

PENGEMBANGAN MEDIA SMART BOX UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN PKN PADA MATERI PANCASILA

Putri Luthfia¹, Denada Rifka Netiara²

putri.2021406405009@student.umpri.ac.id¹, denada.2021406405033@student.umpri.ac.id²

Universitas Muhammadiyah Pringsewu

ABSTRAK

Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan kepribadian siswa, terutama dalam memahami nilai-nilai Pancasila. Namun, tantangan dalam meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran PKN masih terjadi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Smart Box yang interaktif sebagai solusi untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran PKN pada materi Pancasila. Media Smart Box ini didesain dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif bagi siswa. Melalui fitur-fitur seperti video interaktif, game edukasi, dan kuis interaktif, media ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan desain penelitian pengembangan (Research and Development) dengan tahapan-tahapan pengembangan, evaluasi, dan revisi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Smart Box secara signifikan meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran PKN, khususnya pada materi Pancasila. Siswa menunjukkan minat yang tinggi dan keterlibatan aktif dalam proses belajar, serta mengalami peningkatan pemahaman terhadap nilai-nilai Pancasila. Dengan demikian, pengembangan media Smart Box dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PKN di era digital ini.

Kata Kunci: Pendidikan Kewarganegaraan (PKN), Karakter siswa, Kepribadian siswa, Nilai-nilai Pancasila, Partisipasi siswa

Abstract

Citizenship Education (PKN) has an important role in shaping students' character and personality, especially in understanding the values of Pancasila. However, challenges in increasing student participation in PKN learning still occur. This research aims to develop interactive Smart Box media as a solution to increase student participation in PKN learning on Pancasila material. This Smart Box media is designed to utilize information and communication technology (ICT) to create an interesting and interactive learning experience for students. Through features such as interactive videos, educational games, and interactive quizzes, this media is designed to increase student involvement in learning. This research uses a research and development design approach with stages of development, evaluation and revision. The research results show that the use of Smart Box media significantly increases student participation in PKN learning, especially in Pancasila material. Students show high interest and active involvement in the learning process, and experience increased understanding of Pancasila values. Thus, the development of Smart Box media can be an effective alternative in improving the quality of PKN learning in this digital era.

Keywords: Citizenship Education (PKN), student character, student personality, Pancasila values,

PENDAHULUAN

Pasal 1 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) No. 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sengaja dan terencana untuk mewujudkan lingkungan belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, agama, , pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. Pendidikan memiliki dua pengertian dalam arti luas dan sempit, menurut ahli pendidikan George F. Kneller mendefinisikan pendidikan secara terminologi. Dalam arti luas, pendidikan mengacu pada tindakan atau pengalaman seseorang yang berdampak pada karakter, kemampuan mental, dan kemampuan fisik seseorang. Sebaliknya, itu dijelaskan dalam arti yang lebih terbatas sebagai proses di mana komunitas meneruskan informasi, nilai, dan kemampuan dari generasi ke generasi melalui institusi seperti sekolah, pendidikan tinggi, dan institusi lainnya (Helmawati, 2014:23).

Berdasarkan definisi yang telah dijabarkan diatas, adajuga definisi Pendidikan nasional. Pendidikan nasional diartikan sebagai pengajaran berdasarkan UUD 1945, yang berlandaskan pada prinsip-prinsip agama, kebudayaan nasional Indonesia, dan kebutuhan kekinian. Semua unsur pendidikan yang saling berhubungan untuk mencapai tujuan pendidikan tercakup dalam pendidikan nasional Indonesia. Ada banyak cara untuk memperoleh keberhasilan yang diinginkan yaitu dengan cara menerapkan metode dan media yang digunakan pada saat pembelajaran sesuai dengan kebutuhan anak. Pendidikan dapat berhasil apabila ada dukungan dari orang tua, orang sekitar serta guru disekolah dan adanya semangat anak tersebut untuk belajar. Peran orang tua dalam keberhasilan pembelajaran anak sangat diperlukan untuk memberikan dukungan positif, memberikan perhatian, nasehat dan motivasi kepada anaknya serta membantu sang anak ketika belajar dirumah seperti menjelaskan materi yang anaknya kurang paham, membantu anak mengerjakan PR dan juga meberikan fasilitas anaknya untuk belajar (Widia Ningsih & Dafit, 2021).

Keberhasilan pendidikan juga dipengaruhi oleh faktor dari lingkungan sekolah. Lingkungan sekolah sangat menentukan berhasil tidaknya pendidikan tersebut, maka guru mempunyai peran penting bagi pendidikan siswanya disekolah untuk mencapai keberhasilan pendidikan. Untuk mencapai keberhasilan pendidikan, pembelajaran akan terselenggara secara efisien apabila guru memiliki kompetensi dalam menjalankan fungsinya sebagai fasilitator untuk menciptakan suasana dan suasana belajar yang menarik dengan menggunakan bahan ajar yang dapat menarik perhatian siswa selama pembelajaran (Buchari, 2018).

Selain lingkungan yang kondusif keberhasilan pendidikan anak dikelas juga ditentukan bagaimana guru melaksanakan pembelajaran dikelas. Efektivitas proses belajar mengajar di kelas sangat dipengaruhi oleh daya cipta guru. Dalam menjalankan tanggung jawabnya sebagai pendidik, guru harus kreatif. Pengaruh terbesar pada kemampuan siswa untuk belajar adalah guru mereka.

Dengan menggunakan sumber-sumber pengajaran yang sesuai dengan informasi yang tidak dipahami siswa di kelas, seorang guru dapat membuat lingkungan kelas menjadi lebih menarik bagi siswa. Oleh karena itu, guru dapat menggunakan dan

memanfaatkan media pembelajaran yang menarik. Ada berbagai macam media pembelajaran, seperti auditori, visual, dan audio-visual, serta berbagai media, gambar fotografi, dan peta atau bola dunia. Bahan ajar visual merupakan salah satu jenis alat ajar yang bermanfaat. Guru dapat menggunakan perangkat pembelajaran visual untuk membantu siswa yang kesulitan memahami pelajaran PKn tentang penerapan nilai-nilai Pancasila.

Hal ini didukung oleh hasil kegiatan observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV SD Negeri 2 Kedaung mendapatkan hasil bahwa ada beberapa siswa kelas IV SD Negeri 2 Kedaung kurang memahami nilai-nilai pancasila serta contoh penerapan sikap sehari-hari yang ada pada pancasila. Permasalahan tersebut muncul karena kurangnya kreativitas dan kurangnya inisiatif guru dalam menjelaskan materi serta tidak adanya sarana atau media pembelajaran yang membantu guru untuk menjelaskan materi mengenai nilai-nilai penerapan pancasila dalam kehidupan sehari-hari yang lebih menarik. Di SD tersebut juga belum pernah menggunakan media pembelajaran untuk menjelaskan materi dalam proses belajar mengajar. Guru biasanya berada di pusat kegiatan pembelajaran di kelas. Guru memulai dengan menguraikan beberapa prinsip yang terdapat dalam Pancasila dan memberikan gambaran umum tentang beberapa sikap yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari, sedangkan siswa hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa ada kontak fisik atau interaksi guru-siswa. Kemonotonan dan kebosanan kegiatan kelas selama proses pembelajaran menghalangi siswa untuk memahami apa yang ingin disampaikan oleh guru.

Guru membutuhkan materi pembelajaran visual khususnya Kotak Implementasi Nilai-Nilai Pancasila untuk menunjang proses belajar mengajar di kelas dan menjadikan pembelajaran lebih menarik dan efektif, sesuai dengan analisis kebutuhan yang dilakukan sesuai dengan uraian kegiatan observasi dan wawancara di atas. Peran orang tua dalam keberhasilan pembelajaran anak sangat diperlukan untuk memberikan dukungan positif, memberikan perhatian, nasehat dan motivasi kepada anaknya serta membantu sang anak ketika belajar di rumah seperti menjelaskan materi yang anaknya kurang paham, membantu anak mengerjakan PR dan juga memberikan fasilitas anaknya untuk belajar (Widia Ningsih & Dafit, 2021). Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penelitian dapat difokuskan untuk mengkaji masalah dengan melakukan penelitian dengan judul —Pengembangan Media Pembelajaran Visual Kotak Penerapan Nilai-Nilai Pancasila Dalam Mata Pembelajaran PKn SD Untuk kelas IV SD Negeri 2 Kedaung.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan dan mengembangkan media yang tepat serta praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Adapun proses pengembangan media pada penelitian ini mengacu pada langkah-langkah penelitian pengembangan model ADDIE. Pada tahap analisis tahap mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan masalah untuk mempermudah proses pengambilan data dan penelitian. Informasi bersala dari hasil wawancara bersama wali kelas IV SD Negeri 2 Kedaung mengenai metode belajar yang berlangsung dan permasalahan yang dihadapi. Pada tahap design ini peneliti melakukan penyusunan rancangan media pembelajaran yang akan dikembangkan sesuai dengan hasil analisis yang dilakukan sebelumnya. Tahap perancangan ini dilakukan dengan menentukan unsur-unsur

yang diperlukan dalam pembuatan media, seperti penyusunan materi pembelajaran, mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan untuk membuat media pembelajaran.

Rancangan media pembelajaran pada tahap ini masih berbentuk konsep yang berfungsi untuk mendasari proses pengembangan berikutnya. Di tahap ini, rancangan desain yang telah dibuat sebelumnya akan dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran yang akan digunakan oleh peserta didik. Adapun tahap-tahap yang dilakukan oleh peneliti dalam mengembangkan media yaitu sebagai berikut : Pertama, peneliti melakukan pembuatan media pembelajaran mystery box. Kedua, melakukan review pengembangan media pembelajaran dengan melakukan validasi media pembelajaran kepada ahli media dan ahli materi. Ketiga, melakukan revisi atau perbaikan media pembelajaran sesuai dengan saran dan masukan dari tim ahli media dan ahli materi untuk mendapatkan produk pengembangan dengan kualitas yang baik. Tahap keempat adalah implementation atau implementasi. Implementasi atau penerapan media pembelajaran dilakukan secara luring pada siswa kelas V di SD Negri 2 Kedaung.

Tahapan pelaksanaan dimulai dengan memperkenalkan media pembelajaran, dilanjutkan dengan memberikan penjelasan materi menggunakan media yang telah dikembangkan. Kemudian, pada tahap akhir pembelajaran peneliti akan membagikan lembar angket pada peserta didik untuk mengetahui respon dari peserta didik. Tujuan dari pengimplementasian dan pengisian angket respon oleh peserta didik ini adalah untuk mengukur kelayakan media pembelajaran. Tahap kelima yaitu evaluation atau evaluasi. Tahap ini bertujuan mengetahui kevalidan dan kelayakan dari penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi yang kemudian saran dan masukannya menjadi acuan untuk perbaikan media. Tahap evaluasi dilaksanakan pada setiap tahapan pengembangan untuk mengetahui kelemahan dari media pembelajaran mystery box.

Subjek penelitian pada penelitian pengembangan ini adalah siswa kelas V SD Negri 1 Kedaung. Uji coba dilakukan dengan menggunakan uji coba kelompok yaitu satu kelas yang terdiri dari 20 siswa. Uji coba terhadap media pembelajaran dilaksanakan satu kali pertemuan secara luring dalam satu kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi media kelompok kami dilaksanakan di sekolah UPT SDN 2 Kedaung. Hal yang kami lakukan pertama kali yaitu membuat surat izin kegiatan dari kampus untuk ke sekolah yang akan kami lakukan implementasi. Hari kedua kami datang kembali ke UPT SDN 2 Kedaung untuk menemui kepala sekolah dan meminta izin untuk melakukan implementasi di sekolah tersebut tepatnya di kelas V setelah mendapatkan izin dari Kepala Sekolah kami meminta izin kepada wali kelas V.

Setelah mendapatkan izin kami langsung memasuki kelas dan menjelaskan materi terkait pancasila, kami memulai dengan membuka pelajaran lalu ice breaking lalu kami mengenalkan media smartbox kepada peserta didik pada saat proses pembelajaran respon siswa aktif saat pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan bahan ajar visual mata pelajaran PKn yang akan membantu guru dalam pembelajaran di kelas dan menarik perhatian siswa saat pembelajaran PKn, terutama dalam memahami sikap yang harus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

KESIMPULAN

Media smartbox merupakan alat bantu pembelajaran yang efektif dan bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di berbagai tingkatan pendidikan. Media smartbox dapat membantu siswa untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik, meningkatkan motivasi dan minat belajar, mengembangkan keterampilan abad ke-21, dan membantu siswa dengan kesulitan belajar. Namun, perlu diingat bahwa media smartbox bukanlah solusi tunggal untuk semua masalah pendidikan. Penggunaan media smartbox harus dikombinasikan dengan metode pembelajaran lainnya dan disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Buchari, A. (2018). Peran Guru Dalam Pengelolaan Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 12(2), 106. <https://doi.org/10.30984/jii.v12i2.897>
- Helmawati. (2014). Pendidikan Keluarga. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Widia Ningsih, P., & Dafit, F. (2021). Peran Orang Tua Terhadap Keberhasilan Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(3), 508.