

Pengaplikasian Media Pembelajaran Kotak Suara Pemilihan Umum Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di SMPN 5 Karawang Barat

Ena ^{a,1}, Fadli Hermansyah ^{b,2}, Sulis Anggraeni ^{c,3}, Syifa Ayinur Azzahra ^{d,4}, Nadya Putri Saylendra ^{e,5}

^a Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Buana Perjuangan Karawang, Indonesia

¹ pk20.ena@mhs.ubpkarawang.ac.id*

*korespondensi penulis

ABSTRAK

Media pembelajaran menjadi sarana alat komunikasi bagi seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, dan merupakan suatu yang perlu diperhatikan oleh guru. Hal ini karena melalui media pembelajaran yang menarik dan kreatif maka akan merangsang minat belajar siswa sehingga siswa akan mengikuti pembelajaran dengan antusias. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menarik minat belajar siswa dalam proses pembelajaran PPKn dikelas dengan menggunakan media pembelajaran yang baru yaitu melalui kotak suara pemilihan umum pada materi Kedaulatan Negara Kesatuan Republik Indonesia dan berkolaborasi dengan guru mata pelajaran. Peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, yaitu suatu metode penelitian yang menggambarkan kondisi objek secara nyata dan alamiah, pada penelitian ini media pembelajaran kotak suara pemilihan umum sebagai variabel bebas yang mengikat variabel minat belajar siswa. Teknik pengumpulan data yang dilakukan berupa observasi langsung di kelas, wawancara terhadap guru dan siswa/i dan memberikan angket pada siswa/i. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas IX cenderung aktif dan dapat menerima materi pembelajaran dengan baik pada materi Kedaulatan Negara Kesatuan Republik Indonesia dengan menerapkan simulasi pemilihan umum. Adanya simulasi pemilihan umum ini bertujuan agar siswa dapat memahami materi yang sesungguhnya, tidak hanya tahu akan materi saja akan tetapi dengan mempraktekkannya secara langsung untuk memberikan pemahaman yang lebih jelas terhadap materi yang sedang diajarkan.

ABSTRACT

Learning media is a means of communication for a teacher in conveying learning material, and is something that needs to be considered by the teacher. This is because through interesting and creative learning media it will stimulate students' interest in learning so that students will take part in learning enthusiastically. The purpose of this research is to attract student learning interest in the Civics learning process in class by using a new learning media, namely through the general election ballot box on the material Sovereignty of the Unitary State of the Republic of Indonesia and collaborating with subject teachers. The researcher uses a qualitative descriptive research method, which is a research method that describes the condition of objects in a real and natural way. In this study, the learning media of the general election ballot box as an independent variable binds to the variable of student learning interest. Data collection techniques were carried out in the form of direct observation in class, interviews with teachers and students and giving questionnaires to students. The results showed that class IX students tended to be active and able to receive learning material well on the subject of Sovereignty of the Unitary State of the Republic of Indonesia by implementing general election simulations. The purpose of this general election simulation is for students to understand the actual material, not only knowing the material but by practicing it directly to provide a clearer understanding of the material being taught.

Pendahuluan

Dalam suatu pembelajaran di kelas guru selain menyampaikan materi pembelajaran juga harus mampu membuat siswa tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran tersebut sehingga apa yang

Informasi Artikel

Diterima : 30 Desember 2022

Disetujui: 26 Januari 2023

Kata kunci:

Media Pembelajaran, Kotak Suara, Minat Belajar

Article's Information

Received: 30 December 2022

Accepted: 26 January 2023

Keywords:

Leraning Media, Voice Box, Learning Interest

disampaikan oleh guru akan mampu diterima oleh siswa. Namun dalam beberapa kondisi siswa justru tidak tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru sebab tidak adanya minat belajar di dalam dirinya. Kesiapan atau minat belajar yaitu hal yang sangat perlu diperhatikan oleh guru dalam suatu proses pembelajaran sebab tanpa adanya minat belajar dari siswa maka proses pembelajaran tidak akan dapat berlangsung secara efektif dan maksimal. Dengan adanya minat, maka akan lahir motivasi dari siswa untuk mengikuti proses pembelajaran yang serius dari awal sampai akhir sehingga akan tercapai hasil pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Namun pada kenyataannya seringkali muncul permasalahan berkenaan dengan kurangnya minat belajar siswa itu sendiri. Kurangnya minat belajar tersebut terjadi karena banyak hal. Salah satu faktor penyebab dari kurangnya minat belajar siswa yaitu karena siswa merasa bosan ketika proses pembelajaran berlangsung hal ini dikarenakan faktor pemilihan media pembelajaran yang dipilih oleh guru cenderung kurang menarik bagi siswa sehingga menyebabkan siswa merasa bosan.

Media pembelajaran adalah sebagai sarana alat komunikasi dalam menyampaikan materi yang sedang dibahas. Dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan perlu diketahui bahwa media pembelajaran akan berhubungan terhadap proses penerimaan pemahaman materi oleh siswa. Maka untuk memilih media pembelajaran yang akan digunakan oleh seorang guru ini sangatlah penting karena akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dan dapat menggugah keinginan yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran oleh siswa/meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Ditambah adanya kemajuan iptek membuat seorang guru dituntut kreatif dan inovatif dalam memilih dan membuat media pembelajaran yang akan digunakan sesuai dengan perkembangan siswa saat ini. Sebagai seorang guru harus dapat sebisa mungkin untuk mengenal situasi, kondisi dan karakter yang dimiliki oleh siswanya dan dapat menyesuaikannya. Dalam meningkatkan minat siswa dalam belajar dibutuhkan penggunaan media pembelajaran yang dapat memberikan pemahaman akan materi dengan mudah dan jelas serta menyenangkan sehingga dapat diterima oleh siswa dan dapat menarik minat belajar siswa.

Sesuai hasil wawancara dengan siswa kelas IX A SMPN 5 Karawang Barat dapat diketahui bahwa dalam pembelajaran PPKn siswa hanya menggunakan media pembelajaran dengan buku paket, LKS, dan gambar saja serta metode yang digunakan berupa ceramah, diskusi dan hapalan sehingga hal tersebut membuat kurangnya minat belajar siswa karena merasa bosan akan belajar dengan teori saja. Maka dari keadaan diatas mendorong peneliti untuk mencoba membuat penelitian terhadap proses pembelajaran di kelas pada mata pelajaran PPKn kelas IX dengan penggunaan media pembelajaran kotak suara pemilihan umum pada materi Kedaulatan Negara Kesatuan Republik Indonesia sehingga pada penelitian tersebut mampu didapatkan hasil yang diharapkan yaitu menarik minat belajar siswa dalam proses pembelajaran PPKn dikelas.

Metode

Peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, yaitu suatu metode penelitian yang menggambarkan kondisi objek secara nyata dan alamiah. Metode deskriptif kualitatif diidentifikasi sebagai suatu metode yang penting dan sesuai untuk menjawab pertanyaan penelitian yang berfokus pada menemukan siapa, apa, dan di mana peristiwa atau pengalaman dan untuk mendapatkan wawasan dari fenomena yang kurang dari suatu penelitian (Wahdi, 2017). Penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 11 Oktober 2022 sampai dengan tanggal 28 Desember 2022 yang mencakup perencanaan, pelaksanaan sampai tahap evaluasi dan penyusunan hasil penelitian. Dimana pada penelitian ini Media Pembelajaran Kotak suara PEMILU sebagai variabel bebas yang mengikat variabel Minat Belajar Siswa sehingga indikator yang menjadi keberhasilan dalam penelitian ini yaitu peningkatan minat belajar siswa terhadap kegiatan pembelajaran di kelas. Sumber data pada

penelitian ini yaitu Guru PPKn kelas IX dan Siswa/I kelas IXA di SMPN 5 Karawang dengan teknik pengumpulan data yang dilakukan berupa observasi langsung di kelas, wawancara terhadap guru dan siswa/I dan memberikan angket pada siswa/I dimana data tersebut kemudian di analisis dengan teknik analisis Interactive Model sehingga diperoleh hasil penelitian pada bagian pembahasan.

Hasil dan Pembahasan

A. Definisi Media pembelajaran

Definisi media menurut Kozma, Belle & Williams (1991): "Media can be defined by its technology, symbol systems and processing capabilities. The obvious characteristic of a medium is its technology, the mechanical and electronic aspects that determine its function, and to some extent, its shape and other physical features". (Media dapat didefinisikan dari teknologinya, sistem simbol dan kemampuan memprosesnya. Yang paling menonjol sifat-sifat dari medium adalah teknologinya, aspek mekanikal dan elektrikalnya yang menentukan fungsinya, dan dalam hal tertentu menyangkut bentuk dan tampilan fisik lainnya. Media pembelajaran adalah Apapun yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (bahan pelajaran) untuk membangkitkan perhatian, minat, Pikiran dan perasaan untuk mencapai kegiatan belajar, tujuan studi Setiap lingkungan belajar adalah alat yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Di dalam Berisi informasi yang diperoleh dari internet, buku, film, televisi dan sebagainya yang dapat dikomunikasikan orang lain/siswa.

B. Fungsi Media pembelajaran

Dalam sebuah pembelajaran, media pembelajaran mempunyai beberapa fungsi sebagai berikut ditinjau dari fungsi pendidikan, fungsi ekonomi, fungsi sosial, dan fungsi kebudayaan :

- Fungsi pendidikan :
 - a. memberikan efek untuk sebuah pendidikan
 - b. membangun pendidikan untuk mampu berfikir secara kritis siswa
 - c. memberikan sebuah pengalaman terhadap siswa
- Fungsi ekonomi :
 - a. tujuan pembelaran dapat tercapai dengan secara efektif
 - b. dalam hal materi memberikan pengurangan dalam masalah sebuah biaya
- Fungsi sosial :
 - a. Dapat memperluas koneksi antar siswa
 - b. Dapat memberikan sebuah pengembangan dalam pemahaman siswa belajar
- Fungsi kebudayaan :
 - a. memberikan sebuah perubahan dalam sebuah kehidupan manusia
 - b. mewarisi dan melanjutkan suatu unsur dari sebuah budaya yang ada dalam ruang lingkup masyarakat

C. Landasan dalam penggunaan media pembelajaran

Ada beberapa landasan mengenai penggunaan dalam media pembelajaran yaitu landasan filosofis, psikologis, teknologis, dan empiris. Landasan filosofis. Penggunaan berbagai jenis media yang diciptakan oleh teknologi baru di kelas diyakini mengarah pada dehumanisasi pembelajaran. Benarkah pendapat tentang ini? Bukankah dengan lingkungan belajar yang berbeda, siswa

sebenarnya dapat memiliki banyak kesempatan untuk menggunakan media yang lebih sesuai dengan karakteristiknya? Dengan kata lain, siswa dihargai karena martabat kemanusiaannya. yang memberi mereka kesempatan untuk menentukan pilihan, dan metode pengajaran dan cara sesuai dengan kemampuannya. Penerapan teknologi bukan berarti dehumanisasi. Padahal perbedaan pendapat tersebut tidak boleh timbul, yang terpenting adalah bagaimana guru memandang siswa dalam pembelajaran. Jika guru menganggap siswa sebagai anak manusia dengan kepribadian,, harga diri, motivasi dan kepribadian. Kemampuan yang berbeda dari yang lain, maka menggunakan teknologi baru dicetak atau tidak, pembelajaran terus digunakan dengan tetap menggunakan pendekatan humanistik.

Landasan psikologis. Memperhatikan Proses pembelajaran yang kompleks dan unik, ketepatan pemilihan media dan metode pengajaran sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Selain itu, hasil belajar sangat dipengaruhi oleh persepsi siswa. Oleh karena itu, dalam pemilihan media, selain kompleksitas dan keunikan proses pembelajaran, perlu juga diperhatikan upaya optimalisasi pemahaman makna temuan dan faktor-faktor yang mempengaruhi penjelasan temuan tersebut.

Landasan teknologis. Teknologi pembelajaran adalah teori dan praktik merancang, mengembangkan, menerapkan, mengelola, dan mengevaluasi proses dan sumber belajar. teknologi pembelajaran karenanya merupakan proses yang kompleks dan terintegrasi yang mencakup orang, metode, ide, alat, dan organisasi untuk menganalisis masalah, menemukan cara untuk memecahkan, menerapkan, mengevaluasi, dan mengelola masalah dalam situasi di mana kegiatan pembelajaran bertujuan dan terkendali. Dalam teknologi pendidikan, pemecahan masalah diterapkan sebagai berikut: sebagai sistem pembelajaran yang disusun dalam fungsi desain atau pemilihan dan digunakan dan digabungkan sehingga menjadi sistem pembelajaran yang lengkap. Komponen ini meliputi pesan, orang, bahan, media, alat, teknik, dan pengaturan.

Landasan empiris. Hasil penelitian menunjukkan terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran dengan karakteristik belajar siswa dalam menentukan hasil belajar siswa. Artinya, siswa memperoleh keuntungan yang signifikan ketika mereka belajar melalui media sesuai dengan ciri khas atau gaya belajarnya. siswa dengan gaya belajar visual lebih diuntungkan ketika media visual seperti gambar, diagram, video atau film digunakan untuk belajar. Siswa dengan tipe belajar auditori ingin belajar dengan menggunakan media audio seperti radio, rekaman audio atau ceramah guru. Akan lebih tepat untuk lebih menguntungkan siswa dari kedua jenis pembelajaran jika menggunakan media audio visual. Berdasarkan penalaran empiris, pemilihan lingkungan belajar tidak harus didasarkan pada prefensi guru, tetapi kesesuaian antara karakteristik peserta didik, karakteristik bahan pelajaran, dan karakteristik pelajaran harus dipertimbangkan dengan media itu sendiri.

D. Prinsip dalam media pembelajaran

Agar benar-benar dapat menggunakan media pembelajaran dalam mengajar siswa, ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan sebagai berikut :

1. Suatu sarana komunikasi yang digunakan harus tepat dan sesuai sasaran agar suatu pembelajaran dapat tercapai dengan tujuannya dan tidak menggunakan media pembelajaran hanya sebagai hiburan saja tetapi juga dapat membantu dan memudahkan siswa dalam proses pembelajaran.
2. Dalam sebuah proses pembelajaran diaman terdapat mata pelajaran yang mempunyai karakteristiknya masing-masing dan suatu materi dari pembelajaran harus sesuai dengan materi pendidikan.
3. Dalam lingkungan pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan siswa.
4. Dalam menggunakan sebuah media pembelajarannya harus sesuai dengan kemampuan guru ketika guru menggunakan media pembelajaran yang dibuat.

E. Pengertian Pemilu

Pemilu adalah sebuah proses pemilihan orang-orang untuk bisa mengisi suatu jabatan politik tertentu. Yang dimaksud dari jabatan tertentu contohnya seperti presiden, wakil rakyat, sampai ke kepala desa. Pemilu merupakan sebuah usaha dalam memengaruhi masyarakat dengan secara persuasif yang artinya tidak memaksa. pengertian pemilu menurut para ahli :

- Menurut G.J Wolhoff

Wolhoff membuat definisi tentang pemilu dengan memulainya dari konsep demokrasi. Dimana dalam definisinya bahwa pemerintahan untuk rakyat dan oleh rakyat dan pemerintahan rakyat secara demokratis, sebuah pemerintahan demokratis sistemnya harus diatur dengan sedemikian rupa sehingga rakyat secara seluruhnya ikut serta dalam pemerintahan baik secara langsung maupun secara tidak langsung.

- Syamsudin Haris

Menurut Syamsudin Haris pemilu merupakan “aktivitas politik”. Sebagai aktivitas maka pemilu itu dinamis sehingga dapat juga dikatakan sebagai “kegiatan praktis” untuk membentuk sebuah pemerintahan yang artinya sebuah pemerintahan itu dibentuk dari hasil pemilu.

Dalam pemilihan umum tentunya mempunyai asas-asas dasar yang dimana asas merupakan suatu dasar, landasan, fundamen atau prinsip yang harus digunakan ketika pemilihan umum, asas pemilihan umum terdiri dari :

- Langsung ; Artinya rakyat mempunyai hak untuk memilih atau memberikan suaranya dalam pemilihannya secara langsung dengan memilih sesuai dengan hati nurani nya.
- Umum ; Artinya semua warga Negara berhak memilih dan menggunakan hak suaranya dengan persyaratan usianya sudah berumur 17 tahun dibuktikan dengan sebuah KTP.
- Bebas ; Artinya setiap warga Negara bebas dalam memilih dan bebas dalam menentukan pilihannya.
- Rahasia ; Artinya ketika dalam proses pemilihan dilakukan secara rahasia ketika seseorang memilih saat proses pemilihan maka dapat dipastikan dapat terjamin kerahasiaannya dan tidak akan diketahui oleh pihak manapun.
- Jujur ; Artinya dalam proses pemilihan umum semua yang terlibat dalam proses pemilihan umum contohnya seperti pihak pelaksana atau penyelenggara, peserta pemilu, dan pengawas pemilu harus bersikap dan bertindak jujur.
- Adil ; Artinya semua pihak yang terlibat dalam pemilu harus mendapatkan perlakuan yang sama dan tidak membedakan, bebas dari kecurangan manapun.

F. Pengaplikasian Media Pembelajaran Kotak Suara Pemilihan Umum

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas IXA cenderung aktif dan dapat menerima materi pembelajaran dengan baik pada materi Kedaulatan Negara Kesatuan Republik Indonesia dengan menerapkan simulasi pemilihan umum. Siswa sudah dapat memahami materi dan dapat bermain peran dengan baik yang ditunjukkan dengan antusias selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung dikelas. Adanya simulasi pemilihan umum ini bertujuan agar siswa dapat memahami materi yang sesungguhnya, tidak hanya tahu akan materi saja akan tetapi dengan mempraktekannya secara langsung untuk memberikan pemahaman yang lebih jelas terhadap materi yang sedang

diajarkan. Selain itu pada saat proses pembelajaran siswa menunjukkan bahwa dirinya merasakan pembelajaran yang menyenangkan karena adanya pembelajaran secara teori dan praktik.

Kegiatan ini sebelumnya sudah dirancang dan dipersiapkan dengan berbagai pertimbangan sehingga meminimalisir adanya kesalahan. Media yang dibuat kami sesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran dan sudah dikomunikasikan dengan guru mata pelajaran yang bersangkutan. Dalam pengimplementasian media pembelajaran yang telah dirancang dengan cara mencari berbagai informasi menggunakan media seperti internet, jurnal, artikel, buku, dan berdiskusi langsung dengan guru PPKn di smp 5 karawang barat sehingga terdapatlah sebuah rancangan dimana materi yang akan kami perdalam dan kami buat media pembelajarannya yaitu mengenai kedaulatan Negara berhubungan dengan pemilihan umum. Setelah berdiskusi dan merancang dan membuat media tersebut sehingga menghasilkan Media pembelajaran tersebut yaitu membuat sebuah kotak suara yang berbahan dari kardus dibalut dengan kertas karton dan dikunci dengan sebuah gembok.

Media kotak suara pemilihan umum bukanlah media yang sulit dibuat dimana sebelumnya pun sudah banyak dibuat oleh guru lain dan di zaman yang sudah serba digital media ini memang terkesan ketinggalan zaman. Kami membuat media ini dengan alasan yang cukup rasional dimana saat ini sedang hangat tentang PEMILU 2024 sehingga memberikan simulasi pada siswa tentang PEMILU sangatlah tepat dengan media kotak suara ini, juga sampai saat ini belum ada wacana akan adanya pemilihan umum digital maka artinya bahwa selama pemerintah kita terus melaksanakan pemilihan umum dengan cara langsung maka sekolah terutama guru PPKn harus terus memberikan edukasi ataupun simulasi kegiatan pemilihan umum sebab siswa harus mempunyai pengalaman berpartisipasi dalam kegiatan tersebut.

Kotak suara pemilihan umum dibuat semirip mungkin dengan ketentuan yang ada dimana disesuaikan dengan asas-asasnya diantaranya yaitu seperti kotak suaranya yang diartikan sebagai tempat penyuaraan pilihan atau suara rakyat terhadap pilihannya, lalu dalam kotak tersebut adanya gembok yang dimana gembok tersebut diartikan bahwa pemilihan umum harus memenuhi sifat rahasia, jujur, dan adil.

Kegiatan kami awali dengan memberikan materi terlebih dahulu yang dimana ini bertujuan agar siswa memiliki teori dari apa yang akan ia dipraktikkan sehingga selama simulasi berlangsung siswa paham apa yang menjadi perannya. Selama pemberian materi ini kami memberikan forum diskusi pada kelas sehingga dapat menanyakan apa yang belum mereka pahami dari apa yang kami sampaikan, Lalu dilanjutkan dengan kegiatan prakteknya yang dimana kami memilih dua orang siswa sebagai kandidat calon yang memerankan calon presiden yang akan dipilih yang dimana dalam simulasi nya kedua orang siswa tersebut kami intruksikan untuk membuat sebuah visi dan misi mengapa menjadi seorang yang harus dipilih juga tak lupa memberikan hak pada calon untuk memilih mereka yang akan berperan sebagai tim sukses dari partainya. Kemudian visi misi tersebut disampaikan ke depan siswa lainnya yang dimana siswa lainnya dalam simulasi ini berperan sebagai warga negara yang sudah mempunyai hak pilih dalam menggunakan suara nya.

Kami memberikan hak sepenuhnya pada kelas untuk mengekspresikan apa yang menjadi perannya namun tetap membimbing jalannya kegiatan dan mengontrol agar kelas tetap dalam keadaan kondusif. Kami memainkan trik lama yaitu dimana setelah kandidat calon presiden menyampaikam visi dan misi nya kami memberikan sebuah permen kepada salah satu calon kandidat tersebut sebanyak satu pack. Dimana dalam satu pack permen tersebut diartikan sebagai serangan fajar. serangan fajar pada umumnya adalah menggunakan uang, akan tetapi karena ini hanyalah simulasi maka kami menggambarkan serangan fajar tersebut menggunakan permen, perlu kita sadari bahwa serangan fajar sering terjadi ketika musim pemilihan, baik pilkada maupun pemilu intinya pada saat musim pemilihan, serangan fajar bukan sebuah halusinasi tetapi memang fakta terjadi didalam lingkungan kita.

Peran dari sebuah permen tersebut digunakan oleh calon kandidat yang memilikinya diberikan atau dibagi-bagikan pada mereka yang harus memilihnya. Dalam hal ini peran tim sukses sangat dibutuhkan terutama memberikan suara penuh pada calon yang diusungnya dan memberikan pengaruh pada siswa lain yang berperan sebagai warga negara untuk memilih calonnya. Dalam hal ini sebelum kami melakukan simulasi pemilihan umum, sebelumnya kami menjelaskan terlebih dahulu mengenai materi kedaulatan Negara, dalam penyampaian yang terdapat pada materi yang sudah kami berikan sebelumnya sudah dibahas mengenai asas jujur, dimana asas jujur merupakan salah satu asas yang berada pada pemilihan, Dalam gambaran dari satu pack permen dapat digambarkan ketika kegiatan suap menyuap ini terjadi dalam simulasi pemilihan umum yang kami lakukan di kelas XI A di SMP 5 Karawang Barat tentu menjadi tanggung jawab siswa siswi yang bersangkutan yaitu yang berada dalam sebuah forum pemilihan umum. Kami hanya memfasilitasi sebuah fenomena yang terjadi di masyarakat menjelang pemilu, Sebab kami hanya memberikan satu pack permen pada satu calon saja maka calon yang lain tidaklah mempunyai modal untuk menyuap, maka calon tersebut harus berusaha menarik minat warga negara dengan seluruh kemampuannya untuk memilih ia, untuk menarik minat warga tersebut yang sering terjadi dilakukan atau fenomena sesungguhnya di lapangan adalah biasanya dengan uang, kaos, ataupun jika tidak memiliki keduanya terkadang untuk bias menarik minat warga bisa saja hanya dengan sebuah visi misi atau sebuah janji dimana visi misi dan janji tersebut, jangan salah bahwa sebuah kata-kata bisa memberikan efek yang sangat dahsyat untuk menarik warga agar dapat memilihnya.

Dalam perumpamaan sebuah serangan fajar yang berisikan 1 pack permen, kami menemukan dan memberikan dua gambaran kepada kandidat calon yang akan dipilih, yang pertama adalah calon dengan sebuah perilaku tidak jujur dan yang kedua adalah calon dengan perilaku jujur. Hal tersebut tak lepas dengan keadaan langsung atau fenomena di masyarakat yang terkadang ditemui akan hal tersebut maka siswa pun harus dapat memilih dan memilah apa yang menjadi pilihannya jangan sampai apa yang ia pilih justru akan ia sesali dikemudian hari.

Setelah serangan fajar kegiatan dilanjutkan dengan pemilihan langsungnya. Setiap siswa diberikan satu hak suara untuk memilih calon yang akan dipilihnya. Siswa diberikan searik kertas kecil dan dipersilahkan untuk menulis satu nama untuk kemudian satu persatu maju kedepan memasukan nama tersebut kedalam kotak suara. Dalam memilih nama ini sebelumnya sudah kami jelaskan dalam materi ada yang namanya pilihan sendiri dimana setiap individu memiliki hak untuk memilih tanpa harus terpengaruh oleh pilihan orang lain atau partai sehingga haruslah memilih sesuai kata hati. Golput yang sering diartikan sebagai pelanggaran dalam memilih pun tak lupa kami jelaskan dimana dalam setiap pemilihan pastilah terjadi lebih dari satu nama dalam satu pilihan ataupun tak ada nama yang dipilih saat pemilihan. Maka kami menghimbau kepada siswa untuk benar-benar memberikan hak pilihnya meskipun ini hanya simulasi sebab kami memberikan pemahaman bahwa satu suara dapat sangat berarti bagi masa depan bangsa dan negara, terkadang hal ini sering di sepelekan di kalangan masyarakat dimana terkadang suatu masyarakat memilih calon kandidat tidak benar-benar murni dilihat dari visi misi ataupun dilihat mengenai sejarah calon kandidat tersebut, terkadang hal yang terjadi di masyarakat adalah masyarakat memilih kandidat tersebut hanya karena dengan adanya serangan fajar, jadi memang yang terjadi di masyarakat adalah memilihnya semata-mata hanya karena sebuah uang ataupun imbalan tanpa berfikir bahwa satu suara dari masyarakat sangat berpengaruh dan sangat berarti bagi kehidupan Negara yang akan datang, maka memang benar jika kita akan menggunakan hak suara kita harus benar benar memilihnya tidak ada imbalannya, karena memang kemajuan sebuah Negara ada pada tangan warga masyarakatnya, jika warga masyarakatnya saja melakukan kecurangan dan tidak jujur dalam memilih pemimpin maka bagaimana keadaan dari Negara jika kita sebagai seseorang yang sudah mempunyai hak suara namun

malah menyelewengkan hak tersebut dengan cara mengambil atau menerima serangan fajar tersebut

Dalam simulasi nya ketika seluruh siswa telah memberikan hak pilihnya, lalu kegiatan dilanjutkan dengan perhitungan suara, dimana dalam pelaksanaan penghitungan suara yaitu detik detik menandakan berakhirnya pemungutan suara, dalam pelaksanaan penghitungan suara kami meminta dua orang siswa sebagai partisipan untuk membuka serta membacakan hasil suara dan juga sebagai pencatat perhitungan suara dimana penghitungan suara kami menggunakan whiteboard dan dicatat satu persatu hasil suara yang berada di dalam kotak tersebut. Setelah selesai dalam penghitungan suara dan mendapatkan hasil pemilihannya kami memberikan hak kepada calon yang terpilih untuk merayakan kemenangannya. Dari hasil tersebut didapatkan bahwa calon dengan perilaku jujur yang memenangkan pemilihan dimana dalam hal ini siswa yang disuap oleh permen pun ternyata memilih calon yang jujur sehingga maksud apa yang kami berikan dari awal hingga akhir ternyata dapat dipahami oleh siswa dengan baik dan tujuan kami pun dapat tercapai.

Di saat sela-sela pengaplikasian media pembelajaran tersebut yang terjadi di dalam kelas, kami sempat keliling dan duduk bersama siswa di kelas XI A untuk mendapatkan suatu hasil dari apa yang sedang kami teliti, kami meninjau dan menilai bahwa ketika kami menyampaikan suatu materi terlebih dahulu sebelum memulai ke simulasi pemilihan umum, lalu setelah itu pengimplementasian dari simulasi pemilihan umum yang telah dirancang dan dibuat dan dari tersebut kami merasa setiap anak merasa senang dan memberikan banyak senyuman sampai respon dari mereka pun sangat positif sekali ketika pembelajaran, yang pada akhirnya salah satu dari kami bertanya disaat sela-sela pembelajaran simulasi pemilihan umum hampir selesai, dan bertanya kepada salah satu murid dan beberapa murid lainnya di kelas tersebut, ternyata jawaban dari murid yang kami tanya salah satu murid di kelas tersebut memberikan sebuah ungkapan bahwa menurutnya selama ini pelajaran ppkn adalah pelajaran yang cukup membosankan karena selama belajar mengenai ppkn hanya mengandalkan teori saja melalui buku, menghafal beberapa pasal, menghafal undang-undang dasar 1945, menghafal pancasila beserta simbol-simbolnya, tetapi ketika kami melakukan pengimplementasian media pembelajaran salah satu dari siswa yang kami tanya merasa bahwa ternyata ruang lingkup ppkn cukup luas karena tidak hanya menghafal saja dengan mengandalkan teori tetapi juga sebenarnya ada dan bisa sebuah materi dari ppkn langsung di praktikan sehingga kami menilai dari ungkapan tersebut ada perubahan yang cukup signifikan dari siswa siswi di kelas XI A yang telah merubah pemikirannya mengenai belajar dengan mata pelajaran ppkn, dari hal ini yang mereka pikirkan tidaklah benar mengenai ppkn hanya membahas mengenai pasal-pasal, harus menghafal undang-undang dasar 1945 dan selama ia belajar ppkn hanya dengan buku saja, maka dari itu ketika kami mengimplementasikan media pembelajaran yang digambarkan pemilihan umum berbentuk sebuah kotak suara kami melihat adanya banyak antusias dari para siswa di kelas XI A, kami sebagai perancang dan pembuat merasa sangat senang ketika apa yang kami harapkan tercapai.

Setelah penghitungan suara, pencatatan suara selesai akhirnya kami mendapat sebuah respon dalam pengaplikasian mengenai media yang telah kami rancang dan buat dari hasil berdiskusi dengan guru ppkn di smp negeri 5 Karawang, pengaplikasian media pembelajaran kotak suara pemilihan umum yang kami buat cukup memberikan hasil yang memuaskan bagi kami terutama respon dari siswa terhadap media tersebut bersifat positif. Sebelum kami menutup rangkaian kegiatan pengaplikasian media pembelajaran tersebut tak lupa kami meminta dari siswa kelas XI A untuk mengisi angket yang sudah kami buat mengenai pembelajaran yang dilakukan dengan mediana, kritik dan saran kami sampaikan atau bagian melalui g-form yang di share kepada KM nya dan kemudian KM nya membagikan link g-form tersebut ke grup kelas whatsapp nya. Berikut beberapa hasil sampel yang peneliti cantumkan:

Tabel 1
Sampel hasil belajar menggunakan media kotak suara pemilihan umum

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah materi pembelajaran dapat dipahami sesudah menggunakan pembelajaran?	1) Bisa aja tapi kemampuan seseorang dalam menangkap suatu pembelajaran itu berbeda 2) iya 3) bisa 4) Ya, dapat dipahami 5) sedikit memahami 6) sudah dipahami 7) Iya 8) Ya benar, menjadi mudah dipahami 9) Dapat di pahami 10) Belajar BAB 3 (kedaulatan) 11) Alhamdulillah di pahami 12) Iya, dapat di pahami 13) Iya dapat dipahami lebih baik 14) Bisa 15) Iyaa, bisa 16) Iyaa 17) Tentu saja 18) Ya, itu dapat dipahami 19) Iya, sudah dipahami 20) Iya dapat dipahami 21) sudah 22) Sudah 23) Dapat dipaham
2.	Dampak perubahan apa yang didapat dengan media pembelajaran yang baru?	1) Lebih cepat mengerti 2) kita lebih mengetahui tentang kedaulatan 3) Lebih mengerti 4) lebih fresh 5) adanya informasi dari pihak guru

		<ol style="list-style-type: none"> 6) Akan mempermudah dan mencari tahu atau memperlancar dalam pelajaran 7) Belajar menjadi lebih mudah dipahami dan dicerna 8) Menambahkan rasa semangat & mengurangi rasa malam/ngantuk 9) Sedikit mudah 10) Lebih mudah dipahami karena ada simulasi pemilu 11) – 12) Belajar jadi lebih menyenangkan 13) Saya lebih memahami pembelajaran dengan media pembelajaran yang baru 14) Lebih mudah untuk dipahami 15) dapat mempermudah para siswa mencari atau memperlancar dalam pembelajaran, media pembelajaran bisa saja berupa internet yang mempermudah mencari pengetahuan serta media pembelajaran bisa saja aplikasi tatap muka yang mempermudah pembelajaran dimana saja. 16) Menjadi lebih cepat paham 17) Akan mempermudah para siswa-siswi mencari atau memperlancar dalam pembelajaran, 18) mempermudah siswa menguasai materi pelajaran dengan tujuan menimbulkan minat, motivasi, kreativitas, meningkatkan aktivitas siswa, dan membuat pembelajaran menjadi bermakna yang akhirnya akan meningkatkan hasil belajar 19) Mungkin sebagian murid salah menggunakan handphone, saat disuruh menggunakan handphone untuk mencari sesuatu di internet. 20) Tidak merasa bosan saat belajar 21) Suasana menjadi lebih menyenangkan 22) Siswa jadi lebih mudah mempraktekan 23) Menjadi lebih mengerti apa itu kedaulat
<p>3.</p>	<p>Apakah pelajaran PPKn menyenangkan? jika iya atau tidak berikan alasannya</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Kurang menyenangkan karena materi yg disampaikan nya kurang seru 2) biasa saja 3) iya, bisa lebih mengetahui tentang negara 4) Ya. saya suka karena yang menyampaikannya pun tidak terlalu banyak, dan mudah disimpulkan

		<p>5) menyenangkan</p> <p>6) Iya, Karena membuat kita tahu mengenai tata cara kehidupan bernegara dengan baik</p> <p>7) Lumayan,karena bisa banyak mengetahui hal - hal yang belum diketahui soal kenegaraan kita ini,hanya saja sedikit susah untuk mengingat beberapa materinya</p> <p>8) Ya karena hanya sejarah yg diulang</p> <p>9) Senang</p> <p>10) Iya , seperti yg sy bilang tadi karena di ajar dengan memberikan contoh dari materi tersebut dan di kasih permen</p> <p>11) Menyenangkan</p> <p>12) Menyenangkan, karena saya suka pelajaran PPKn</p> <p>13) Menyenangkan karena saya suka dengan metode yang disampaikan</p> <p>14) Iya, jika banyak materi yang bisa kita contohkan</p> <p>15) Iyaa menyenangkan, karena dengan adanya pelajaran PPKn ini maka saya jadi mengetahui sejarah sejarah yang ada di Indonesia.</p> <p>16) Iyaa,karena PPKn</p> <p>17) Iya, karena cukup mudah dipahami</p> <p>18) Iya karna PPKn membuat kita tahu mengenai tata cara kehidupan bernegara dengan baik dan menjadi warga negara Indonesia yang taat dan patuh terhadap aturan yang ada di Indonesia</p> <p>19) Pelajaran PPKn menyenangkan, karena kita sebagai warga negara dapat mengetahui hak apa saja dan kewajiban kita sebagai warga negara. Kita dapat mengetahui tentang ideologi suatu negara dan kedaulatannya</p> <p>20) Iya</p> <p>21) Iya,</p> <p>22) Iyaa</p> <p>23) Iya,karena mempelajari tentang hukum dan kedaulatan</p>
--	--	---

Pada hasil tersebut menunjukkan media pembelajaran kotak suara PEMILU cukup efektif meningkatkan minat belajar siswa di kelas dan materi yang disampaikan dapat dipahami dengan baik sebab siswa mempraktekan materi secara langsung dengan arahan dari peneliti.

Sample tersebut kami jadikan sebagai evaluasi bagi kami dalam penyampaian materi maupun ketika merealisasikan simulasinya dikemudian hari ,lalu kami pun mendapatkan evaluasi dari guru

PPKn mengenai media pembelajaran yang dibuat oleh kelompok kami sehingga segala bentuk kekurangan yang terdapat dalam media yang kami buat dapat disempurnakan. Kami dedikasikan media tersebut kepada guru PPKn yang bersangkutan sehingga pengaplikasian media kotak suara PEMILU ini dapat terus digunakan pada kelas pembelajaran selanjutnya.

Simpulan

Dalam suatu pembelajaran di kelas guru selain menyampaikan materi pembelajaran juga harus mampu membuat siswa tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran tersebut sehingga apa yang disampaikan oleh guru akan mampu diterima oleh siswa. Maka guru dituntut untuk bisa menyampaikan pembelajaran secara efektif dan maksimal dengan salah satunya menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yaitu segala bentuk alat yang digunakan oleh guru untuk memudahkan proses pembelajaran dan penyampaian materi pada siswa. Kotak suara pemilihan umum merupakan salah satu media pembelajaran yang digunakan untuk menciptakan kondisi nyata pada siswa selama proses pembelajaran tentang bagaimana sebuah hak dan kekuasaan rakyat dapat dipergunakan dengan cara memilih langsung calon pemimpinnya. Media kotak suara pemilihan umum sangat mudah dibuat dan mudah diaplikasikan oleh guru pada siswa namun dengan beberapa catatan seperti guru harus menguasai materi dan kelas harus dalam keadaan kondusif agar pembelajaran berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Pada hasil pengaplikasian media pembelajaran kotak suara pemilihan umum di SMP Negeri 5 Karawang pada kelas XI A mendapatkan respon yang cukup bagus dari siswa dan hasilnya juga sangat memuaskan meskipun ada beberapa catatan yang perlu diperbaiki oleh kami untuk menyempurnakan lagi media pembelajaran tersebut.

Ucapan Terima Kasih

Ribuan kata terimakasih untuk Ayah dan Bunda tercinta di rumah yang selalu mendukung putra/i-nya sehingga mampu menyelesaikan penelitian ini hingga akhir. Terimakasih kami ucapkan kepada Dosen Pengampu Mata Kuliah Media Pembelajaran Ibu Nadya Putri Saylendra, M.Pd., yang telah memberikan kami banyak pengalaman baru dan ilmu yang bermanfaat untuk kami terapkan. Terimakasih kami ucapkan kepada SMP Negeri 5 Karawang Barat dan kepada guru pkn di sekolah tersebut yang sudah bersedia kami jadikan sebagai tempat penelitian terutama kepada kelas XI A yang sangat luar biasa antusias menyambut kehadiran kami selama kegiatan penelitian. Terakhir kami ucapkan terimakasih dan semangat kepada rekan satu angkatan PK20 yang sedang berjuang hingga akhir pada proses ini.

Referensi

- Ali Rohmad, Muhammad. (2022). *Menjadi guru berwibawa di Era Merdeka Belajar*. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi.
- Alwi, Said. 2017. *Problematika guru dalam pengembangan media pembelajaran*. Itqan. Vol 8, No 2. 145-167.
- Auradian, Marta, dkk. (2022). *Sekolah Pemilu sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pemilihan Kepala Daerah (Pilkada) pada Masa Covid-19 di Provinsi Riau Tahun 2020*; *Bantenese Jurnal Pengabdian Masyarakat JPM Bantenese*, Vol 4, No 1.
- Electoral Governance Jurnal Tata Pemilu Indonesia*, Vol. 1 No 1. 2019
- Imani, Nur Ima. *Efektivitas Kotak Suara Berbahan Dupleks Pada Pemilihan Umum Serentak Tahun 2019 di Pulau Legundi Kabupaten Pesawara*.
- Jurdi Fajlurrahman, 2018, *Pengantar Hukum Pemilihan Umum*, Jakarta, Kencana Prenadamedia group. Diakses dari google books
- https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=N8NoDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR4&dq=info:aF-l-brnQM0J:scholar.google.com/&ots=_vjbkOWIGF&sig=iTSLawnw3gIO9T2eKqJ7Rv5MecY&redir_esc=y#v

=onpage&q&f=false

- Hadi, S & Farida, F, S. (2012). Pengaruh Minat dan Kemandirian Sumber Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMPN 5 Ungaran. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*. 7 (1)
- Kartono. 2017. Tinjauan tentang peran guru dalam memotivasi siswa untuk mempelajari pendidikan kewarganegaraan. *Faktor jurnal ilmiah kependidikan*. Vol 4, No 3. 241-250.
- Khuzaimah & Pribadi, F. (2022). Penerapan Demokrasi Pendidikan Pada Pembelajaran Siswa di Sekolah Dasar. *Al Ma'Arief: Jurnal Pendidikan Sosial dan Budaya* Volume 4 No1
- Kristanto Andi. (2016). *Media Pembelajaran*, Surabaya, Penerbit Bintang. Diakses dari https://repository.unesa.ac.id/sysop/files/2021-07-27_Buku%20monograf:%20Media_andi%20k.pdf Diakses pada tanggal 29 November 2022 pada jam 05.19
- Magdalena I, dkk. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains* Volume 3 No 2
- Majid, A. (2008). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Mintawati, H. (2022). *Demokratisasi dan Globalisasi*. Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia
- Munir. (2010). *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Cet II. Bandung: Alfabeta
- Murgiansyah, Heru. 2022. Meningkatkan minat belajar siswa dengan media pembelajaran konvensional dalam pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan. *Jurnal pendidikan dan konseling*. Vol 4, No 3. 1529-1534.
- Mustofa, Abi Hamid, dkk. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan kita menulis.
- Norsehah, (2017). Meningkatkan Pemahaman Tentang Pemilu Pada Mata Pelajaran PKn pada Siswa Kelas VI SDN 1 Sei Buluh Kecamatan Kelua Kabupaten Tabalong: *Jurnal Langsung*. Vol 4, No 1.
- Nurhasanah, S & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* Vol. 1 No.
- Pebriyanti, Febby. 2019. Kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran sederhana. *Prosiding seminar nasional bulan bahasa*. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/semiba>
- Rafni, A & Suryanef. (2019). Pendidikan Pemilihan Bagi Pemilih Pemula Melalui Rumah PintarPemilu. *Journal Of Moraland Civic Education* Volume 3 No 1
- Ratnawati, A & Marimin. (2014). Pengaruh Kesiapan Belajar, Minat Belajar, Motivasi Belajar, dan Sikap Siswa terhadap Keaktifan Belajar Siswa Jurusan Administrasi Perkantoran Pada Mata Diklat Produktif AP di SMK Negeri 2 Semarang. *Economic Education Analysis Journal* , 3 (1).
- Ruslan & Yusuf, R. (2017). *Perencanaan Pembelajaran PPKn*. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press
- Suardi, wahdi. (2017). Catatan Kecil Mengenai Desain Riset Deskriptif kualitatif. *Jurnal Ekubis*, Vol 2, No 1.
- Sulastri & Zunita, L, N. (2015). E- Voting Pemilihan Wali Kota Bengkulu. *Jurnal Media Infotama* 11 (2)
- Suryani Nunuk, Achmad Setiawan, Aditin Putria, 2018, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung, PT Remaja Rosdakarya. Diakses pada aplikasi ipusnas yang terdapat di playstore.
- Susilana Rudi, Cepi Riyana. (2018). *Media Pembelajaran (Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Penilaian)*. Bandung, CV Wacana Prima. Diakses pada aplikasi ipusnas yang terdapat di playstore.
- Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra: Jurnal Pendidikan dan pemikiran islam*. Vol 5, No 2.
- Wang, Z & Adesope, O. (2016). Exploring The Effects of Seductif Details With The 4- Phasemodel of Interest. *Learning and Motivation*

Wulandari, Hayani. 2022. Pembelajaran yang menyenangkan di masa new normal. Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education (IJCSEE). Vol 2, No 2. 99-105.

Yuniastuti, dkk. (2021). Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.
Nurhasanah, S & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran Vol. 1 No. 1