

Pengembangan Media Bilik Pancasila Materi Nilai-Nilai Pancasila Pada Siswa Kelas II Di UPT SDN 2 Bandung Baru

Fitri Febi Yola¹, Faisal Nur Ilmi², Adzis Ihdza Mahendra³, Vindra Alfitra⁴

Universitas Muhammadiyah Pringsewu

fitri.2022406405065@umpri.ac.id, faisal.2022406405099@umpri.ac.id, adzis.2022406405068@umpri.ac.id,

vindra.2022406405091@umpri.ac.id

Abstrak

Penanaman nilai-nilai Pancasila sejak usia dini sangat penting untuk membentuk karakter cinta tanah air dan nasionalisme pada siswa sekolah dasar. Namun, proses pembelajaran di sekolah masih kurang efektif karena metode yang digunakan belum menarik dan tidak didukung media yang menyenangkan. Penelitian ini mengembangkan media interaktif Bilik Pancasila menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Penelitian dilaksanakan di UPT SD Negeri 2 Bandungbaru pada Mei 2025. Hasil pretest menunjukkan nilai rata-rata 74,5 (kategori sedang), sedangkan nilai post-test meningkat menjadi 82,5 (kategori baik). Penerapan media ini terbukti efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila serta mendorong partisipasi aktif, berpikir kritis, dan kerja sama dalam pembelajaran.

Kata kunci: -, Media Bilik Pancasila, Nilai-nilai Pancasila.

PENDAHULUAN

Pancasila sebagai dasar negara Indonesia memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk generasi yang berkarakter, bermoral, dan memiliki integritas tinggi. Penanaman nilai nilai Pancasila sejak usia dini, terutama di tingkat sekolah dasar, menjadi upaya strategis dalam menumbuhkan semangat nasionalisme dan cinta tanah air. Namun demikian, berbagai studi menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila masih terbatas, karena metode pembelajaran yang digunakan kurang atraktif dan tidak disertai media yang inovatif dan menyenangkan (Sari & Nugraheni, 2020). Hal ini mengakibatkan siswa cenderung hanya menghafal sila-sila Pancasila tanpa memahami maknanya secara mendalam atau mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran merupakan sarana penting yang berfungsi menyampaikan pesan dan memfasilitasi proses belajar secara efektif. Menurut Gunawan (2021), media pembelajaran mencakup segala bentuk alat atau teknologi yang membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada peserta didik. Sementara itu, Setiawan dan Hartati (2018) menjelaskan bahwa media pembelajaran bukan hanya alat bantu, tetapi juga berperan membangun suasana belajar yang kondusif dan merangsang keterlibatan aktif siswa. Media yang menarik dan menyenangkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, sehingga meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

Di era Revolusi Industri 4.0, pemanfaatan media pembelajaran yang kreatif menjadi suatu kebutuhan. Media dapat berupa konkret (seperti alat peraga fisik) maupun digital (berbasis teknologi). Keduanya memiliki kelebihan masing-masing dan dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan materi pembelajaran (Rahmah & Kurniawan, 2022). Salah satu media konkret yang inovatif adalah Bilik Pancasila, yaitu media interaktif yang dirancang khusus untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap makna dan penerapan nilai-nilai Pancasila.

Bilik Pancasila mengintegrasikan berbagai komponen edukatif seperti permainan, simulasi, dan aktivitas kolaboratif, yang bertujuan meningkatkan partisipasi dan minat siswa terhadap materi Pancasila. Menurut Pratiwi dan Yuliani (2023), media pembelajaran berbasis simulasi dan aktivitas langsung dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kerja sama, dan kemampuan komunikasi siswa. Selain itu, Bilik Pancasila juga mampu menumbuhkan nilai-nilai kebangsaan dan karakter yang kuat dalam diri peserta didik.

Kelebihan media ini antara lain, mampu meningkatkan motivasi belajar, mempermudah pemahaman materi, menanamkan nilai Pancasila secara kontekstual, serta memperkuat rasa cinta tanah air (Handayani & Widodo, 2019). Namun demikian, media ini juga memiliki beberapa kekurangan, seperti membutuhkan biaya pembuatan yang tinggi, memerlukan ruang khusus, dan keterampilan guru dalam mengelola media ini secara optimal (Yusuf & Ramadhani, 2020). Selain itu, meskipun bersifat interaktif, dalam beberapa konteks, media ini belum sepenuhnya mampu memenuhi kebutuhan siswa yang memiliki gaya belajar kinestetik dan partisipatif tinggi.

Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran seperti Bilik Pancasila menjadi langkah penting dalam mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih efektif dan bermakna. Media ini tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga berperan dalam membentuk karakter bangsa yang berlandaskan 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.

METODE

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 Bandung baru yang berlokasi di Jalan Raya Bandungbaru Kecamatan Adiluwih Kabupaten Pringsewu. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Mei 2025. 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 dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran inovatif bernama Bilik Pancasila, yang dirancang untuk menyampaikan materi nilai-nilai Pancasila kepada siswa sekolah dasar. Media ini berbentuk visual konkret berukuran besar, menyerupai wahana permainan edukatif yang menarik perhatian siswa. Desainnya berwarna cerah dan dilengkapi ilustrasi menarik, sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Materi yang disajikan mencakup nilai-nilai Pancasila, diperkaya dengan simulasi pembelajaran yang mendukung penerapan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Proses uji coba dilaksanakan dalam tiga tahap. Tahap pertama adalah pretest, yang bertujuan mengukur tingkat pemahaman awal siswa terhadap materi. Hasil pretest menunjukkan nilai rata-rata 74,5, termasuk dalam kategori sedang. Tahap kedua adalah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media Bilik Pancasila, di mana siswa diberi petunjuk penggunaan media dan diarahkan untuk berinteraksi secara aktif. Tahap ketiga adalah post-test, untuk menilai peningkatan pemahaman siswa setelah penggunaan media. Rata-rata nilai post-test meningkat menjadi 82,5, yang masuk dalam kategori baik. Sebanyak 85% siswa memberikan tanggapan positif, menyatakan bahwa media ini mudah digunakan, menyenangkan, dan membantu mereka memahami materi dengan lebih efektif Implementasi media Bilik Pancasila menunjukkan beberapa hasil positif, antara lain:

- a. Peningkatan Motivasi dan Antusiasme Belajar Siswa
 1. Media membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.
 2. Partisipasi aktif siswa meningkat, terlihat dari keterlibatan mereka dalam proses diskusi dan menjawab pertanyaan.
- b. Peningkatan Hasil Belajar
 1. Terjadi peningkatan nilai siswa setelah menggunakan media.
 2. Hal ini terlihat dari perbandingan antara nilai pretest dan post-test yang menunjukkan kenaikan signifikan.
- c. Respons Positif dari Guru dan Siswa
 1. Guru menilai media ini sebagai alat bantu ajar yang efektif dan menarik.
 2. Siswa merasa lebih terbantu memahami materi melalui media ini karena sifatnya yang interaktif dan menyenangkan.

Secara keseluruhan, media Bilik Pancasila terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila. Tidak hanya mendorong antusiasme belajar, media ini juga memfasilitasi pembelajaran kooperatif yang berperan dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kerja sama, dan komunikasi siswa.

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.

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 II UPT SD Negeri 2 Bandung Baru 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

- Gunawan, A. (2021). *Media pembelajaran di era digital*. Deepublish.
- Handayani, T., & Widodo, A. (2019). Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(3), 342–355.
- Pratiwi, N. S., & Yuliani, L. (2023). Media edukatif berbasis simulasi untuk menanamkan nilai Pancasila pada anak usia dini. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 7(1), 12–20.
- Rahmah, N., & Kurniawan, F. (2022). Pengembangan media pembelajaran konkret dan digital untuk meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(2), 98–107.
- Sari, D. P., & Nugraheni, A. (2020). Analisis kesulitan siswa dalam memahami nilai-nilai Pancasila. *Jurnal Civic Education*, 8(1), 55–62.
- Setiawan, H., & Hartati, R. (2018). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 44–52.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, R&D*. Alfabeta.
- Yusuf, M., & Ramadhani, R. (2020). Evaluasi penggunaan media inovatif dalam pembelajaran PPKn di SD. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 11(1), 77–88.