https://qjurnal.my.id/index.php/educurio

PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA DALAM MENERAPKAN NILAI-NILAI PANCASILA PADA SISWA KELAS IV SDIT INSAN MULIA

Use of Snakes And Ladders Learning Media In Applying Pancasila Values to Class IV Students of SDIT Insan Mulia

Rahma Dwitya[1*]
Widiyanto [2]
Susilo Tri Widodo [3]
Nur Indah Wahyuni [4]
Umroh Nurus Shobichah[5]

[*1,2,3,4,5]Fakultas Ilmu Pendidikan Dan Psikologi, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

*email: rahmadwitya2007@gmail.com

Abstrak

Keefektifan pembelajaran Pendidikan Pancasila berada pada tingkat pemahaman siswa pada suatu materi yang disampaikan. Media pembelajaran ular tangga pancasila ialah media yang digunakan agar siswa bisa memahami dan menerapkan nilai-nilai pancasila. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV SDIT Insan Mulia yang berjumlah 21 orang. Pada siklus pertama peneliti melakukan pemaparan materi yang dibantu dengan video pembelajaran dan diakhiri dengan tugas kelompok mengerjakan soal latihan. Siklus kedua peneliti memperkuat materi dan memberikan contoh penerapan perilaku pancasila. Di pertemuan dua ini peneliti menggunakan media pembelajaran. Dengan bantuan media ular tangga pancasila tidak hanya peningkatan pemahaman materi, siswa juga bisa menerapkan nilai-nilai pancasila secara langsung.

Kata Kunci:
Media Pembelajaran
Perilaku Pancasila
Pendidikan

Keywords:
Learning Media
Pancasila Behavior
Education
Etc

Abstract

The effectiveness of Pancasila Education learning lies in the level of student understanding of the material presented.Pancasila snakes and ladders learning media is the media used so that students can understand and apply the values of Pancasila.This research was conducted on grade IV students of SDIT Insan Mulia which amounted to 21 people.At the first meeting the researcher presented the material assisted by a learning video and ended with a group assignment to work on practice questions.The second meeting the researcher reinforced the material and gave examples of the application of Pancasila behavior.In this second meeting the researcher used learning media.With the help of pancasila snakes and ladders media not only increased understanding of the material, students can also apply Pancasila values directly.

PENDAHULUAN

Jenjang sekolah dasar merupakan tahapan awal di mana siswa mendapatkan pembelajaran dan ilmu untuk membuka pikirannya tentang dunia luar.Belajar pada dasarnya melakukan aktivitas, maka dalam proses pembelajaran para siswa perlu banyak berpartisipasi. Partisipasi siswa dapat dilakukan dengan jalan mendengarkan, melihat, menulis, merasakan, dan memikirkan.(Afandi, 2015) Belajar di sekolah dapat merubah sikap dan perilaku siswa dalam berinteraksi dengan orang lain di lingkungannya.

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan dasar mengedepankan hal yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik agar aktif dalam berpartisipasi serta memberikan tempat yang cukup bagi peserta siswa, kreativitas dan mandiri sejalan dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta siswa (Agung Wibowo et al., 2022). Pada suatu sekolah, guru tidak hanya memberikan inovasi dalam proses pembelajaran, tetapi guru juga diwajibkan untuk merubah siswa menjadi inovatif sekaligus kreatif.

(Rahmawati & Harmanto, 2020). Pembelajaran memiliki beberapa konsep isi berupa materi atau bahan, strategi, alat dan media serta evaluasi. Media pembelajaran memiliki isi berupa komponen pembelajaran. Sebagai komponen pembelajaran, media memiliki peran sebagai sarana komunikasi non-verbal. Sebagai suatu komponen sistem, media harus harus dimanfaatkan di dalam setiap pembelajaran. Media pembelajaran tidak terbatas sebagai alat bantu dalam pembelajaran namun juga bagian konsep inti dalam pembelajaran. Salah satu fungsi media pembelajaran adalah meningkatkan kualitas pembelajaran. (Yasmin et al., 2023). Oleh karena itu media pembelajaran sangat bermanfaat dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam pembelajaran harus memperhatikan bakat dan minat siswa sehingga siswa antusias terhadappelajaran yang diajarkan di sekolah (Anwar et al., 2022). Lebih lanjut pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila berisi banyak materi sehingga muncul rasa bosan dalam pembelajaran. Hambatan dunia pendidikan saat ini yaitu menerapkan sistem pendidikan yang memungkinkan optimalisasi seluruh pihak, baik guru, siswa, maupun pemerintah (Pujilestari & Susila, 2020).

Oleh karena hal tersebut, permasalahan pendidikan ini menjadi tanggung jawab dari semua pihak. Masalah yang dihadapi siswa, harus menjadi tujuan utama seorang guru agar permasalahan tersebut bisa diselesaikan dengan jalan keluar yang sesuai, cepat dan efisien. Dari sekian banyak media pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan pancasila di kelas V Sekolah Dasar, khususnya mengenai materi sila-sila pancasila dan penerapan sila-sila pancasila maka guru dapat menggunakan media tersebut untuk meningkatkan aktifitas siswa sehingga pembelajaran tidak membosankan serta tujuan dari pembelajatan itu sendiri dapat tercapai sesuai apa yang telah dirumuskan.

Salah satunya dengan menggunakan media berbasis permainan yaitu ular tangga Pancasila (Prameswari, 2018). Permainan ular tangga ini bertujuan untuk memudahkan siswa untuk mengingat-ingat nilai-nilai pancasila dan diharapkan bisa menerapkan nilai-nilai pancasila pada saat pembelajaran berlangsung. Dalam permainan ular tangga ini siswa diharapkan turut aktif berpartisipasi menjawab pertanyaan yang ada di setiap kolom angka.Nantinya di dalam penelitian ini siswa akan menjawab pertanyaan sesuai kolom angga dan mendiskusikan jawaban bersama teman kelompoknya. Soal pertanyaan pada setiap kolom angka di ular tangga ini berupa contoh sila-sila pancasila dan penerapannya di kehidupan sehari-hari, yaitu di lingkungan sekolah maupun di lingkungan rumah.

Jadi dalam penerapan permainan ular tangga Pancasila ini, siswa akan dapat diberikan banyak pemahaman mengenai nilai-nilai Pancasila yaitu seperti nilai ketuhanan yang berarti rakyat indonesia wajib memiliki agama. Nilai kedua yaitu nilai kemanusiaan, memiliki maksud mengakui hak dan martabat orang lain. Selanjutnya yaitu nilai persatuan bermaksud bahwa pelajar indonesia berbeda-beda dalam berbagai aspek tetapi tetap bersatu. Nilai ke empat yaitu kerakyatan, maksudnya bahwa kita memiliki hak dan kewajiban yang sama dimanapun kita berada. Yang terakhir adalah nilai keadilan, ini berarti bahwa kita harus selalu adil kepada siapapun tanpa pandang status pribadi.

Penelitian ini selain bertujuan untuk melihat partisipasi dan keaktifan siswa dalam belajar, mengenalkan sila-sila pancasila, contoh sikap atau perilaku sesuai sila-sila pancasila dan penerapannya di lingkungan sehari hari dengan baik.

METODE PENELITIAN

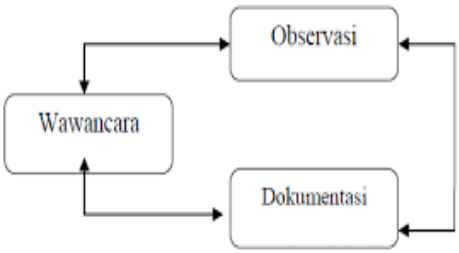
Penelitian ini merupakan penelitian field research (penelitian lapangan yang dilakukan di kelas IV SDIT Insan Mulia Kota Semarang. Yang menjadi subjek di penelitian ini adalah siswa kelas IV SDIT Insan Mulia Kota Semarang yang berjumlah 21 orang. Untuk metode yang dilakukan pada penelitian ini ialah metode

kualitatif. Menurut Sugiyono (2019) penelitian kualitatif adalah penelitian yang dilakukan kepada objek ilimiah. Objek ilimiah berkembang tanpa manipulasi data. Analiss data yang di lakukan bersifat induktif atau sesuai dengan data yang diperoleh dari lapangan. Pada penelitian yang dilakukan dengan instrument trianggulasi yang merupakan penggabuungan_wawancara, observasi serta dokumentasi. Hasil temuan penelitian kualitatif ini berupa temuan masalah dan potensi, kontruksu fenomena ataupun makna suatu perisriwa. (Muhdiyati & Utami, 2020).

Disini peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif berupa studi kasus. Studi kasus ialah mencari tahu lebih dalam tentang individu atau kelompok dengan waktu tertentu.Tujuannya yaitu agar bisa mendiskripsikan secara utuh tentang sebuah entitas.

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini ialah dengan melihat langsung pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDIT Insan Mulia Kota Semarang. Di lanjutkan dengan melakukan wawancara dengan wali kelas IV SDIT Insan Mulia yang bernama Bu Umroh. Di sini peneliti mendapatkan informasi tentang permasalahan yang terjadi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDIT Insan Mulia yaitu kurang antusias siswa ketika pembelajaran Pendidikan Pancasila dan siswa tidak bisa membedakan nilai-nilai di dalam Pancasila. Dan yang terakhir pegumpulan data yaitu dengan mendokumentasikan semua yang di perlukan untuk kelengkapan data.

Terdapat 4 tahapan yang di gunakan peneliti untuk dalam penelitian ini yaitu tahapan observasi yaitu melakukan wawancara dengan wali kelas SDIT Insan mulia, tahap perencanaan yaitu merencanakan kegiatan pembelajaran berserta media yang digunakan, tahap pekasanaan yaitu melakukan kegiatan pemelajaran sebanyak 2 kali siklus dan tahap akhir adalah menganalsis dan mengelolah data yang sudah di dapatkan. Barulah dibagian terakhir peneliti membuat kesimpulan tentang hasil penelitian yang telah dilakukan dalam bentuk deskriftif.



Gambar 1.1 Instrumen pengumpulan data

HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara singkat dan jelas Penelitian ini meliputi beberapa tahapan yang pertama yaitu observasi untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi pada hari Kamis, 25 September 2023 pada pukul 10.00, di SDIT Insan Mulia khususnya mata pelajaran Pendidikan Pancasila, Bab 1 Pancasila sebagai Nilai Kehidupan, materi 1. Pancasila Sebagai Nilai Kehidupan Menjelaskan makna sila-sila Pancasila serta dapat memberikan contoh sikap dan perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila. Di sini peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SDIT Insan Mulia. Dari hasil observasi itu peneliti terdapat beberapa siswa yang tidak bisa membedakan sila-sila dalam pancasila dan penerapannya. Terdapat beberapa permasalahan yang lain di dalam pembelajaran pendidikan pancasila di SDIT Insan Mulia yaitu kurangnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Setelah mendapatkan permasalahan, tahap selanjutnya yaitu tahap perencanaan, disini peneliti membuat modul ajar, LKPD siswa, lembar observasi siswa dan pembuatan media pembelajaran. Peneliti merancang modul ajar dari menentukan capaian pembelajaran, menentukan tujuan pembelajaran serta menentukan kegiatan pembelajaran dari awal sampai

akhir. Dari masalah yang ditemukan peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis permianan yaitu ular tangga Pancasila. Media ular tangga ini berisikan soal tentang sikap dan perilaku nilai-nilai pancasila serta penerapannya. Di sini peneliti merancang pembuatan media ular tangga pancasila dengan menyiapkan bahan dan alat yang di gunakan setalah itu membuat kotak kotak ular tangga sebanyak 30 kotak yang berisikan soal nilai-nilai pancasila dan menggambar beberapa tangga dan ular untuk menambah rintangan di ular tangga pancasila.

Tahap selanjutnya adalah tahap pelaksanaan. Peneliti melakukan kegiatan pembelajaran langsung di kelas sebanyak 2 siklus. Siklus pertama pada tanggal 26 Oktober 2023, peneliti membuka pembelajaran dengan salam, berdoa dan menanyikan lagu Nasionalisme yaitu Garuda Pancasila secara bersama-sama. Selanjunya peneliti mengajarkan tentang contoh nilai-nilai pancasila di kehidupan sehari-hari. Disini peneliti menggunakan media audio visual berupa penayangan video animasi tentang bentuk implementasi 5 nilai-nilai pancasila pada berbagai macam kehidupan. Setelah itu peneliti menyimpulkan dan memperkuat materi pembelajaran.

Terakhir guru meminta siswa mengerjakan tugas kelompok yang berupa gambar penerapan nilai-nilai pancasila dengan benar. Tugas ini diberikan agar siswa bisa membedakan nilai-nilai yang terkandung didalam sila-sila pancasila. (Sudarmika et al., 2018). Setelah selesai mengerjakan tugas kelompoknya, kemudian siswa mempresentasikan jawaban diskusi mereka di depan kelas. Semua kelompok secara bergantian maju ke depan dan mempersentasikan jawaban mereka. Setelah itu peneliti memberikan umpan balik dengan memperjelas dan memperkuat terhadap jawaban siswa. Peneliti menutup pembelajaran dengan kata-kata motivasi kepada siswa di lanjutkan dengan berdoa dan salam.

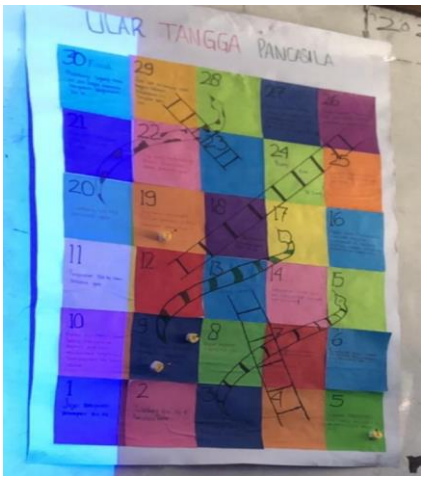
Pada siklus pertama ini nilai yang di peroleh siswa cukup baik dan semuanya jawabannya sudah sesuai dengan gambar. Siswa sudah bisa menentukan nilai-nilai pancasila sesuai gambar yang diberikan. Ada beberapa siswa yang masih bingung menentukan sila-sila pancasila sesuai gambar, masih ada siswa yang tidak mengikuti diskusi bersama kelompoknya.



Gambar 1.2 Siklus pembelajaran 1

Siklus ke dua yaitu pada tanggal 2 November 2023, penliti melakukan pengumpulan data dan pada siklus ke dua ini peneliti mencoba menggunakan media pembelajaran ular tangga pancasila. Seperti biasa, kegiatan pembelajaran di buka dengan salam, doa dan menanyikan lagu profil pelajar pancasila. Pada kegiatan inti peneliti mengajarkan materi mengenai implementasi nilai-nilai pancasila di berbagai aspek kehidupan.

Dengan kegiatan inti yaitu memperkuat dan memberikan contoh perilaku yang menerapkan nilai-nilai pancasila di kehidupan sehari-hari. Pada siklus kedua ini peneliti menggunakan media ular tangga pancasila untuk membantu proses pembelajaran (Wati, 2021). Siswa dibimbing untuk berkelompok,peneliti menyampaikan aturan permainan.



Gambar 1.3 Media pembelajaran ular tangga pancasila

Untuk aturan permainan ular tangga pancasila ini sama dengan aturan cara bermain ular tangga pada umumnya. Setiap kelompok menentukan perwakilan kelompoknya untuk maju ke depan untuk mengundi angka menggunakan dadu. Setelah itu siswa menjawab pertanyaan yang ada di setiap kolom angka. Setelah itu bergantian dengan kelompok yang lainnya .Siswa yang yang mencapai kolom finish, maka kelompok itu pemenangnya dan mendapatkan reward.

Pada akhir permainan ular tangga pancasila, setiap kelompok di berikan tugas kelompok lagi yaitu mengerjakan LKPD yang terdiri dari 4 soal. Siswa di berikn waktu untuk berdiskusi dan menjawab soal yang telah diberikan. Setelah siswa selesai mengerjakan soal, selanjutnya yaitu mempersentasikan jawaban mereka ke depan kelas dan dilakukan secara bergantian dengan kelompok selanjutnya. Setelah itu guru memberikan apresiasi dan memperkuat jawaban siswa. Kegiatan pembelajaran di akhiri dengan merefreksi pembelajaran, doa dan salam penutup.



Gambar 1.4 Siklus Pembelajaran 2

Pada siklus ke dua ini nilai yang di peroleh siswa sudah baik, siswa sudah bisa membedakan dan menerapkan nilai-nilai pancasila dengan benar. Dengan bantuan media ular tangga pancasila siswa bisa mengamalkan nilai-nilai pancasila seperti, bekerja sama, bermusyawarah, dan menghargai pendapat orang lain. Tidak hanya itu permainan ular tangga pancasila juga membuat siswa lebih bersemangat, aktif dan bisa dengan mudah memahami nilai-nilai pancasila dan penerapannya di lingkungan sehari-hari.



Gambar 1.5 Penerapan nilai-nilai pancasila yaitu berdiskusi

KESIMPULAN

Dari penelitian tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk mempermudah memahami suatu materi, dalam penelitian ini yaitu materi mengenai Pancasila sebagai Nilai Kehidupan.

Dengan adanya media pembelajaran ular tangga pancasila ini didapatkan hasil bahwa nilai siswa mengalami peningkatan setelah dilaksanakan ujian formatif sebanyak dua kali, dengan ujian pertama didahului dengan penayangan video pembelajaran dan ujian kedua diawali dengan media ular tangga pancasila. Selain peningkatan hasil ujian siswa, terdapat juga peningkatan sikap dalam menerapkan sila-sila pancasila serta dapat meningkatkan motivasi belajar karena dengan media pembelajaran ular tangga pancasila ini siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

REFERENSI

Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran), 1(1), 77. https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450

Agung Wibowo, Aulia Rahman, Muh. Ishaq, Anita Yus, & Aman Simaremare. (2022). Analisis Efektifitas Media Pembelajaran Pkn Terhadap Gaya Belajar Kelas III SD. Journal of Educational Analytics, 1(1), 1–8. https://doi.org/10.55927/jeda.v1i1.417

Anwar, C., Saifullah, W., Muqaddin, S., Fahrisi, M., & Nursysyfa. (2022). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Permainan Pancasila Seru Dalam Mata Pelajaran PPKn. Jurnal Kewarganegaraan, 6(1), 725–731.

Muhdiyati, I., & Utami, I. I. S. (2020). Jurnal perseda. Jurnal Persada, III(3), 176–181.

Prameswari, N. K. (2018). Peningkatan Dalam Penggunaan Media Ular Tangga Mata Kuliah Pendidikan PKn SD Materi Strategi Pembelajaran Pada Kemampuan Kognitif Mahasiswa Semester 2 STKIP Bina Insan Mandiri Surabaya. Jurnal Bidang Pendidikan Dasar, 2(1), 9. https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1.2188

Pujilestari, Y., & Susila, A. (2020). Pemanfaatan Media Visual dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi, 19(02), 40–47. https://doi.org/10.21009/jimd.v19i02.14334

Rahmawati, M., & Harmanto. (2020). Pembentukan Nilai Karakter Toleransi Dalam Pembelajaran Pendidikanpancasila Dan Kewarganegaraan Bagi Siswa Tunagrahita. Journal of Civics and Moral Studies, 5(Vol. 7 No. 1 (2022)), 59–72.

Sudarmika, K. B., Parmiti, D. P., & ... (2018). Pengembangan Media Ular Tangga Inovatif untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Jurnal Edutech …, 6(1), 20–29. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/20259

Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar , 2(1), 68–73. https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728

Yasmin, R., Mayasari, D., & Winata, A. (2023). Media Pembelajaran Interaktif dengan Media Permainan Daerah pada Mata Pelajaran PPKn. 3, 469–477.