



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 6 Tahun 2023 Page 7140-7153

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Desain Model dan Media Pembelajaran PKn Di Sekolah Dasar

Kartika Rama Winingsi^{1✉}, Aquino Afriani², Elsa Rahmawati³, Niken Novita Ayu⁴, Fanny

Nelviandra⁵, Budi Setiawan⁶

Universitas Islam Riau

Email: kartikaramawiningsih@student.uir.ac.id^{1✉}

Abstrak

Pendidikan kewarganegaraan mengajarkan siswa untuk mengetahui segala hal yang mencakup akan dirinya dan juga negaranya. Pada akhirnya, siswa akan diminta untuk menerapkan nilai-nilai dari mata pelajaran ini. Dengan mengimplementasikan pancasila di kehidupan sehari-hari maka siswa berarti telah menunjukkan identitas bangsa negaranya. Namun dalam hal ini, upaya untuk menerapkan PKn di kehidupan sehari-hari bukanlah hal yang mudah, oleh karena itu perlu bagi tenaga didik untuk menyiapkan desain pembelajaran PKn agar para siswa menikmati pelajaran tersebut dan memudahkan mereka untuk menerapkan kandungan dari nilai-nilai mata pelajaran PKn. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini ialah studi literatur. Dimana peneliti menganalisis sejumlah jurnal maupun artikel dari penelitian terdahulu yang relevan. Pengumpulan data dilakukan melalui jejak online dengan mencari jurnal dan artikel melalui google scholar. Hasil analisis dari berbagai jurnal yang ditemukan menunjukkan bahwa mendesain model dan media pembelajaran perlu dilakukan oleh seorang guru dalam memberikan pembelajaran untuk siswa Sekolah Dasar khususnya pada pembelajaran PKn.

Kata Kunci: *Desain Pembelajaran PKn, Model Pembelajaran, Media Pembelajaran*

Abstract

Citizenship education teaches students to know everything that includes themselves and their country. Ultimately, students will be asked to apply the values of this subject. By implementing Pancasila in everyday life, students have demonstrated their country's national identity. However, in this case, efforts to apply Civics in everyday life are not easy, therefore it is necessary for students to prepare a Civics learning design so that students enjoy the lesson and make it easier for them to apply the content of the values of the Civics subject. The approach used in this research is literature study. Where researchers analyzed a number of journals and articles from relevant previous research. Data collection was carried out through online tracking by searching for journals and articles via Google School. The results of analysis from various journals found showed that designing learning models and media needs to be done by a teacher in providing learning for elementary school students, especially in Civics learning.

Keywords: *Civics Learning Design, Learning Model, Learning Media*

PENDAHULUAN

Kunci utama agar manusia dapat berkembang dan memiliki ilmu sehingga dapat bermanfaat bagi agamanya maupun negaranya adalah ilmu dan ia merupakan kebutuhan dasar bagi seseorang (Saihu, 2019). Namun untuk mendapatkan sebuah ilmu, proses penyaluran antara guru dengan siswa perlu diperhatikan karena hal tersebut yang akan menjadikan kegiatan pembelajaran dapat atau tidak berjalan dengan baik. Pada sekolah dasar (SD) ataupun Madrasah Ibtidaiyah (MI), kelas dibagi menjadi dua jenis yaitu kelas rendah dan kelas tinggi. Adapun pembagiannya bukan hanya sekedar pembatasan umur namun berkaitan pula dengan materi yang akan disampaikan. Proses pembelajaran menerapkan kurikulum suatu pendidikan institusi sehingga dapat mempengaruhi siswa untuk mencapai tujuan pendidikan yang ditetapkan. Hal ini bertujuan pendidikan menggerakkan siswa menuju perilaku, intelektual, moral dan sosial perubahan perilaku agar mampu hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial untuk mencapai tujuan tersebut siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar yang dikelola oleh guru melalui proses pembelajaran (Manalu et al., 2022).

Dalam sistem pendidikan nasional, Pendidikan Kewarganegaraan merupakan bagian utuh. Oleh karena itu, Pendidikan Kewarganegaraan dicantumkan dalam kurikulum sejak jenjang sekolah dasar. Di jenjang pendidikan sekolah dasar, pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menjadi pondasi atau dasar bagi anak untuk membentuk karakter generasi bangsa yang baik. Menurut (Shofia Hattarina et al., 2022) karakter merupakan sifat alami yang ditunjukkan seseorang dalam memberikan respons atau tanggapan terhadap

situasi yang dihadapinya secara bermoral. Sedangkan moral sendiri merupakan suatu tuntutan berkelakuan dengan baik yang dipunyai seseorang sebagai moralitas, yang terefleksikan pada cara berfikir, bersikap, dan dalam tingkah laku (Dewi et al., 2021). Ketika anak diberi pembelajaran tentang Pendidikan Kewarganegaraan ini, diharapkan anak-anak yang akan menjadi penerus bangsa dapat memiliki moral yang baik dan merubah moral yang buruk berdasarkan kesadaran dan keinginannya sendiri (Aulia et al., 2021). Akan tetapi, pada kenyataannya Pendidikan Kewargaegaraan belum mampu berperan untuk mewujudkan hal itu. Meskipun ada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah, peserta didik kurang memahami untuk apa mata pelajaran itu ada. Sehingga, tidak adanya perubahan yang berarti atas tindakan atau karakter mereka yang tidak baik itu (Marbella, 2021).

Hambatan kegiatan belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya minimnya minat siswa dalam menyerap materi pelajaran, serta kurangnya siswa pemahaman dalam menerima materi yang disajikan (Rizal et al., 2023). Ini karena guru hanya menggunakan metode ceramah dan buku teks. Oleh karena itu struktur pembelajaran harusnya di desain sebaik mungkin untuk membantu kegiatan pembelajaran antara guru dan siswa Sekolah Dasar. Desain dalam pembelajaran merupakan kebutuhan bagi setiap tenaga didik karena hal tersebut dapat menjadikan terlaksananya dengan baik proses pembelajaran (Al-faruq, 2023). Ditinjau lagi, siswa terdiri dari berbagai macam jenis, mulai dari yang mudah paham pembelajaran hingga kepada siswa yang lambat menerima pembelajaran. Dengan desain yang sedemikian rupa, dapat meningkatkan minat belajar siswa dan kecenderungan mereka untuk kedatangan mata pelajaran PKn. Semakin siswa merasa senang dengan mata pelajaran PKn, maka siswa akan semakin menunggu kedatangan hari untuk mata pelajaran tersebut (Wandini & Maghfhirah, 2021)..

Salah satunya upaya yang dapat ditempuh adalah dengan mengembangkan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum dan karakteristik siswa. Media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran kaitannya dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara guru berperan sebagai penyampaian informasi dan dalam hal ini guru sebaiknya menggunakan berbagai media yang sesuai (Junaidi, 2002). Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Menurut (Wandini & Maghfhirah, 2021) media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung

maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima.

Desain model dan media pembelajaran dapat kita ketahui maknanya dalam berbagai sudut pandang. Hal ini berkaitan dengan teori dan strategi dalam proses pengembangan pembelajaran serta bagaimana menerapkan atau melaksanakannya di dalam kelas. Selain itu juga dapat mengembangkan tingkat keterampilan guru dalam menyusun, mengolah, melaksanakan, melakukan penilaian terhadap anak didik dengan dirancangnya suatu produk tersebut. Tujuan dari rancangan ini pada dasarnya untuk berisi serangkaian langkah-langkah yang disusun serinci mungkin agar dapat meningkatkan mutu belajar anak di dalam proses pembelajaran. Masalah yang ditemukan dalam kenyataannya saat ini adalah masih kurangnya kemampuan yang dimiliki guru dalam merancang sebuah model dan media pembelajaran PKn di Sekolah Dasar. Selain itu juga disebabkan oleh alat pendukung yang tidak tersedia dalam penggunaan media ini di dalam kelas. Dan tidak semua instansi memiliki ketersediaan alat tersebut. Maka dari itu harus ada juga faktor pendukung dan penunjang dari berbagai pihak untuk mewujudkan serta merealisasikan hal ini. Disamping keterampilan dan pengetahuan yang dimiliki (Basri, 2023).

Atas dasar itulah penulis melakukan analisis terhadap desain model dan media pembelajaran PKn di tingkat sekolah dasar. Peneliti berasumsi bahwa siswa di Sekolah Dasar berada pada tahap pertumbuhan dan perkembangan. Pasti masih memiliki kepribadian yang labil. Dalam pembelajaran, siswa diharapkan dapat berinteraksi dengan guru maupun siswa lain sehingga suatu proses pembelajaran dapat lebih natural untuk memperoleh hasil yang diinginkan guna mencapai tujuan sesuai dengan kebutuhan yang akan dihasilkan. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang memiliki peran vital dalam pembelajaran.

Penggunaan model dan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan membantu efektivitas proses pembelajaran dalam menyampaikan pesan dan isi pelajaran saat itu. Menurut Gagne dalam Siregar dan Nara selain dapat membangkitkan motivasi dan minat siswa, jenis-jenis model dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran dan pelatihan cukup beragam, nilainya sederhana media ke media yang kompleks dan canggih. Gagne juga menyatakan bahwa belajar adalah suatu peristiwa yang dilakukan secara hati-hati untuk mewujudkan pembelajaran dan menjadikannya bermanfaat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur. Metode studi literatur ini digunakan oleh penulis untuk mengumpulkan berbagai penjelasan dan pembahasan yang berkaitan dengan desain pembelajaran PKn kelas tinggi dan mengandalkan bibliografi dari berbagai sumber seperti buku dan artikel ilmiah yang dianggap relevan dengan tajuk pembahasan. Dalam pengumpulan data penulis menggunakan data pustaka dengan cara membaca, menelaah serta menganalisis bahan penelitian desain pembelajaran PKn yang dipaparkan secara detail. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan mendeskripsikan atau menuangkan hasil analisis penulis. Penelitian kualitatif merupakan penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi sebenarnya. Penelitian kualitatif dilakukan dengan membuat deskripsi, gambaran sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antara berbagai fenomena yang diteliti secara mendalam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan pada masa kini di Sekolah Dasar menggunakan pembelajaran tematik. Adapun yang dimaksud dengan pembelajaran tematik adalah sebuah model yang mengacu pada tema yang sudah ditentukan dan dikombinasikan pula dengan kompetensi dasar dengan sedemikian rupa yang harus dicapai. Untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran, maka diperlukan sebuah desain model dan media yang menarik dan menyenangkan bagi siswa ditambah lagi, keluarnya permendiknas nomor 22 tahun 2006 tentang standar isi yang menjadikan mata pelajaran PKn agar dapat menjadikan warga negaranya untuk sadar hukum dan sadar akan jati diri negaranya termasuk akan hak dan kewajibannya. Selain itu Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2016 menyampaikan bahwa pembelajaran di sekolah dasar dilaksanakan menggunakan model tematik. Pembelajaran tematik adalah metode pembelajaran yang menekankan pemberian tema khusus pilihan untuk mengajarkan beberapa konsep berdasarkan paduan penggunaan ragam informasi ketika mempelajari topik tertentu.

Desain Pembelajaran

Desain pembelajaran adalah rencana untuk sistem pembelajaran tergantung pada persyaratan dan target pembelajaran dan kerangka pengangkutannya sehingga berubah menjadi acuan dalam pelaksanaannya untuk membuat pembelajaran yang menarik dan efektif dengan membatasi kesulitan siswa dalam mendapatkan pembelajaran

(Andini et al., 2021). Konfigurasi pembelajaran juga merupakan rencana yang efisien dan mendasar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Bintari Kartika, 2017). Desain pembelajaran yang hebat, yang ditegakkan oleh kantor yang cukup, dikombinasikan dengan kreativitas instruktur akan membuatnya lebih mudah bagi siswa untuk mencapai target pembelajaran. Selanjutnya asumsi ideal dalam ujian ini, sehingga nantinya pembelajaran PKN dalam sistem pembelajaran sepenuhnya berniat membuat penemuan yang membuat siswa dinamis imajinatif dan inventif (Basri, 2023).

Desain pembelajaran pada dasarnya adalah jenis penggunaan pembelajaran yang ideal dan tepat dari berbagai bagian pembelajaran. Untuk mendapatkan rencana pembelajaran inventif instruktur dapat mengerjakan penggunaan tujuan, materi pembelajaran, media, teknik, penilaian, hingga iklim belajar siswa (Nurdyansyah, 2023). Sejak saat itu konfigurasi pembelajaran akan dibingkai dan menyebabkan siswa mengembangkan keinginan untuk beradaptasi dengan benar-benar dengan alasan bahwa pembelajaran menarik baginya.

Model Pembelajaran

Pemanfaatan model dan media pembelajaran diyakini dapat menghasilkan siswa yang berkontribusi pada lingkungan mereka (Oktavian & Aldya, 2020). Sistem pembelajaran yang berfluktuasi dapat memengaruhi jumlah siswa setelah pelaksanaan pembelajaran. Model dan media pembelajaran disesuaikan dengan standar atau hipotesis informasi yang berbeda. Siswa dapat memahami diri mereka sendiri secara pribadi, berkolaborasi dengan pembelajaran, dan membentuk koneksi relasional yang bermanfaat dari rencana pembelajaran sekolah (Nurhayati et al., 2019). Dalam pembelajaran PKN, perubahan karakter siswa menjadi cerdas, halus, mencintai negara, dan dapat menjaga NKRI dari serangan. Namun, harapan bahwa semua siswa memperoleh informasi dari sekolah perlu diperhatikan (Trisiana, 2020).

Model pembelajaran mengacu pada tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan. Artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya. Apriliani et al., (2021) menyampaikan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas dalam tutorial. Model Pembelajaran mengacu pada tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Hal yang sama

juga disampaikan oleh Pujiastuti & Idrus,(2018) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk Kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.

Nurgiansah, (2022) mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah acuan pembelajaran yang secara sistematis dilaksanakan berdasarkan pola-pola pelajaran tertentu. Model pembelajaran ini tersusun atas beberapa komponen yaitu fokus, sintaks, sistem sosial, dan sistem pendukung. Rahmaibu et al., (2016) mengungkapkan model pembelajaran adalah suatu rancangan yang di dalamnya menggambarkan sebuah proses pembelajaran yang dapat dilaksanakan oleh guru dalam mentransfer pengetahuan maupun nilai-nilai kepada peserta didik . Berdasarkan uraian tentang model pembelajaran. Disimpulkan model pembelajaran adalah suatu prosedur atau kegiatan yang sistematis sebagai pedoman untuk merencanakan kegiatan pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran dikelas untuk memberikan materi, pengetahuan maupun nilai-nilai terhadap peserta didik sehingga tujuan pembelajaran yang akan sudah direncanakan dapat tercapai.

Pembelajaran yang menyenangkan merupakan hasil dari usaha guru dalam mengolah dan menciptakan suasana kelas yang inovatif seperti guru memilih model yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran. Sebeluym memilih model yang sesuai guru harus mengetahui beberapa ciri-ciri model pembelajaran Model Pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

1. Berdsarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu sebagai contoh, model penelitian kelompo disusun oleh Herbert Thelen dan Berdasarkan teori John Dewy. Model ini dirancang untuk melatih partisipasi dalam kelompok secara demokratis.
2. Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu, misalnya model berfikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berfikir induktif.
3. Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar dikelas, misalnya model synectic dirancang untuk memperbaiki kreativitas dalam pelajaran mengarang.
4. Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan: (1) urutan langkah-langkah pembelajaran (syntax); (2) adanya prinsip-prinsip reaksi; (3) sistem sosial; dan (4) sistem pendukung. Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran

5. Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. Dampak tersebut meliputi: (1) dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diukur; (2) dampak Pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang.
6. Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya

Model pembelajaran wajib digunakan oleh guru pada era sekarang ini. Guru diwajibkan untuk menggunakan model pembelajaran yang inovatif, kreatif dalam setiap pembelajaran yang disampaikan pada peserta didik. Adapun tujuan digunakan model pembelajaran dalam setiap belajar agar membuat peserta didik dapat memahami materi yang guru sampaikan dan lebih aktif dengan bekerjasama di setiap pembelajarannya (Ramli & Isnawati, 2016)

Merujuk pada pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan rencana yang memperlihatkan pola pembelajaran yang dibuat oleh guru untuk mewujudkan kondisi belajar atau sistem lingkungan yang menyebabkan terjadinya belajar pada peserta didik

Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai perangkat multimedia yang berguna dalam proses pengembangan media interaktif. Media ini akan disajikan dengan menarik, yang memuat berupa visual, audio dan audiovisual yang dapat menyampaikan bahan pelajaran dengan baik. Media pembelajaran ini pun dapat membimbing siswa untuk belajar mandiri dan sehingga semangat belajarnya meningkatkan. Ketersediaannya alat bantu belajar ini membantu guru dalam mengajar di kelas, sehingga pembelajaran menjadi bermakna, efektif dan efisien. Pemanfaatan media ini sudah ada dilakukan oleh para peneliti dengan membuktikan hasil yang bagus terhadap penggunaannya pada muatan pelajaran. (Illahi, 2020) Pada pembelajaran PKn media ini juga dapat dimanfaatkan tergantung pada materi yang akan diajarkan kepada peserta didik. Salah satu penelitian yang telah dilakukan oleh (Fetra, 2020) mengenai "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Lectora Inspire Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Di SDN 197 Sapolohe Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba" penelitian ini mendapatkan hasil yang bagus di mana hasil pemanfaatan media ini dapat digunakan dengan layak dalam kegiatan belajar serta dapat menarik perhatian anak didik untuk belajar.

Peran guru dalam menyampaikan dan menjelaskan materi pelajaran kepada siswa dilakukan dengan bantuan media pembelajaran. Dengan hal ini dapat dilakukan

dengan cara yang berbeda sehingga motivasi anak untuk belajar semakin meningkat. Secara singkatnya media pembelajaran ini membuat anak paham akan materi, kemudian akan berpengaruh terhadap output yang diterima anak berupa hasil belajar anak. Selain itu, juga dapat memperlancar kerja otak anak, karena mereka berpikir setelah memperhatikan media yang digunakan guru dan daya ingat anak akan bertambah juga. Dengan bertambahnya daya ingat anak terhadap materi pelajaran, maka akan berdampak terhadap prestasi belajar anak untuk ke depannya (Sastradipura et al., 2021).

Penggunaan media dapat mempengaruhi ingatan siswa akan mata pelajaran yang telah dilaluinya, ditambah lagi jika media tersebut disajikan dengan bentuk yang menarik dan akan memberikan rasa senang kepada siswa itu sendiri sehingga akan berkesan pada siswa tersebut dan menunjang keberhasilannya dalam memahami materi yang disampaikan. Tuntutan terhadap media pembelajaran pun bukan hanya satu, melainkan ada tiga tuntutan yang harus dipenuhi oleh media pembelajaran agar media tersebut dapat memunculkan motivasi diri siswa. Adapun tiga motivasi tersebut adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan media dalam menyediakan sebuah objek maupun menyimpannya
2. Kemampuan media dalam menyampaikan objek dengan berbagai bentuk yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran
3. Kemampuan media untuk menunjukkan berbagai kejadian yang sarat akan makna

Dengan penyediaan media yang menarik minat belajar siswa akan dapat menumbuhkan niat siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan baik hingga kegiatan pembelajaran berakhir. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu benda atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar.

Alasan perlunya penggunaan media pembelajaran secara optimal dalam pembelajaran adalah dikaitkan dengan tugas yang diemban guru dalam kesehariannya yaitu menyajikan pesan, membimbing dan membina anak untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu mengembangkan semua aspek perkembangan anak dalam waktu yang telah ditetapkan dan relatif terbatas. Sementara itu banyaknya media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan secara maksimal oleh guru terkadang luput dari perhatiannya. Hal tersebut salah satu penyebabnya adalah karena guru tidak mempunyai pengetahuan dan keterampilan teknis untuk menggunakan media pembelajaran tersebut.

Guru hendaknya memiliki pengetahuan dan wawasan dalam menggunakan berbagai media pembelajaran. Dengan pengetahuannya itu, guru akan memanfaatkan secara

optimal media pembelajaran yang tersedia. Ia akan menggunakannya sendiri secara kreatif sehingga kegiatan belajar anak dapat berjalan dengan efektif. Menggunakan berbagai media pembelajaran memang membutuhkan keterampilan tertentu dan khusus. Berikut ini ada beberapa contoh penggunaan beberapa media pembelajaran dan hal-hal yang harus diperhatikan dalam penggunaannya.

Pembelajaran PKn

Menurut Wahyu, (2022) mengartikan Pendidikan Kewarganegaraan adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokratis, melalui aktivitas menanamkan nilai-nilai kepada generasi baru bahwa demokrasi adalah bentuk kehidupan masyarakat yang paling menjamin hak-hak warga masyarakat. Selain itu pendidikan Kewarganegaraan adalah suatu proses yang dilakukan oleh lembaga pendidikan di mana seseorang mempelajari orientasi, sikap, dan perilaku politik sehingga yang bersangkutan memiliki *political knowledge*, *awareness*, *attitude*, *political efficacy* dan *political participation* serta kemampuan mengambil keputusan politik secara rasional dan menguntungkan bagi dirinya juga bagi masyarakat dan bangsa.

Kurniati et al., (2021) mengemukakan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan adalah pendidikan yang bertujuan untuk mendidik generasi muda menjadi warga negara yang demokrasi dan partisipatif melalui suatu pendidikan yang dialogial. Soedijarto dalam Rosyada, dkk, (2000: 8), mengartikan Pendidikan Kewarganegaraan sebagai pendidikan politik yang bertujuan membantu peserta didik untuk menjadi warga negara yang secara politik dewasa dan ikut serta membangun sistem politik yang demokratis.

PKn ialah pelajaran yang terhubung dengan berbagai negara-negara tertentu berkumpul dalam keluarga yang sama seperti kegiatan manusia yang signifikan difasilitasi dan disajikan secara cerdas dan intelektual mencerahkan untuk tujuan pendidikan. PKn ialah pelajaran harus ada untuk siswa dimulai dari yang TK, SD, SMP, SMA hingga perguruan tinggi di Indonesia (Magdalena et al., 2020). Pendidikan Kewarganegaraan adalah pelatihan yang bermaksud untuk mendorong kemajuan moral sesuai dengan sisi positif dari Pancasila, khususnya di tingkat program pendidikan sekolah (Daryono, 2011)

PKn bertujuan menjadi dasar dan tonggak untuk menjadikan anak yang berkarakter, cerdas dan baik serta mampu untuk berpartisipasi dalam segala bidang. Memanfaatkan media pembelajaran dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah sebagai sarana yang digunakan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran.

Dengan memakai dan memanfaatkan media ini dalam pembelajaran PKn menjadi membuat suasana belajar menjadi bervariasi, menyenangkan, meningkatkan motivasi anak serta konsentrasinya dalam belajar, dan meningkatkan daya pikir anak untuk memahami materi yang disajikan guru (Setiarsih, 2017)

Berdasarkan hal itu, mendesain pembelajaran PKn sangat diperlukan sekali dalam dunia pendidikan saat sekarang ini. Tidak hanya zaman saja yang berganti, tapi perkembangan media dan model pembelajaran sangat pesat perkembangannya yang dirasakan saat kondisi saat ini. Mendesain model dan media pembelajaran dilakukan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Dalam mendesain pembelajaran kita harus melihat dari segala sisi, apakah media yang kita desain tersebut dapat bermanfaat dan apakah dapat berguna serta tersampaikan dengan baik kepada siswa ataupun orang lain. Maka dari itu sebelum mendesain kita harus melihat cakupan analisis kebutuhan akan media, serta mengikuti langkah-langkah yang seharusnya dilakukan dalam mendesain media pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan studi literatur yang telah penulis lakukan dengan berpedoman kepada hasil penelusuran terhadap jurnal-jurnal dan buku dapat disimpulkan bahwa untuk menunjang proses pembelajaran ini dibutuhkan kreatifitas, pengetahuan dan keterampilan dalam merancang suatu model dan media pembelajaran. Dengan dirancangnya model dan media ini diberbagai muatan pembelajaran sesuai dengan materi pelajaran yang akan diajarkan. Dalam hal ini muatan pembelajarannya adalah PKn. Di mana dengan penggunaan model dan media dapat meningkatkan motivasi, minat, kerativitas, aktivitas, bahkan hasil belajar anak didik. Karena anak terlibat langsung ikut aktif dan mengikuti langsung proses pembelajaran. Di sini guru dituntut untuk memanfaatkan model dan media yang inovatif supaya pembelajaran di kelas semakin meningkat. Berdasarkan beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti lainnya menunjukkan hasil bahwa penggunaan model dan media menghasilkan hasil yang positif terhadap pembelajaran. Dengan artikel ini dibuat dapat menjadi bahan wawasan bagi guru untuk ke depannya dapat mendesain model dan media pembelajaran PKn.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-faruq, Z. (2023). Peran Penggunaan Desain Evaluasi Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 158–171. <https://doi.org/10.58569/ilma.v1i2.587>
- Andini, S. R., Putri, V. M., Devi, M. Y., & Erita, Y. (2021). Mendesain Pembelajaran PKn dan IPS yang Inovatif dan Kreatif dengan Menggunakan Model Pembelajaran Pada Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5671–5681. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1760>
- Apriliani, M. A., Maksum, A., Wardhani, P. A., Yuniar, S., & Setyowati, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran PPKn SD berbasis Powtoon untuk mengembangkan karakter tanggung jawab. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 129. <https://doi.org/10.30659/pendas.8.2.129-145>
- Aulia, U. S., Hidayat, H., Mulyani, H., Azhar, S. F., & Latifah, V. (2021). Menanamkan Nilai Pancasila dalam Pendidikan Kewarganegaraan Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah/Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 25–34. <https://doi.org/10.47971/mjpgmi.v4i1.278>
- Basri. (2023). Signifikansi Desain Pembelajaran dalam Menunjang Kesuksesan Mengajar. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(3), 1–13.
- Bintari Kartika, S. (2017). Desain Pembelajaran Model Addie Dan Implementasinya Dengan Teknik Jigsaw. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 87–102. <http://eprints.umsida.ac.id/432/>
- Dewi, D. A., Arum, N., Nur, S., & Septian. (2021). Peran Pembelajaran Pkn SD dalam Membentuk Karakter Moral Siswa untuk Mempersiapkan Masa Depan Bangsa. *Jurnal Albasicedu*, 5(6), 5258–5265.
- Fetra Bonita Sari, Risda Amini, M. (2020). Peran Guru dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Illahi, N. (2020). Peranan Guru Profesional Dalam Peningkatan Prestasi Siswa Dan Mutu Pendidikan Di Era Milenial. *Jurnal Asy-Syukriyyah*, 21(1), 1–20. <https://doi.org/10.36769/asy.v21i1.94>
- Junaidi. (2002). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan*, 3(14), 1–9.
- Kurniati, P., putra H, M., Komara lilis, S., Wibianika, H., Setiansyah, R., Arrahmaniyah, S., & Al-Falah Cicalengka, S. (2021). Budaya Kewarganegaraan Praktik Kewarganegaraan

- dan Pendidikan untuk Kewarganegaraan Demokratis. *Jurnal Ilmiah UPT P2M STKIP Siliwangi*, 8(2), 110–111.
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(3), 418–430. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Manalu, J. B., Sitohang, P., Heriwati, N., & Turnip, H. (2022). Prosiding Pendidikan Dasar Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Mahesa Centre Research*, 1(1), 80–86. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.174>
- Marbella, R. (2021). Penguatan pendidikan pancasila dan kewarganegaraan sejak usia dini di kalangan anak-anak lingkungan i tanah seribu kota binjai. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 21–31.
- Nurdyansyah. (2023). *Media Pembelajaran* (UMSIDA Press (Ed.)).
- Nurgiansah, T. H. (2022). Meningkatkan minat belajar siswa dengan media pembelajaran konvensional dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 1529–1534. <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>
- Nurhayati, I., Hidayat, S., & Asmawati, L. (2019). Pengembangan Media-Media Komik Digital Pada Pembelajaran PPKn di SMA (The Development of Digital Comic Media on Learning of Civic Education in Senior High School). *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 65–72.
- Oktavian, R., & Aldya, R. F. (2020). Integrasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Dengan Lingkungan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Biologi. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 40–46. <https://doi.org/10.33366/ilg.v3i1.1823>
- Pujiastuti, D., & Idrus, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pkn Berbasis Multimedia Interaktif Untuk SMP Kelas VIII. *Jurnal Teknologi Pedagogik*, 4(1), 1–6.
- Rahmaibu, F. H., Ahmadi, F., & Prasetyaningsih, F. D. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn. *Jurnal Kependidikan Dasar*, 7(1), 1–10. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreatif/article/view/9362>
- Ramli, M., & Isnawati, I. (2016). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS dengan Menggunakan Model Pembelajaran Course Review Horay. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 6–10. <https://doi.org/10.33084/bitnet.v1i1.763>
- Rizal, A., Nur Arsyad, S., & Irwandi, A. (2023). Penanaman Nilai-Nilai Profil Pelajar Pancasila Melalui Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sdn Kalukuan IV Kota Makassar. *Journal of Education and Instruction*, 6(2), 355–363.

- Saihu, S. (2019). Konsep Manusia Dan Implementasinya Dalam Perumusan Tujuan Pendidikan Islam Menurut Murtadha Muthahhari. *Jurnal Pendidikan Islam Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 1(2), 197–217. <https://doi.org/10.36671/andragogi.v1i2.54>
- Sastradipura, R. A., Dewi, D., & Furnamasari, Y. F. (2021). Peran Guru Pendidikan Kewarganegaraan dalam Meningkatkan Rasa Nasionalisme pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 8629–8637. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/2364>
- Setiarsih, A. (2017). Diskursus Pendidikan Kritis (Critical Pedagogy) Dalam Kajian Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 5(2), 76. <https://doi.org/10.25273/citizenship.v5i2.1310>
- Shofia Hattarina, Nurul Saila, Adenta Faradila, Dita Refani Putri, & RR.Ghina Ayu Putri. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Di Lembaga Pendidikan. *Jurnal Humaniora (SENASSDRA)*, 1(1), 181–192. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA>
- Trisiana, A. (2020). Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 31. <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v10i2.9304>
- Wahyu, M. (2022). Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 57–63. <https://doi.org/10.56393/didactica.v2i2.1152>
- Wandini, R. R., & Maghfirah. (2021). Analisis Desain Pembelajaran Pkn Di Sd/Mi Kelas Tinggi. *Jurnal Magistra*, 12(1), 59. <https://doi.org/10.31942/mgs.v12i1.4377>