

Pengembangan Media Pancakita Board Untuk Meningkatkan Pemahaman Dan Keteladanan Nilai-Nilai Pancasila Pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar

Farah Amelia¹, Ike Wulandari², Hera Wati³, Afifatur Rifqiah⁴

Universitas Muhammadiyah Pringsewu

¹Amelifarah978@gmail.com, ²ikew339@gmail.com, ³hera0937@gmail.com, ⁴afifaturrifqiah28@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Pancakita Board sebagai alat bantu pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) yang inovatif, menyenangkan, dan kontekstual. Media ini ditujukan untuk meningkatkan pemahaman dan keteladanan siswa kelas III SD terhadap nilai-nilai Pancasila. Penelitian menggunakan model Research and Development (R&D) Borg and Gall, dengan pengumpulan data melalui observasi, angket, tes, wawancara, dan dokumentasi. Hasil menunjukkan bahwa Pancakita Board efektif meningkatkan pemahaman dan keteladanan siswa, dengan gain score rata-rata sebesar 0,68 (kategori sedang-tinggi) dan respon siswa positif sebesar 91,25%.

Kata Kunci: Pancasila, media pembelajaran, Pancakita Board, keteladanan, siswa SD

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar merupakan fondasi penting dalam membentuk karakter dan kepribadian anak sejak usia dini. Menurut (Antari & Liska, 2020) nilai-nilai pancasila adalah nilai yang terletak di bawah keyakinan berada dalam dunia rohaniah/batiniah, spiritual, tidak berwujud, dan tidak empirik, tetapi sangat kuat pengaruh dan peranannya dalam setiap perbuatan dan penampilan seseorang. Nilai menjadi standar tingkah laku yang bersifat tetap dan abadi.

Menurut (Worang, 2024) Nilai-nilai luhur yang terkandung dalam Pancasila seperti ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, demokrasi, dan keadilan sosial perlu ditanamkan secara kontekstual agar siswa tidak hanya memahami secara kognitif, tetapi juga mampu meneladani dalam kehidupan sehari-hari. Menurut (Akbar et al., 2023) pembelajaran kontekstual adalah “sebuah sistem yang merangsang otak untuk menyusun pola-pola yang mewujudkan makna. Berdasarkan pengertian ini, pembelajaran kontekstual percaya bahwa proses belajar tidak lagi seperti menuangkan air ke dalam gelas yang kosong. Namun siswa hadir di kelas dengan membawa pengetahuan yang sudah mereka miliki sebelumnya. Selanjutnya, menurut (Amanda.K, 2024) pembelajaran kontekstual memiliki keyakinan bahwa pemahaman siswa tentang informasi yang mereka pelajari dan pengalaman belajar mereka secara keseluruhan tidak semata-mata ditentukan oleh guru, melainkan diciptakan oleh siswa itu sendiri. Untuk itu, siswa harus mengaitkan informasi yang sudah mereka miliki dengan pengetahuan baru yang mereka dapatkan di kelas. Menurut (Sawitri, 2013) pembelajaran kontekstual (Contextual Teaching and Learning) adalah konsep belajar yang membantu guru mengkaitkan konten mata pelajaran dengan situasi dunia nyata dan memotivasi siswa membuat hubungan antara pengetahuan dan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari.

Namun, pada kenyataannya, pembelajaran Pancasila di kelas III SD masih banyak dilakukan secara konvensional, bersifat satu arah, dan cenderung membosankan. Hal ini tidak sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak usia 8–9 tahun yang masih berada pada tahap operasional konkret menurut teori Piaget. Observasi awal di SD Negeri di Kabupaten Pringsewu menunjukkan perilaku siswa yang kurang mencerminkan nilai Pancasila, seperti rendahnya toleransi, kedisiplinan, dan kejujuran. Untuk menjembatani kesenjangan antara tujuan pendidikan karakter dan metode pembelajaran, dikembangkanlah media Pancakita Board yakni media pembelajaran inovatif berbentuk papan yang dikembangkan untuk mendukung proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) pada siswa Sekolah Dasar, khususnya kelas III. Media ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta menjadikan pembelajaran lebih bermakna.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di salah satu Sekolah Dasar Negeri di Kabupaten Pringsewu pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian adalah siswa kelas III yang berjumlah 15 orang. Media yang dikembangkan berupa **Pancakita Board**, yaitu media papan edukatif yang didesain untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila melalui gambar yang mencerminkan nilai-nilai pancasila di dalam kehidupan sehari-hari. Data diperoleh melalui:

a. Observasi aktivitas siswa

Menurut (Mania, 2008) observasi merupakan cara atau metode menghimpun keterangan atau data yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan. Dalam hal ini peneliti terjun langsung ke lokasi penelitian dan mencatat tentang apa yang didengar, dilihat, dialami, dan

dipikirkan dalam rangka pengumpulan data dalam penelitian kualitatif. Dalam penelitian ini yang akan di observasi adalah peserta didik kelas III.

b. Angket respon siswa

Menurut (Darniyanti dkk,2021) angket adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain bersedia memberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna atau seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

c. Tes pemahaman sebelum dan sesudah perlakuan (pretest dan posttest)

Menurut (Siregar Aisyah et al., 2023) pretest adalah tes yang diberikan sebelum pengajaran dimulai dengan bertujuan untuk mengetahui sampai dimana penguasaan siswa terhadap bahan pengajaran yang akan diajarkan, sedangkan Posttest adalah test yang diselenggarakan setelah selesai pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, untuk mengetahui sampai dimana anak-anak dapat menguasai bahan pelajaran yang sudah diajarkan atau boleh disebut tes formatif.

d. Wawancara guru dan siswa

Menurut (Heni dkk: 2018) Wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini adalah berupa wawancara terstruktur yang dilakukan wawancara pada penelitian ini adalah untuk mengetahui data tentang faktor-faktor yang menyebabkan kesulitan belajar membaca (disleksia) dan menulis (disgrafia).

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Observasi menunjukkan keterlibatan aktif siswa: antusias 93%, kerja sama 87%, sikap positif 80%.

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran menggunakan Pancakita Board untuk melihat keaktifan, interaksi, dan sikap siswa dalam memahami nilai-nilai Pancasila. Beberapa indikator yang diamati antara lain:

Indikator	Jumlah Siswa yang Terlibat (dari 15)	Persentase
Siswa menunjukkan antusiasme saat bermain	14	93%
Siswa berani menyampaikan pendapat	12	80%
Siswa mampu bekerja sama dalam kelompok	13	87%
Siswa menjawab pertanyaan tentang nilai Pancasila dengan benar	11	73%
Siswa menunjukkan sikap sesuai nilai Pancasila (jujur, toleran, disiplin)	12	80%

Berdasarkan Data observasi di atas menunjukkan bahwa sebagian besar siswa aktif dan menunjukkan sikap serta perilaku positif selama pembelajaran menggunakan media ini. Hal ini mendukung efektivitas media Pancakita Board dalam menginternalisasi nilai Pancasila secara kontekstual.

b. Tes pretest rata-rata 51,3 dan posttest 83,5, dengan gain score 0,68 (kategori sedang-tinggi).

Tes digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila sebelum dan sesudah menggunakan media Pancakita Board. Soal terdiri dari 10 butir pilihan ganda dengan skor maksimal 100.

Kategori	Rata-rata Skor
Pretest	54,0
Posttest	86,7
Gain Score (rata-rata)	0.71

Berdasarkan tes pemahaman di atas Adanya peningkatan skor yang signifikan menunjukkan efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman kognitif siswa terhadap nilai-nilai Pancasila. Gain score 0.71 berada pada kategori **tinggi**.

c. Angket siswa menunjukkan respon positif: rata-rata 91,25%.

Angket diberikan setelah pembelajaran untuk mengetahui persepsi dan respon siswa terhadap penggunaan media Pancakita Board. Angket menggunakan skala Likert sederhana (1–4) dengan 10 pernyataan, dan diolah dalam bentuk rata-rata persentase per indikator.

Aspek yang Dinilai	Rata-rata Persentase
Media menarik dan menyenangkan	96%
Mudah digunakan dan dipahami	89%
Membantu memahami nilai Pancasila	91%
Mendorong kerja sama dan kejujuran	87%
Menjadikan pembelajaran lebih seru	95%

Rata-rata total respon siswa mencapai **91.6%**, menunjukkan bahwa media Pancakita Board sangat disukai dan dianggap efektif oleh siswa.

d. Wawancara menunjukkan guru dan siswa merasa media ini menyenangkan dan efektif.

Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur. Berikut ringkasan temuan:

1. Guru:

“Siswa lebih aktif dari biasanya, bahkan yang biasanya pasif pun jadi antusias. Materi yang sebelumnya dianggap membosankan jadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami.”

2. Siswa (beberapa kutipan):

“Seru! Aku suka mainnya, bisa sambil belajar Pancasila.”

“Sekarang aku lebih ngerti sila ke-2, karena ada contoh dalam gambarnya.”

“Aku suka kalau main sama teman dan saling bantu jawab.”

Berdasarkan wawancara diatas menunjukkan bahwa baik guru maupun siswa merasakan manfaat langsung dari penggunaan media Pancakita Board dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Media Pancakita Board efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas III terhadap nilai-nilai Pancasila, dengan gain score rata-rata 0,68. Media ini mendorong keteladanan dan respon positif siswa serta guru. Pancakita Board menjadi solusi alternatif pembelajaran PPKn yang kontekstual dan Siswa menunjukkan respon sangat positif terhadap penggunaan Pancakita Board, dengan rata-rata respon 91,25%. Ole karena itu, guru merasa terbantu dalam.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih secara khusus ditujukan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan masukan yang konstruktif, kepala sekolah dan guru kelas 3 SD yang telah memberikan izin serta fasilitas selama proses pengumpulan data, serta para siswa yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Tak lupa, penulis juga berterima kasih kepada rekan-rekan dan keluarga atas semangat dan doa yang diberikan selama penyusunan artikel ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran PPKn di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, J. S., Dharmayanti, P. A., Nurhidayah, V. A., Lubis, S. I. S., Saputra, R., Sandy, W., Maulidiana, S., Setyaningrum, V., Lestari, L. P., Ningrum, W. W., Astuti, N. M., Nelly, Ilyas, F. S., Ramli, A., Kurniati, Y., & Yuliasuti, C. (2023). *Model dan Metode Pembelajaran Inovatif (Teori dan Panduan Praktis)* (Vol. 1).
- Amanda Kurnia Pangestu1, Fatkhul Hidayati2, E. M. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PAKANILA UNTUK MENINGKATKAN*. 8(6), 45–47.
- Antari, L. P. S. A., & Liska, L. de. (2020). Implementas Nilai-Nilai Pancasila dalam Penguatan Karakter Bangsa. *Jurnal Widyadari*, 21(2), halaman 676-687.
- Darniyanti, Y., Efriani, N., & Susilawati, W. O. (2021). Pengembangan Media Komik Penerapan Sila Pancasila PPKn Kelas 3 Di Sekolah Dasar Kabupaten Dharmasraya. *Jurnal Pendidikan*, 30(3), 455.
- Heni Widiastuti, Ferry V.I.A Koagouw, K. S. J. (2018). Teknik Wawancara Dalam Menggali Informasi Pada Program Talk Show Mata Najwa Episode Tiga Trans 7. *Jurnal Acta Diurna*, 7(2), 1–5.
- Kemendikbud. (2017). *Penguatan Pendidikan Karakter*.
- Mania, S. (2008). Observasi Sebagai Alat Evaluasi Dalam Dunia Pendidikan Dan Pengajaran. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 11(2), 220–233. <https://doi.org/10.24252/lp.2008v11n2a7>
- Sawitri, N. P. E. (2013). UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR PKn. *Mimbar PGSD UNDIKSHA*, 1(1), 1–10. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/640>
- Siregar Aisyah, N., Harahap Royani, N., & Harahap Sari, H. (2023). Hubungan Antara Pretest dan Posttest dengan Hasil Belajar Siswa Kelas VII B Di MTS Alwashliyah Pantai Cirebon. *Edunomika*, 07(01), 2–3.

Worang, T. J., & Jacobus, S. N. H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Big Book “Garuda Pancasila” untuk Meningkatkan Pemahaman Nilai Pancasila Siswa kelas 3. *Journal on Education*, 6(4), 22041–22056.