PENGEMBANGAN MEDIA BILIK PANCASILA MATERI NILAI-NILAI PANCASILA PADA SISWA KELAS II DI UPT SDN 2 BANDUNGBARU

Rina Pratiwi[1], Winarti Agustina[2], Wulan Rizkya Rahmadani[3]
rina.2021406405044@student.umpri.ac.id[1], winarti.2021406405040@student.umpri.ac.id[2], wulan.2021406405030@student.umpri.ac.id[3]
Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung

ABSTRAK

Penanaman nilai-nilai Pancasila sejak dini kepada generasi muda, khususnya siswa sekolah dasar, menjadi hal yang krusial untuk memupuk rasa cinta tanah air dan nasionalisme. Namun ditingkat sekolah, penanaman nilai-nilai Pancasila masih belum efektif dan siswa cenderung belum mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut disebabkan oleh pembelajaran yang kurang menarik dan tidak memanfaatkan media pembelajaran yang menyenangkan. Bilik Pancasila merupakan media pembelajaran interaktif yang dapat memuat berbagai materi tentang Pancasila, makna, dan penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Pengembangan ini menggunakan pendekatan R&D (Research and Development). Model pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry. Prosedur pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap, yaitu: tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap evaluasi. Penelitian dilaksanakan di UPT SD Negeri 2 Bandungbaru Kecamatan Adiluwih Kabupaten Pringsewu pada bulan Mei 2024. Pada tahap ujicoba, hasil pretest menunjukkan 74,5 atau berada dikategori sedang. Lalu di tahap post-test yang dilakukan setelah diberi perlakuan menunjukkan 82,5 atau berada dikategori baik. Hasil implementasi media bilik Pancasila menunjukkan bahwa media tersebut efektif untuk membantu siswa dalam mempelajari materi nilai-nilai Pancasila. Siswa lebih antusias dan terlibat dalam pembelajaran, serta lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Pembelajaran kooperatif yang digunakan dalam implementasi media bilik Pancasila juga terbukti efektif dalam membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, bekerjasama, dan berkomunikasi.
Kata kunci: Pengembangan, Media Bilik Pancasila, nilai-nilai Pancasila.

ABSTRACT

Instilling Pancasila values from an early age in the younger generation, especially elementary school students, is crucial to fostering feelings of love for the country and nationalism. However, at the school level, the instillation of Pancasila values is still not effective and students tend not to be able to apply them in their daily lives. This is caused by learning that is less interesting and does not utilize fun learning media. The Pancasila Room is an interactive learning media that can contain various material about Pancasila, the meaning and application of Pancasila values in everyday life.This development uses an R&D (Research and Development) approach. This development model uses the ADDIE development model developed by Dick and Carry. The ADDIE development procedure consists of five stages, namely: analysis stage, design stage, design stage, development stage, implementation stage and evaluation stage. The research was carried out at UPT SD Negeri 2 Bandungbaru, Adiluwih District, Pringsewu Regency in May 2024. At the trial stage, the pretest results showed 74.5 or in the medium category. Then in the post-test stage which was carried out after being given treatment, it showed 82.5 or was in the good category. The results of the implementation of the Pancasila media booth show that the media is effective in helping students learn the Pancasila values material. Students are more enthusiastic and involved

in learning, and understand the material presented more easily. Cooperative learning used in the implementation of the Pancasila media booth has also proven effective in helping students to develop critical thinking, working together and communicating skills.
Keywords: *development, Bilik Pancasila media, Pancasila values.*

PENDAHULUAN

Pancasila sebagai dasar negara Indonesia memiliki peran penting dalam membentuk karakter bangsa yang bermoral dan berakhlak mulia. Penanaman nilai-nilai Pancasila sejak dini kepada generasi muda, khususnya siswa sekolah dasar, menjadi hal yang krusial untuk memupuk rasa cinta tanah air dan nasionalisme. Namun, dalam kenyataannya, masih banyak siswa sekolah dasar yang belum memahami nilai-nilai Pancasila secara mendalam. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti metode pembelajaran yang kurang menarik, media pembelajaran yang tidak inovatif, dan kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila menjadi kurang optimal. Mereka hanya mengetahui Pancasila sebagai hafalan semata, tanpa mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk membantu siswa memahami nilai-nilai Pancasila dengan lebih mudah dan menyenangkan. Kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara" atau „pengantar". Dalam bahasa arab, media adalah perantara (wasaa'ilu) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2017: 3). Menurut Gerlach & Ely dalam Arsyad (2017: 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah materi, manusia, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, buku teks, guru, dan lingkungan sekolah merupakan media. Menurut Criticos dalam Daryanto (2016: 4) memberikan penjelasan tentang media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari pemberi informasi menuju penerima informasi. Oleh karena itu, proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran.

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam bidang pendidikan di era Revolusi Industri 4.0, karena merupakan salah satu inovasi pendidikan yang dapat berkontribusi dalam meningkatkan keterampilan belajar. Media pembelajaran dapat digolongkan menjadi dua yaitu media pembelajarn konkret dan digital. Media pembelajarn digital maupun konkret keduanya memiliki kelebihan masing-masing yang dapat membantu siswa dalam memahami konsep materi pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah satu contoh media pembelajaran kongkrit yang dapat digunakan adalah Bilik Pancasila. Bilik Pancasila merupakan media pembelajaran interaktif yang dapat memuat berbagai materi tentang Pancasila, makna, dan penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Bilik Pancasila dapat dilengkapi dengan berbagai permainan edukatif, dan simulasi yang dapat menarik minat siswa untuk belajar tentang Pancasila. Dengan Bilik Pancasila, diharapkan siswa dapat memahami nilai-nilai Pancasila secara mendalam dan mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dapat menjadi pondasi yang kuat untuk membangun karakter bangsa yang bermoral dan berakhlak mulia, serta memiliki rasa cinta tanah air dan nasionalisme yang tinggi. Pengembangan Bilik Pancasila diharapkan dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pancasila di sekolah dasar dan membantu generasi muda Indonesia dalam memahami dan mengamalkan nilai-nilai luhur Pancasila.

Media bilik Pancasila memiliki beberapa manfaat dalam proses pembelajaran, antara lain: 1) meningkatkan pemahaman siswa tentang nilai-nilai Pancasila, 2) membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, 3) mendorong siswa untuk belajar secara aktif dan membangun pengetahuan mereka sendiri, 4) meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, dan 5) Membentuk karakter siswa yang berakhlak mulia dan cinta tanah air.

Semua media pasti memiliki kekurangan dan kelebihannya masing-masing. Adapun kelebihan bilik pancasila yaitu : 1) meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, 2) mempermudah pemahaman materi, 3) meningkatkan kreativitas dan keterampilan siswa, 4) Menanamkan nilai-nilai Pancasila, dan 5) meningkatkan rasa nasionalisme dan patriotisme. Kekurangan media pembelajaran bilik Pancasila, diamtaranya: 1) memerlukan biaya yang cukup besar, 2) memerlukan ruang yang cukup, 3) memerlukan guru yang terampil, dan 4) kurang Interaktif karena hanya menyajikan informasi secara pasif mungkin kurang interaktif bagi siswa yang membutuhkan pembelajaran yang lebih aktif dan partisipatif.

METODE PENELITIAN

Pengembangan ini menggunakan pendekatan R&D (Research and Development) . Penelitian R&D adalah aktivitas riset dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna (needs assessment), kemudian dilanjutkan kegiatan pengembangan (development) untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan ini menggunakan model Model pengembangan ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry. Prosedur pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap, yaitu: tahap analisis (analysis), tahap desain (design), tahap desain, tahap pengembangan (development), tahap implementasi (implementation) dan tahap evaluasi (evaluation).

Penelitian dilaksanakan di UPT SD Negeri 2 Bandungbaru yang berlokasi di Jalan Raya Bandungbaru Kecamatan Adiluwih Kabupaten Pringsewu. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Mei 2024. Subyek penelitian pada penelitian pengembangan ini terdiri dari 1 ahli media, 1 ahli materi, 5 siswa pada ujicoba lapangan skala kecil dan pada ujicoba lapangan skala besar terdiri dari seluruh siswa kelas II UPT SD Negeri 2 Bandungbaru yang berjumlah 30 siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan observasi, wawancara dan angket. Observasi dilakukan saat akan dilaksanakannya penelitian untuk memperoleh data sebagai sebuah dasar dilaksanakannya penelitian dan pengembangan. Wawancara dilaksanakan dengan guru pengampu mata pelajaran nilai-nilai Pancasila dan siswa untuk memperoleh data mengenai kebutuhan dalam penelitian dan pengembangan. Angket digunakan untuk memperoleh data penilaian kualitas kelayakan media yang dikembangkan menurut ahli media, ahli materi dan siswa pada ujicoba lapangan skala kecil dan uji coba lapangan skala besar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran Bilik Pancasila mengenai nilai-nilai Pancasila dengan spesifikasi sebagai berikut: media interaktif disajikan dalam bentuk media visual konkret, bilik Pancasila memiliki ukuran yang cukup besar untuk menampung media pembelajaran layaknya permainan edukatif, didesain dengan warna-warni yang menarik dan dilengkapi dengan gambar-gambar yang ilustratif, berisi materi mengenai nilai-nilai Pancasila dan disajikan dengan cara yang menyenangkan dan simulasi yang dapat membantu siswa menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Tahap uji coba dilakukan dengan tiga tahap, yaitu: pertama, melakukan pretest, siswa diminta untuk mengerjakan soal pretest hasilnya dianalisis untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi sebelum penggunaan media. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest siswa adalah 74,5 dengan kategori sedang. Kedua, melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media bilik Pancasila, siswa diberikan arahan bagaimana menggunakan media. Hasilnya dianalisis untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi dan kemudahan dalam penggunaan media. Ketiga, melakukan post-test kepada siswa untuk mengetahui tingkat pemahaman mereka tentang materi nilai-nilai Pancasila setelah menggunakan media bilik Pancasila. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata nilai post-test siswa adalah 82,5 dengan kategori baik. Sebanyak 85% siswa menyatakan bahwa media Bilik Pancasila mudah digunakan, menyenangkan dan membantu mereka memahami materi.

Hasil pengimplementasian produk dari pengembangan Media Bilik Pancasila dalam materi Nilai-Nilai Pancasila kelas IV, yaitu:

1. Adanya peningkatan Motivasi dan Kegairahan Belajar pada diri Siswa
   a. Penggunaan media Bilik Pancasila membuat proses belajar menjadi lebih menarik;
   b. Siswa lebih antusias dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, hal ini terlihat dari
   c. partisipasi aktif siswa dalam menjawab pertanyaan.
2. Peningkatan Hasil Belajar Siswa
   a. Terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan Media Bilik Pancasila;
   b. Hal ini dibuktikan dengan hasil nilai pretest dan post tes rata-rata tes akhir yang lebih tinggi dibandingkan dengan sebelum menggunakan Media Bilik Pancasila.
3. Umpan Balik Positif dari Guru dan Siswa
   a. Guru merasa bahwa Media Kongkrit Bilik Pancasila merupakan media yang menarik yang dapat digunakan dalam mengajar materi Nilai-Nilai Pancasila;
   b. Siswa merasa bahwa Media Bilik Pancasila lebih menyenangkan dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik.

Hasil implementasi media bilik Pancasila menunjukkan bahwa media tersebut efektif untuk membantu siswa dalam mempelajari materi nilai-nilai Pancasila. Siswa lebih antusias dan terlibat dalam pembelajaran, serta lebih mudah memahami materi yang disampaikan.Pembelajaran kooperatif yang digunakan dalam implementasi media bilik Pancasila juga terbukti efektif dalam membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, bekerja sama, dan berkomunikasi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengimplementasian Media Bilik Pancasila, dapat disimpulkan bahwa media bilik Pancasila merupakan media pembelajaran yang efektif untuk membantu siswa kelas II UPT SD Negeri 2 Bandungbaru dalam mempelajari materi nilai-nilai Pancasila. Media ini dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan membantu siswa untuk memahami materi dengan lebih mudah dan menarik serta dapat membantu siswa dalam menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. (2017). Media Pembelajaran (Edisi Revisi). Jakarta: Raja Grafindo Persada.
Daryanto. (2016). Media Pembelajaran (Edisi ke-2 Revisi). Yogyakarta: Gava Media.
Muhammad Ramli. (2014). Media dan Tekbologi Pembelajaran. Banjarmasin: IAIN Antasari.
Nurdyansyah. (2019). Media Pembelajaran Inovatif. Sidoarjo: UMSIDA.

Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif ADDIE dan R&D). Bandung: Alfabeta