

Peran Mahasiswa PLP Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Melalui Media Inovatif Untuk Menumbuhkan Semangat Siswa

Ima Widya Pitri ^{a, 1*}, Cintami ^{a, 2}, Noviyanti Marini ^{a, 3}, Mitra Sasmita ^{a, 4}

Universitas Buana Perjuangan Karawang, Indonesia

¹ pk21.imapitri@mhs.ubpkarawang.ac.id*

*korespondensi penulis

Informasi artikel

Received: 2 Januari 2025;

Revised: 10 Januari 2025;

Accepted: 26 Januari 2025.

Kata-kata kunci:

Media Inovatif;

Mahasiswa PLP;

Pembelajaran;

Semangat Siswa.

: ABSTRAK

Mahasiswa dituntut menjadi lebih kreatif dan inovatif termasuk mahasiswa program studi pendidikan yang sedang melaksanakan pengenalan lapangan persekolahan karena mereka perlu menyiapkan perangkat yang akan mendukung pembelajaran, salah satunya media. Menentukan media sendiri bukan hal yang mudah karena jika salah dalam menentukan maka akan membuat siswa tidak nyaman dalam belajar yang berdampak pada kebosanan. Sesuai dengan permasalahan yang terjadi di SMK Jayabeka 01 Karawang yang setelah peneliti melakukan observasi di kelas khususnya kelas XI banyak siswa yang tidak serius dalam belajar. Permasalahan tersebut disebabkan oleh guru yang jarang menciptakan proses pembelajaran yang menarik seperti tidak menggunakan media yang sesuai. Untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti menggunakan pendekatan kualitatif melalui metode deskriptif dengan memusatkan suatu pengamatan terhadap fenomena aktual yang benar-benar terjadi. Adapun hasil penelitian yang diperoleh setelah peneliti mengimplementasikan media inovatif tersebut yaitu siswa banyak memberikan respon positif dengan menunjukkan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran.

ABSTRACT

The Role of PLP Students in Improving the Quality of Learning Through Innovative Media to Foster Student Enthusiasm. Students are required to be more creative and innovative including education study program students who are carrying out an introduction to be school field because they need to prepare devices that will support learning one of which is media. Determining your own media is not an easy thing because if you choose it wrong it will make students uncomfortable in learning which will result in boredom. In accordance with the problems that occurred at SMK Jayabeka 01 Karawang after researchers conducted observation in class, especially class XI many students were not serious about studying. This problem is caused by teachers who rarely create an interesting learning process, such as not using appropriate media. To overcome this problem, researchers used a qualitative approach through descriptive methods by focusing on observations of actual phenomena that actually occurred. The research results obtained after the researchers implemented this innovative media were that many students gave positive responses by showing enthusiasm in participating in learning.

Keywords:

Innovative Media

PLP Student

Learning

Students Enthusiasm.

Copyright © 2025 (Ima Widya Pitri, dkk). All Right Reserved

How to Cite : Pitri, I. W., Cintami, C., Marini, N., & Sasmita, M. (2025). Peran Mahasiswa PLP Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Melalui Media Inovatif Untuk Menumbuhkan Semangat Siswa. *De Cive : Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 5(1), 9–18. <https://doi.org/10.56393/decive.v5i1.2910>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

Pendahuluan

Pengenalan lapangan persekolahan merupakan salah satu bagian dari mata kuliah program studi pendidikan yang outputnya menjadi seorang guru (Triyani, et.al., 2023). Perguruan tinggi program studi pendidikan pasti mempunyai kegiatan praktik lapangan yang memiliki tujuan untuk menyiapkan mahasiswa agar menguasai kemampuannya menjadi calon guru. Dengan kata lain kegiatan pengenalan lapangan persekolahan ini sebuah bekal untuk mahasiswa sebelum dirinya terjun langsung ke lingkungan sekolah sebagai guru yang akan mendidik siswa dikemudian hari karena pengenalan lapangan persekolahan sendiri diselenggarakan untuk memberikan pengalaman langsung kepada mahasiswa tentang situasi dan kondisi di sekolah serta mengenai tugas dan keterampilan/kompetensi yang hendaknya dimiliki oleh seorang guru. Kegiatan pengenalan lapangan persekolahan ini sebagai sarana latihan untuk mahasiswa dalam merealisasikan ilmu beserta teori yang telah didapatkan dari perguruan tinggi ke sekolah (Ramadhan, Kusumawati, & Aulia, 2024).

Semua mahasiswa dituntut untuk menjadi lebih kreatif dan inovatif termasuk mahasiswa program studi pendidikan yang sedang melaksanakan pengenalan lapangan persekolahan karena sebelum mengajar di kelas mereka perlu menyiapkan perangkat yang akan mendukung proses pembelajaran tersebut berjalan dan salah satunya ada media yang digunakan. Sesuai dengan apa yang dikatakan oleh (Nurrita, 2018) bahwa media merupakan salah satu bagian yang berperan penting agar terlaksananya pembelajaran itu sendiri. Menentukan media pembelajaran bukan suatu hal yang mudah karena perlu menyesuaikan dengan materi, tujuan maupun karakteristik dari siswa karena jika salah dalam menentukan media tersebut maka akan membuat siswa tidak nyaman dalam belajar yang berdampak pada kebosanan sehingga materi yang disampaikan pun tidak akan tercerna dengan baik. Untuk itu dibutuhkan pertimbangan yang matang dan kreativitas serta inovasi dalam membuat media pembelajaran untuk diberikan kepada siswa.

Sesuai dengan permasalahan yang terjadi di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Jayabeka 01 Karawang yang setelah peneliti melakukan observasi di kelas khususnya kelas XI (sebelas) banyak siswa yang tidak serius dalam belajar. Hal tersebut bisa dilihat dari banyaknya siswa yang mengobrol, bermain gawai dan tertidur saat guru sedang menjelaskan materi. Permasalahan tersebut disebabkan oleh guru yang jarang menciptakan proses pembelajaran yang menarik untuk siswa dan salah satunya tidak menggunakan media yang sesuai. Guru yang sudah lama mengajar rata-rata tidak memikirkan lagi hal-hal yang menyangkut dengan perangkat pembelajaran seperti media itu sendiri dikarenakan sebagian dari mereka hanya menggunakan metode ceramah, kemudian mencatat dan memberikan tugas untuk dikerjakan yang dimana pembelajaran seperti itu sangat monoton jika terus dilakukan berulang-ulang setiap minggunya. Maka dari itu, mahasiswa pengenalan lapangan persekolahan disini fokus untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui media inovatif agar siswa lebih semangat serta dapat merasakan suasana baru dalam belajar. Dalam penelitian ini yang menjadi indikator/tolak ukur suatu media pembelajaran dapat dikatakan inovatif bisa dilihat dari seberapa baik media tersebut dapat memfasilitasi siswa dan seberapa besar pengaruh media tersebut membuat siswa bersemangat dalam belajar (Sadiyah, & Rezanah, 2023; Gultom, 2024).

Proses pembelajaran dengan menggunakan media inovatif tentu akan membuat siswa lebih bersemangat sehingga baik proses belajar maupun hasil belajar akan tercapai dengan baik. Contohnya seperti terdapat pada penelitian (Aspar et al., 2020) yang menjadikan siswa Sekolah Dasar (SD) di daerah Peninggilan sebagai subjek, meneliti mengenai "*Pemanfaatan Media Pembelajaran Ular Tangga Dalam Meningkatkan Semangat Belajar Siswa*" memperoleh hasil bahwa media pembelajaran berbasis permainan ular tangga ini dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta dapat menjalin hubungan baik antara guru dengan siswa. Selain itu, media tersebut juga berperan untuk meningkatkan semangat belajar siswa. (Risabeth & Astuti, 2017) pun meneliti konteks yang sama yaitu mengenai media dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Untuk meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Semangat Kebangsaan Siswa*" pada penelitian tersebut memperoleh

hasil yang menunjukkan bahwa media video animasi layak digunakan menurut para ahli materi dan ahli media dengan kategori baik dan produk yang dikembangkan pun terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar dan karakter semangat siswa kelas V (lima) Sekolah Dasar (SD) Kecamatan Piyungan Bantul. (Supriatna & Hadi, 2023) juga meneliti mengenai “*Pengaruh Media Pembelajaran Permainan Ludo Untuk Pembelajaran IPS di SDIT Anak Kreatif Bandung Barat*” yang mendapatkan hasil penelitian bahwa permainan ludo yang dimodifikasi oleh guru tersebut berhasil menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan dan kreatif serta siswa lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran IPS.

Subjek dari penelitian-penelitian yang sudah dirumuskan dalam kajian literatur diatas merupakan siswa Sekolah Dasar (SD) sedangkan penelitian ini menggunakan siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai subjek. Jika dilihat berdasarkan permasalahan yang terjadi di lapangan peneliti perlu meningkatkan kualitas pembelajaran dengan melakukan penelitian dengan judul “*Peran Mahasiswa PLP dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Melalui Media Inovatif Untuk Menumbuhkan Semangat Siswa.*” Dengan kata lain artikel ini akan membahas secara rinci mengenai media inovatif yang disusun berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Mata Pelajaran PPKn beserta hasil setelah diimplementasikan kepada siswa.

Metode

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kualitatif melalui metode deskriptif dengan memusatkan suatu pengamatan terhadap fenomena aktual yang benar-benar terjadi dilapangan. Jika dilihat berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, maka yang menjadi subjek pada penelitian yaitu siswa kelas XI (sebelas) yang bersekolah di SMK Jayabeka 01 Karawang. Adapun proses pengumpulan data pada penelitian ini berupa observasi, wawancara serta studi dokumentasi untuk memperkuat temuan. Setelah mendapatkan data yang diperlukan, langkah selanjutnya melakukan analisis data yang terdiri dari tiga tahapan yaitu reduksi, penyajian dan penarikan kesimpulan. Hal tersebut bertujuan untuk mendeskripsikan data-data yang telah dikumpulkan sehingga dapat dipahami oleh orang lain.

Hasil dan pembahasan

Media pembelajaran adalah suatu alat yang disusun dan direncanakan oleh seorang guru dengan tujuan memudahkan dalam menyampaikan materi kepada siswa. Sesuai dengan yang disampaikan oleh (Ani Daniyati et al., 2023) bahwa media pembelajaran merupakan seperangkat alat atau sebagai wadah dalam menyampaikan pesan maupun informasi berupa materi ajar sehingga dengan menggunakan media tersebut dapat menumbuhkan minat dan semangat siswa dalam belajar. Sedangkan media pembelajaran inovatif disini berarti suatu media dengan menggunakan alat yang lebih beragam dan interaktif seperti melibatkan teknologi atau aplikasi yang berguna untuk membantu proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, media pembelajaran inovatif merupakan salah satu bentuk pengembangan dari media pembelajaran itu sendiri yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik kepada siswa sehingga tujuan pembelajaran akan dapat tercapai dengan baik. Berikut ini macam-macam media pembelajaran inovatif menurut (Ibrahim et al., 2022) yang efektif jika digunakan dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran visual. Media ini hanya dapat dilihat dan menitikberatkan suatu komunikasi dalam konteks pembelajaran hanya pada gambar atau teks yang tertera tetapi meskipun begitu media visual sangat efektif digunakan untuk menyampaikan informasi dengan cepat karena meskipun tanpa penjelasan media visual sudah dapat dipahami bagi orang yang melihatnya.

Berikut ini terdapat pengelompokan media yang termasuk dalam media pembelajaran visual, yaitu: (1) poster. Media poster sangat cocok digunakan dalam situasi pembelajaran apapun karena isi poster sendiri sudah memuat informasi dan penjelasan singkat sehingga mudah dipahami oleh para pembaca termasuk siswa. Poster juga menarik karena berisi gambar/ilustrasi yang dapat mendukung

pemahaman secara mendalam; (2) infografis. Infografis hampir sama dengan poster hanya saja lebih banyak memuat informasi dan penjelasan yang tertuang di dalamnya dan infografis sendiri sangat sesuai digunakan dalam pembelajaran yang materi ajarnya mencakup cukup banyak pembahasan; (3) Buku. Buku mungkin sudah tidak asing lagi bagi sebagian orang termasuk digunakan oleh guru dan siswa. Buku sendiri sudah sangat umum dipakai sebagai media pembelajaran, menggunakan media buku mungkin sudah sedikit tidak relevan lagi di era teknologi yang semakin canggih karena siswa lebih tertarik membaca melalui internet daripada harus membaca buku; (4) Gambar. Gambar sangat sesuai digunakan sebagai media pembelajaran karena gambar merupakan elemen pendukung penjelasan informasi yang disampaikan melalui lisan dengan begitu siswa akan lebih mudah mengerti dengan apa yang dijelaskan oleh guru; (4) *Power Point* ini hampir sama dengan poster dan infografis yaitu berisi informasi dan penjelasan serta bisa menambahkan gambar-gambar sebagai media pendukung. *Power point* sendiri merupakan media yang sering kali digunakan oleh guru karena bisa dipakai dalam situasi dan materi pembelajaran apapun (Aspar, et.al., 2020).

Pembelajaran Audio. Berbeda dengan visual yang menitikberatkan pada penglihatan, audio ini sebagai media yang hanya dapat didengar dan memanfaatkan suara sebagai bentuk komunikasi dalam konteks pembelajaran. Media audio sendiri hampir sama dengan metode ceramah yang hanya mendengarkan orang lain menjelaskan. Berikut ini terdapat pengelompokan media yang termasuk dalam media pembelajaran audio, yaitu: (1) radio. Radio merupakan alat saluran untuk menyampaikan berita atau informasi melalui suara tanpa adanya tampilan yang terlihat. Meskipun radio cukup bagus digunakan sebagai media namun jarang sekali guru menggunakan alat tersebut untuk membantu proses pembelajaran karena mungkin masih banyak media yang lebih relevan dan praktis digunakan; (2) *Podcast*. *Podcast* ini mungkin menjadi alat bantu proses pembelajaran yang lebih relevan untuk digunakan di zaman sekarang daripada radio karena media tersebut berisi proses diskusi menarik yang disajikan secara santai. Selain itu *podcast* juga bisa diunduh dan didengarkan kapan saja berbeda dengan radio yang hanya satu kali siaran; (3) *Audiobook*. *Audiobook* ini merupakan buku dalam bentuk audio yang bisa didengarkan. Dengan kata lain orang yang mendengarkan bisa memilih buku yang ingin dibaca tanpa harus membaca. Media *audiobook* sendiri sangat bagus digunakan untuk membantu proses pembelajaran apalagi untuk siswa yang sering malas dalam membaca.

Pembelajaran Audio Visual. Media ini menggabungkan dua komponen yaitu antara media visual dengan media audio sehingga melibatkan indra penglihatan maupun pendengaran. Jadi akan lebih efektif jika digunakan sebagai media pembelajaran di kelas untuk menyampaikan informasi atau penjelasan karena melibatkan dua indra sekaligus. Berikut ini terdapat pengelompokan media yang termasuk dalam media pembelajaran audio visual, yaitu: (1) video dan Film. Media video dan film sangat relevan digunakan di zaman sekarang karena siswa biasanya lebih suka menonton. Pembelajaran dengan menggunakan media ini akan sangat sesuai dan membantu proses pembelajaran lebih efektif karena siswa akan lebih cepat menangkap materi yang disajikan dalam video dan film tersebut; (2) animasi. Media ini hampir sama dengan video dan film hanya saja animasi disajikan menggunakan visual atau ilustrasi yang bergerak disertai dengan narasi suara yang lucu dari karakter. Media animasi sendiri akan sangat sesuai digunakan untuk siswa karena sebagian dari mereka pun pasti suka menonton animasi (Yurfiah, Kosilah, Astuti, Firman, & Magfirah, 2024).

Berikut ini implementasi media pembelajaran inovatif menggunakan uraian langkah-langkah proses pembelajaran (RPP) yang diterapkan pada kelas XI (sebelas) dengan materi kurikulum 2013 mengenai sistem hukum dan peradilan di Indonesia.

Tabel 1. Proses Pembelajaran pada kelas XI materi sistem hukum dan peradilan di Indonesia

Alokasi Waktu	3 x Pertemuan Pembelajaran - 60 Menit = 180 Menit
---------------	---

Tujuan	1. Siswa mampu menyukuri nilai-nilai dalam sistem hukum dan peradilan di Indonesia sesuai dengan UUD NKRI 1945 sebagai bentuk sikap mengabdikan kepada Tuhan YME. 2. Siswa mampu menganalisis sistem hukum dan peradilan yang terdapat di Indonesia berdasarkan kasus (fakta) yang ada melalui kegiatan diskusi kelompok untuk membuat poster digital. 3. Siswa mampu menyajikan hasil analisis sistem hukum dan peradilan yang terdapat di Indonesia berdasarkan kasus (fakta) yang ada melalui presentasi hasil poster digital yang dibuat.		
Strategi	<i>Inquiry Learning</i>		
Metode	1. Ceramah 2. Diskusi Kelompok 3. Presentasi Kelompok 4. Tanya Jawab dan Diskusi 5. Pembelajaran Berbasis Proyek		
Media	1. PPT 2. Kartu Tema 3. Video Kasus 4. Poster Digital 5. Akses Internet		
Kegiatan	Uraian	Waktu (Menit)	
Pendahuluan	• Mahasiswa PLP mengucapkan salam saat memasuki kelas. • Mahasiswa PLP menyuruh siswa untuk mengecek kebersihan kelas. • Mahasiswa PLP meminta ketua kelas untuk memimpin doa sebelum dimulainya pembelajaran. • Mahasiswa PLP mengecek kehadiran atau melakukan absensi. • Siswa dipandu mahasiswa PLP untuk melaksanakan ice breaking. • Mahasiswa PLP menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa.	30	
	Pertemuan I • Mahasiswa PLP memberikan pertanyaan pemantik untuk mempersiapkan pikiran siswa sebelum diberikan materi, sebagai berikut: a. Apa yang terlintas dalam pikiran kalian jika mendengar kata hukum? b. Coba, menurut kalian hukum di negara Indonesia sudah baik atau belum? • Mahasiswa PLP memberi tahu siswa mengenai materi yang akan dipelajari pada hari itu. • Mahasiswa PLP menjelaskan materi mengenai sistem hukum dan peradilan di Indonesia beserta sub materi yang terdapat didalamnya. • Mahasiswa PLP mengintruksikan siswa untuk menonton video mengenai kasus-kasus dari ranah hukum yang pernah viral di Indonesia. • Mahasiswa PLP menyuruh siswa untuk menyimpulkan apa yang menjadi isi dalam video tersebut. Pertemuan II • Mahasiswa PLP menjelaskan terlebih dahulu mengenai hal-hal yang perlu diketahui dalam membuat poster digital dengan membawa contoh sebelum ditugaskan kepada siswa.		

Kegiatan Inti	• Mahasiswa PLP mengintruksikan penugasan pembuatan poster digital secara kelompok (buat menjadi 4 kelompok). • Mahasiswa PLP mengkondisikan siswa dalam membuat kelompok. • Mahasiswa PLP mengintruksikan perwakilan siswa untuk mengambil tema/kasus yang akan dituangkan dalam poster. • Berikut tema/kasusnya: • Note: Judul dibuat oleh siswa a. Korupsi b. Judi online c. Berita hoax d. Pembunuhan • Informasi yang harus didapat: a. Definisi b. Data kasus c. Dampak d. Solusi • Mahasiswa PLP mengintruksikan setiap kelompok siswa untuk mencari informasi terkait tema/kasus melalui internet. Kemudian, siswa melakukan diskusi bersama kelompoknya masing-masing. • Setelah mendapatkan informasi yang dibutuhkan, mahasiswa PLP mengintruksikan siswa untuk membuat poster digital di rumah. • Mahasiswa PLP mengintruksikan bahwa poster tersebut di print menggunakan kertas A4. • Mahasiswa PLP memberi tahu bahwa poster tersebut juga akan dipresentasikan pada minggu setelahnya.	120
	Pertemuan III • Mahasiswa PLP mengintruksikan setiap kelompok siswa maju mempresentasikan hasil poster yang telah dibuat sebelumnya dengan membawa print poster. • Mahasiswa PLP memantau siswa selama pelaksanaan tanya jawab/diskusi selama presentasi berjalan. • Mahasiswa PLP melakukan evaluasi beserta refleksi terkait kegiatan pembelajaran yang telah dilalui. • Mahasiswa PLP memberi tahu materi yang akan dipelajari minggu depan serta memberikan tindak lanjut pelajaran dengan melakukan kontrak dengan siswa mengenai proses pembelajaran yang akan dilaksanakan minggu depan.	
Penutup	• Guru menutup pembelajaran dengan doa dan mengucapkan salam sebelum keluar dari kelas.	30

Indikator/tolak ukur suatu media pembelajaran dapat dikatakan inovatif bisa dilihat dari seberapa baik media tersebut dapat memfasilitasi siswa dan seberapa besar pengaruh media yang dipakai dapat membuat siswa bersemangat dalam belajar (Wardani, Suparni, & Tugiman, 2023). Adapun hasil penelitian yang diperoleh setelah mengimplementasikan media pembelajaran tersebut kepada siswa kelas XI (sebelas) SMK Jayabeka 01 Karawang yaitu mendapatkan reaksi beragam yang dimaksud beragam disini berupa bentuk respon atau sikap yang ditunjukkan oleh siswa. Berikut ini uraian respon atau sikap siswa dari setiap kelas yang didapatkan melalui teknik pengumpulan data menggunakan observasi.

Tabel 2. Sikap Siswa Dari Setiap Kelas

No	Kelas	Respon dan Hasil
1	XI TKJ	Respon Positif

		Menerapkan media ini meningkatkan antusias siswa yang ditunjukan dengan sikap rasa ingin tau mereka melalui bertanya terlebih pertanyaan yang berkaitan dengan poster.
2	XI TP 1	Respon Positif Menerapkan media ini membuat mereka bersemangat dalam menyelesaikan tugas poster digital yang diberikan. Hal tersebut bisa dilihat dari pembicaraan siswa kepada peneliti yang mengatakan bahwa mereka tidak sabar untuk mempresentasikan hasilnya.
3	XI TP 2	Respon Positif Siswa pada kelas ini lebih tertarik pada tema/kasus yang diberikan untuk dituangkan dalam poster yang dibuat. Sikap tersebut bisa dilihat melalui antusias saat mencari data/informasi melalui internet dan respon terkejut mereka setelah melihat persentase kasus tersebut terjadi di Indonesia.
4	XI TP 3	Respon Positif Sama seperti respon positif dari XI TKJ siswa pada kelas ini sangat antusias mengikuti pembelajaran yang ditunjukan dengan sikap rasa ingin tau mereka mengenai poster.
5	XI TKR 1	Respon Netral Siswa yang terdapat pada kelas ini rata-rata hanya mengikuti pembelajaran tanpa menunjukan antusias yang tinggi, saat menerapkan media tersebut pun tidak ada perubahan signifikan dalam interaksi siswa.
6	XI TKR 2	Respon Positif Menerapkan media poster digital sebagai tugas membuat mereka semangat dalam mengikuti proses pembelajaran dan hal itu ditunjukan dari respon siswa yang menanyakan apakah minggu depan akan membuat poster digital lagi atau tidak dan setelah menjawab tidak mereka ricuh meminta bahwa minggu depan ingin menggunakan media yang sama.
7	XI TBSM 1	Respon Positif Kelas ini lebih aktif saat proses pembelajaran bagian ceramah interaktif yang dilakukan peneliti terlebih pembahasan mengenai hukum di Indonesia yang dikaitkan dengan kasus-kasus yang pernah terjadi sebelumnya.
8	XI TBSM 2	Respon Netral Kelas ini tidak menunjukan perubahan yang besar baik sebelum dan sesudah diterapkannya media tersebut dalam proses pembelajaran.

Upaya melihat banyaknya respon positif yang diberikan oleh siswa maka peran mahasiswa pengenalan lapangan persekolahan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas XI (sebelas) SMK Jayabeka 01 Karawang melalui media inovatif untuk menumbuhkan semangat dapat dikatakan berhasil. Uraian elaboratif pada tabel di atas, meliputi: pertama, pembahasan kontekstual dalam penelitian yaitu peran mahasiswa dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui media. Tabel ini menyajikan respons siswa dari delapan kelas berbeda terhadap penerapan media poster digital, sebagai inovasi dalam proses pembelajaran. Penerapan media ini merupakan bagian dari strategi peningkatan kualitas pembelajaran yang digagas oleh mahasiswa sebagai agen perubahan pendidikan.

Secara umum, enam dari delapan kelas menunjukkan respons positif, dengan antusiasme terlihat dalam bentuk: (1) Rasa ingin tahu dan partisipasi aktif dalam berdiskusi (XI TKJ, XI TP 3); (2) Keterlibatan kreatif dalam membuat dan mempresentasikan poster (XI TP 1); (3) ketertarikan terhadap data dan isu nyata yang dikemas dalam media (XI TP 2); (4) antusiasme yang muncul saat mengetahui

bahwa media ini akan digunakan lagi (XI TKR 2); (5) keterlibatan kritis dalam diskusi hukum dan isu aktual (XI TBSM 1)

Temuan ini mengindikasikan bahwa media visual interaktif seperti poster digital mampu meningkatkan *engagement* siswa, sebagaimana ditegaskan oleh teori konstruktivisme sosial (Vygotsky, 1978), yang menekankan pentingnya interaksi sosial dan konteks bermakna dalam pembelajaran. Penggunaan media oleh mahasiswa dalam hal ini menciptakan *scaffolding* yang merangsang keterlibatan siswa. Namun, dua kelas (XI TKR 1 dan XI TBSM 2) menunjukkan respon netral, yang menandakan bahwa keberhasilan media pembelajaran sangat kontekstual, dipengaruhi oleh dinamika kelas, karakteristik siswa, dan kesiapan guru dalam memfasilitasi media tersebut. Ini sejalan dengan pandangan Shulman (1987) mengenai *pedagogical content knowledge* (PCK): efektivitas media tergantung pada kemampuan pendidik (dalam hal ini, mahasiswa) dalam memadukan pengetahuan konten, pedagogi, dan teknologi.

Landasan teori yang mendasari efektivitas penggunaan media poster digital mencakup: pertama, teori multimedia learning (Mayer, 2009): Menyatakan bahwa pembelajaran lebih efektif ketika informasi disampaikan secara visual dan verbal. Poster digital menyatukan dua hal ini, visual (gambar, grafik, warna) dan verbal (teks naratif dan informatif). Berikutnya, Model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) dari Keller (1987): Poster digital terbukti meningkatkan perhatian (*attention*) dan relevansi (*relevance*), sebagaimana ditunjukkan oleh keterlibatan aktif siswa. Lalu, teori Engagement (Fredricks, Blumenfeld, & Paris, 2004). Keterlibatan kognitif, emosional, dan perilaku siswa tampak melalui rasa ingin tahu, semangat, serta permintaan untuk mengulangi pengalaman belajar serupa.

Penelitian ini juga mencerminkan praktik *reflective teaching* oleh mahasiswa, mengamati, mengevaluasi, dan merespons dinamika kelas melalui inovasi media. Ini memberi kontribusi pada kompetensi pedagogis mahasiswa, sebagai bentuk kolaborasi transformasional dalam peningkatan mutu pendidikan (Darling-Hammond, 2006).

Penelitian ini dalam komparasi dengan studi sebelumnya, yaitu studi oleh Fitriani & Marlina (2020) menemukan bahwa penggunaan media poster meningkatkan pemahaman konsep dan partisipasi aktif siswa SMA dalam pembelajaran IPS. Hal ini sejalan dengan temuan pada kelas XI TP 2 dan XI TBSM 1, yang menunjukkan peningkatan ketertarikan saat pembelajaran dikaitkan dengan kasus nyata. Namun, studi lain oleh Sutopo & Fatmawati (2021) mencatat bahwa media visual tidak otomatis menjamin partisipasi aktif semua siswa. Faktor seperti motivasi intrinsik dan suasana kelas tetap mempengaruhi hasil. Ini tercermin dalam respon netral dari kelas XI TKR 1 dan XI TBSM 2, yang menunjukkan bahwa media saja tidak cukup; diperlukan strategi pedagogis yang tepat. Perbandingan ini menunjukkan bahwa temuan penelitian ini konsisten dengan studi sebelumnya dalam hal media visual dapat meningkatkan partisipasi, keterlibatan, dan minat belajar. Namun, kontraksi muncul pada konteks kelas tertentu yang tidak responsif, mengonfirmasi bahwa efektivitas media sangat situasional dan bergantung pada pendekatan fasilitator (dalam hal ini, mahasiswa).

Uraian di atas dengan demikian memberikan gambaran empiris tentang bagaimana peran aktif mahasiswa dalam menerapkan media digital dapat mendorong pembelajaran yang lebih bermakna. Namun, efektivitasnya sangat tergantung pada konteks kelas, kesiapan siswa, dan keterampilan pedagogis fasilitator. Temuan ini memperkuat literatur pendidikan yang menekankan pentingnya media yang tepat guna, pembelajaran berbasis konteks, dan pendekatan reflektif dari guru/pendidik masa depan.

Simpulan

Pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan media inovatif melalui poster dengan bahasan mata pelajaran PPKn mengenai sistem hukum dan peradilan di Indonesia berjalan dengan semestinya mengikuti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat sebelumnya dan mendapatkan

banyak respon positif dari siswa. Dengan kata lain, peran mahasiswa pengenalan lapangan persekolahan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas XI (sebelas) SMK Jayabeka 01 Karawang melalui media inovatif untuk menumbuhkan semangat dapat dikatakan berhasil. Temuan baru penelitian ini adalah tentang efektivitas media inovatif dalam pembelajaran PPKn dan peran aktif mahasiswa PPL dalam transformasi pembelajaran di kelas vokasional, serta memberikan kontribusi teoritis dan praktis terhadap literatur inovasi media pembelajaran, teori konstruktivis, dan pengembangan profesi guru.

Referensi

- Aspar, M., Mujtaba, I., Mutiarani, & Putri, S. A. D. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Ular Tangga dalam Meningkatkan Semangat Belajar Siswa. Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ, 1–8. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat/article/view/8064>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282-294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Darling-Hammond, L. (2006). *Powerful teacher education: Lessons from exemplary programs*. Jossey-Bass.
- Fitriani, L., & Marlina, N. (2020). Penggunaan media poster untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 7(1), 45–52.
- Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School engagement: Potential of the concept, state of the evidence. *Review of Educational Research*, 74(1), 59–109. <https://doi.org/10.3102/00346543074001059>
- Gultom, A. F. (2024). Objektivisme Nilai dalam Fenomenologi Max Scheler. *De Cive : Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 4(4), 141–150. <https://doi.org/10.56393/decive.v4i4.2107>
- Gultom, A. F. (2024). The Cultural Problems about the Adaptation of Manggarai Students in Malang City. *Humanus*, 23(2), 209-225. <https://doi.org/10.24036/humanus.v23i2.125105>
- Gultom, A. S., Suparno, S., & Wadu, L. B. (2023). Strategi Anti Perundungan di Media Sosial dalam Paradigma Kewarganegaraan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 3(7), 7–13. <https://doi.org/https://doi.org/10.56393/decive.v3i7.1689>
- Ibrahim, M. A., Fauzan, M. lufti Y., Raihan, P., Nuriyah, S., Nurhadi, Setiawan, U., & Destiyani, Y. N. (2022). Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran. *Al-Mirah Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2).
- Keller, J. M. (1987). Development and use of the ARCS model of motivational design. *Journal of Instructional Development*, 10(3), 2–10. <https://doi.org/10.1007/BF02905780>
- Kirana, D. A., & Al Ghani, M. (2024). Upaya Mengatasi Kesulitan Belajar Materi Segitiga Segiempat dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall pada Siswa Kelas VIII. *SEMNASFIP*.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Nasution, A. K., & Anshari, K. (2025). Pengenalan Lapangan Persekolahan pada Mahasiswa di SMKN 6 Pekanbaru. *Pemberdayaan Masyarakat: Jurnal Aksi Sosial*, 2(1), 29-39. <https://doi.org/10.62383/aksisosial.v2i1.1290>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Ramadhan, S., Kusumawati, Y., & Aulia, R. (2024). Pendidikan dan Pembelajaran Dalam Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. Penerbit K-Media.
- Risabethe, A., & Astuti, B. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Semangat Kebangsaan Siswa Kelas V Sd. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1). <https://doi.org/10.21831/jpk.v7i1.15498>
- Sadiyah, F., & Rezania, V. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Poster Digital Pada Materi Ips Kelas Vi Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 4517-4534. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9068>
- Shulman, L. S. (1987). Knowledge and teaching: Foundations of the new reform. *Harvard Educational Review*, 57(1), 1–22. <https://doi.org/10.17763/haer.57.1.j463w79r56455411>

- Supriatna, H., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Permainan LUDO Untuk Pembelajaran IPS di SDIT Anak Kreatif Bandung Barat. *JIMPS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 2337–2345. <https://jim.usk.ac.id/sejarah>
- Sutopo, A., & Fatmawati, E. (2021). Efektivitas media visual dalam meningkatkan partisipasi siswa pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar Indonesia*, 6(2), 112–121. <https://doi.org/10.23887/jppdi.v6i2.34109>
- Triyani, B., Salmalina, F. H., & Nurhadi, N. (2023). Peran Mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (Kkn) Untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan Sebagai Wujud Pengabdian Di Kampung Nirbitan Tipes. In *Prosiding Seminar Nasional Membangun Desa-UNS* (Vol. 3, No. 1).
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes* (M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner, & E. Souberman, Eds.). Harvard University Press.
- Wardani, I., Suparni, S., & Tugiman, T. (2023). Penerapan Lesson Study dalam Pengenalan Lapangan Pendidikan untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Matematika. *Indiktika: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 6(1), 102-111. <https://doi.org/10.31851/indiktika.v6i1.13794>
- Yurfiah, Y., Kosilah, K., Astuti, T., Firman, F., & Magfirah, M. (2024). Pemanfaatan Kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan dalam Peningkatan Mutu Pengajaran. *Jurnal Peradaban Masyarakat*, 4(1), 19-25. <https://doi.org/10.55182/jpm.v4i1.385>