprioritaskan media yang mudah diakses, mendapatkan respon positif dari siswa, meningkatkan hasil belajar, serta mempertimbangkan waktu dan biaya persiapan dengan mengutamakan kebermanfaatan jangka panjang media dalam mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat menjadi fasilitator yang menginspirasi menekankan peralihan dari model instruktur tradisional menuju pembimbing yang memberdayakan. Guru tidak lagi hanya menyampaikan materi, melainkan merancang pengalaman belajar yang bermakna dan relevan dengan kebutuhan individual siswa. Pendekatan ini berakar pada pemahaman mendalam tentang bagaimana siswa belajar, termasuk gaya belajar, minat, dan tingkat perkembangan kognitif mereka. Dengan memadukan metode pengajaran inovatif seperti pembelajaran berbasis proyek, inkuiri, atau pembelajaran kooperatif, guru menciptakan peluang bagi siswa untuk terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuan mereka sendiri. Lebih dari itu, pendekatan personal yang diterapkan guru membangun hubungan yang positif dan suportif dengan siswa, menciptakan iklim kelas yang aman secara emosional. Keamanan ini esensial agar siswa berani mengambil risiko intelektual, mengajukan pertanyaan kritis, dan melihat kesalahan bukan sebagai akhir dari segalanya, melainkan sebagai umpan balik berharga untuk pertumbuhan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, U. (2023). Tantangan Pembelajaran Era Society 5.0 dalam Perspektif Manajemen Pendidikan. *Al-Marsus: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 68. <https://doi.org/10.30983/al-marsus.v1i1.6415>
- Arlinayanti, K. D., & Syari, N. M. F. D. (2024). Perubahan Paradigma Pendidikan Melalui Pemanfaatan Teknologi di Era Global. *Metta: Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 4(3). <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/metta>
- Asrar, D. S. (2021). Inovasi Pengembangan Kurikulum Pendidikan Dasar Dalam Menghadapi Tantangan Global. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Madrasah Ibtidaiyah*, Vol 1(No 1), 34–40.
- Azis, A. M. (2019). Upaya Meningkatkan Creative Intelligence (Kecerdasan Kreatif) dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran Upaya*, 1(3), 29–40. <https://ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/view/75>
- Berutu, A. I., Roza, M., & Hsb, R. N. (2024). Peran Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Membangun Motivasi dan Minat Belajar Siswa. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 3(3), 88–97. <https://doi.org/10.58192/insdun.v3i3.2249>

- Kamaludin, K. (2023). Why is Normative Commitment Invalid? An Empirical Study on Principals of Public Elementary Schools. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 10(2), 229. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v10i2.13467>
- Kamaludin, K., Taulany, H., & Slamet, S. (2024). Enhancing Competitive Advantage in the Disruptive Era: Strategy Formulation Framework in Model Public Junior High Schools in Indonesia. *Al-Tanzim: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 8(1), 42-58. <https://doi.org/10.33650/al-tanzim.v8i1.6861>
- Palobo, A. F., & Yoenanto, N. H. (2024). Literature Study: The Role of Driving Teachers in the Framework Improving the Quality of National Education. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1, 117-126. <https://scholar.archive.org/work/54eiqnaamba5bh7hboqluj4an4/access/wayback/http://pedagogi.ppj.unp.ac.id/index.php/pedagogi/article/download/2027/388/>
- Safitri, D., & Wicaksono, N. F. (2024). Guru Sebagai Pilar Utama: Meningkatkan Kualitas Pendidikan Di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Vokasi Dan Seni (JPVS)*, 3(1), 1-12. <https://doi.org/10.52060/jpvs.v3i1.2761>
- Suriyati, S., Mytra, P., Jaya Nur, M., & Wahdania, W. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Menggunakan Alat Peraga Pada Materi Pelajaran Pai Di Smp Negeri 35 Sinjai. *Jurnal Al-Ilmi: Jurnal Riset Pendidikan Islam*, 4(02), 77-83. <https://doi.org/10.47435/al-ilm.v4i02.2597>