

Peningkatan Pemahaman Nilai – Nilai Pancasila Melalui Media Saku Pancasila pada Siswa kelas III Sekolah Dasar

Ilham Akhdan¹, Ratno Abidin², Moch Gusnul Arifin³, Universitas Muhammadiyah Surabaya^{1,2}, SDN Ploso V/176 Surabaya³

Email: akhdan9201@gmail.com¹, ratnoabidin@um-surabaya.ac.id², ariefs15@gmail.com³

Abstrak: Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik kelas III Sekolah Dasar melalui metode bermain peran. Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan berbicara peserta didik yang ditunjukkan dengan kurangnya kepercayaan diri, kelancaran berbicara, serta terbatasnya penguasaan kosakata dalam mengungkapkan ide secara lisan. Penelitian ini menggunakan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, tes berbicara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran secara signifikan meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik, baik dari segi kepercayaan diri, kefasihan, maupun penguasaan kosakata. Dengan demikian, metode ini dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dalam meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik.

Katakunci: kemampuan berbicara, bermain peran, peserta didik kelas III, penelitian tindakan kelas

Abstract: This Classroom Action Research (CAR) aims to improve the speaking skills of third-grade elementary school learners through the role-playing method. The problem addressed in this study is the low speaking ability among learners, characterized by a lack of confidence, fluency, and limited vocabulary to express their ideas orally. The research follows the Kemmis and McTaggart model, which consists of four stages: planning, action, observation, and reflection. Data collection techniques include observation, interviews, speaking tests, and documentation. The results indicate that the implementation of the role-playing method significantly enhances learners' speaking abilities in terms of confidence, fluency, and vocabulary mastery. Therefore, this method can serve as an effective and enjoyable alternative strategy to improve learners' speaking skills.

Keyword: Problem Based Learning, Learning Outcomes; Spatial Shapes; Augmented Reality

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan kepribadian peserta didik sejak usia dini. Sebagai dasar negara dan pandangan hidup bangsa Indonesia, Pancasila perlu ditanamkan melalui proses pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan sesuai dengan perkembangan anak. Sayangnya, pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih cenderung bersifat teoritis dan hafalan semata, sehingga siswa kesulitan dalam mengaitkan materi dengan pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari (Arsyad, 2015).

Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila, seperti gotong royong, kejujuran, toleransi, dan tanggung jawab. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran yang mampu mengaitkan nilai-nilai Pancasila dengan konteks kehidupan nyata siswa. Salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual (Kemendikbud, 2022).

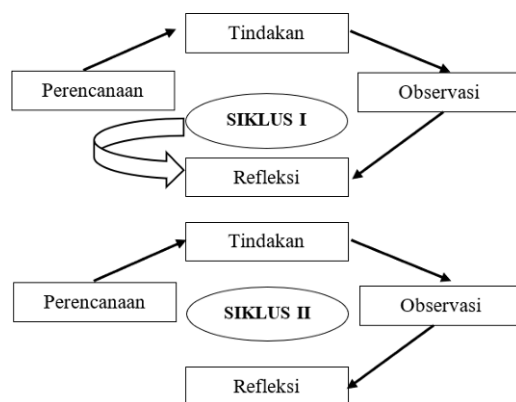
Media "Saku Pancasila" dikembangkan sebagai solusi pembelajaran yang menyenangkan dan memudahkan siswa dalam memahami serta menerapkan nilai-nilai Pancasila. Media ini berbentuk saku berisi kartu bergambar, cerita pendek, dan contoh konkret dari setiap sila dalam Pancasila. Melalui pendekatan ini, siswa dapat belajar secara aktif, membangun pemahaman yang bermakna, serta menumbuhkan sikap positif terhadap nilai-nilai luhur bangsa (Sugiyono, 2017).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media Saku Pancasila dalam meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas III SDN Ploso V Surabaya. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan model pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih kreatif dan relevan bagi peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di SDN Ploso V Surabaya pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian adalah siswa kelas III yang berjumlah 39 orang, terdiri atas 20 siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila melalui penggunaan media Saku Pancasila yang dikemas dalam pembelajaran berbasis Problem Based Learning (PBL). PBL dipilih karena mampu merangsang pemikiran kritis, kerja sama, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Media Saku Pancasila sendiri dirancang sebagai media interaktif berbasis kartu bergambar, cerita kontekstual, dan aktivitas reflektif yang mengaitkan nilai-nilai Pancasila dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Model penelitian yang digunakan adalah model dari Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahapan, yaitu: (1) perencanaan (planning), (2) pelaksanaan tindakan (acting), (3) observasi (observing), dan (4) refleksi (reflecting). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan yang mencakup kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Selanjutnya pelaksanaan tindakan digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1, Siklus Pelaksanaan PTK

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran, media, dan instrumen evaluasi. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan pembelajaran berbasis masalah menggunakan media Saku Pancasila. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran untuk mengamati aktivitas siswa dan guru. Refleksi dilakukan untuk mengevaluasi hasil pembelajaran dan merancang perbaikan pada siklus berikutnya.

Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa teknik, yaitu observasi, wawancara, tes formatif, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk memperoleh data tentang aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi tambahan dari guru dan siswa mengenai respons terhadap media dan model pembelajaran yang digunakan. Tes formatif digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila. Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan hasil kerja siswa, foto kegiatan, dan catatan lapangan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar observasi aktivitas guru dan siswa, pedoman wawancara, soal evaluasi pembelajaran, dan rubrik penilaian. Data hasil observasi dan wawancara dianalisis secara deskriptif kualitatif, sedangkan data hasil tes formatif dianalisis secara kuantitatif dengan menghitung persentase ketuntasan belajar siswa. Kriteria keberhasilan tindakan ditentukan berdasarkan peningkatan jumlah siswa yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, yaitu 75. Penelitian dianggap berhasil apabila minimal 80% siswa mencapai ketuntasan belajar sesuai indikator yang telah ditentukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perbandingan antara siklus I dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila setelah diterapkannya media Saku Pancasila dengan pendekatan Problem Based Learning. Pada siklus I, jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75 adalah 26 siswa dari 39 siswa (66,7%). Sedangkan pada siklus II, jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 34 siswa atau 87,2%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media Saku Pancasila mampu memberikan pengaruh positif terhadap keterlibatan dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.

Selain itu, hasil observasi aktivitas siswa juga menunjukkan peningkatan partisipasi, antusiasme, dan interaksi antarsiswa saat pembelajaran berlangsung. Jika pada siklus I siswa masih terlihat pasif dalam berdiskusi dan belum memahami nilai-nilai secara mendalam, maka pada siklus II siswa terlihat lebih aktif dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan mengaitkan nilai-nilai Pancasila dengan pengalaman sehari-hari. Hal ini menunjukkan efektivitas penggunaan media kontekstual dan pendekatan berbasis masalah dalam membangun pemahaman bermakna terhadap materi Pendidikan Pancasila.

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 39 siswa kelas III SDN Ploso V Surabaya.

Siklus I

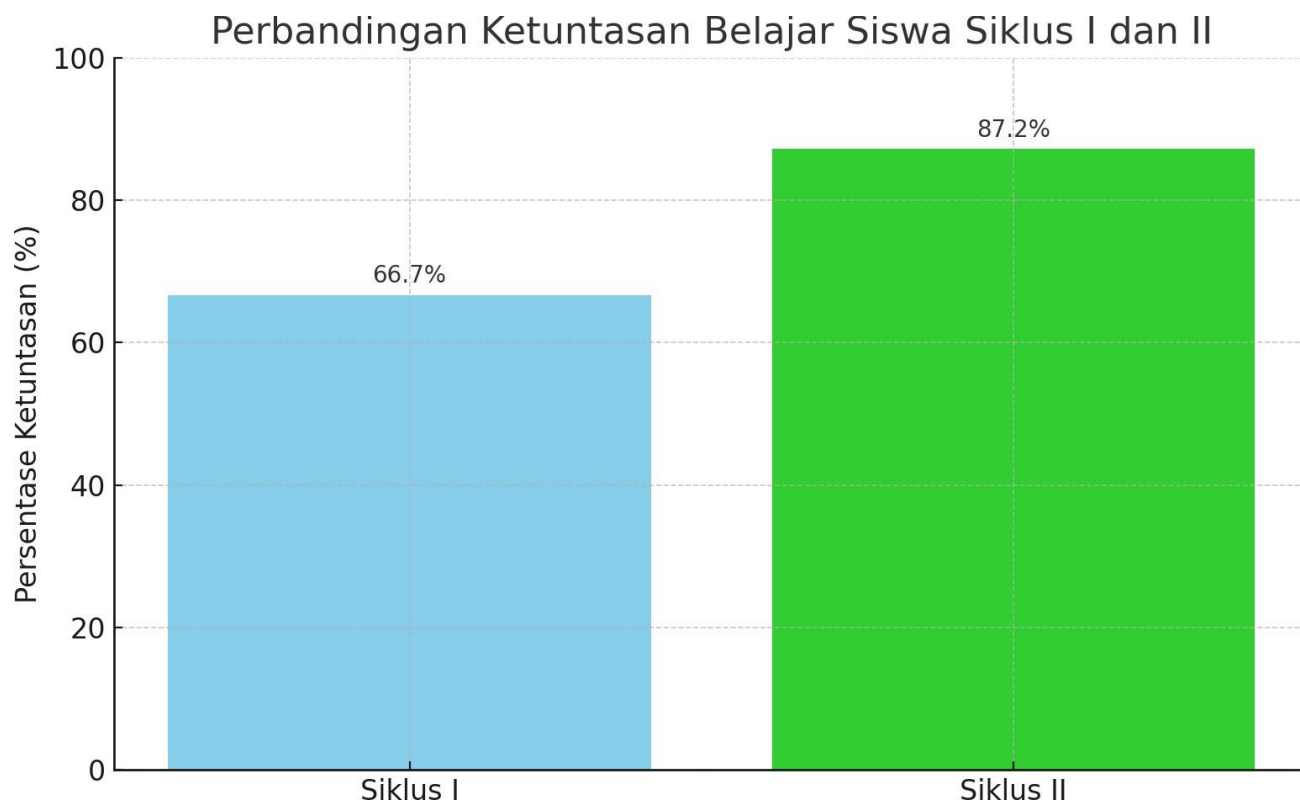
Pada siklus I, guru memperkenalkan media Saku Pancasila dengan menjelaskan isi dan cara penggunaannya. Siswa terlihat antusias namun belum maksimal dalam memahami hubungan antara ilustrasi dan nilai Pancasila. Guru membagikan kartu-kartu Pancasila kepada siswa dan meminta mereka mengelompokkan berdasarkan sila serta memberikan contoh konkret. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 18 siswa (46%) mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sementara 21 siswa (54%) belum tuntas.

Permasalahan yang ditemukan antara lain siswa kesulitan memahami makna simbolik pada kartu dan masih kurang aktif dalam diskusi kelompok. Hal ini menunjukkan perlunya bimbingan lebih intensif dan variasi metode, seperti permainan peran dan cerita bergambar.

Siklus II

Perbaikan dilakukan pada siklus II dengan meningkatkan intensitas pendampingan dan memfasilitasi kegiatan pembelajaran yang lebih interaktif. Guru menggunakan cerita pendek dan permainan peran untuk setiap sila, serta menekankan pentingnya keterkaitan nilai dengan kehidupan sehari-hari. Siswa terlihat lebih aktif dan percaya diri dalam menyampaikan pendapat.

Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan: sebanyak 33 siswa (85%) mencapai KKM, dan hanya 6 siswa (15%) yang belum tuntas. Suasana kelas menjadi lebih hidup, dan siswa mampu menyebutkan nilai dan contoh penerapan sila-sila Pancasila secara lisan maupun tertulis.



Gambar 2. Ketuntasan Peserta didik dalam setiap Siklus

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelas III SDN Ploso V Surabaya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Saku Pancasila berbasis Problem Based Learning (PBL) efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila. Hal ini terlihat dari peningkatan ketuntasan belajar siswa dari 66,7% pada siklus I menjadi 87,2% pada siklus II. Selain itu, aktivitas belajar siswa menjadi lebih aktif dan partisipatif, ditandai dengan keterlibatan dalam diskusi, pemecahan masalah, dan presentasi hasil pemikiran.

Implikasi dari hasil penelitian ini adalah bahwa guru sebaiknya mengintegrasikan media pembelajaran yang kontekstual dan menarik seperti Saku Pancasila untuk membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak. Penerapan pendekatan PBL juga terbukti mendorong siswa untuk berpikir kritis, bekerja sama, serta mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman nyata mereka sehari-hari.

Berdasarkan hal tersebut, disarankan kepada guru untuk terus mengembangkan media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi ajar. Pendekatan PBL juga perlu dipertimbangkan sebagai strategi pembelajaran utama dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk menguji efektivitas media Saku Pancasila pada jenjang kelas berbeda atau untuk materi Pancasila lainnya guna memperkaya temuan dan pengembangan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kemendikbud. (2022). *Panduan Pembelajaran Profil Pelajar Pancasila di SD*. Jakarta: Kemdikbudristek.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

<https://doi.org/10.30605/jsgp.7.2.2024.4309>

- Aziiz, M. S. Al, & Kurnia, D. (2024). Model Pembelajaran: Problem Based Learning & Project Based Learning. *INFINITUM: Journal of Education and Social Humaniora*, 1(1), 62–81.
- Fadillah, A., Alim, J. A., & Antosa, Z. (2022). Analisis Kesulitan Siswa Pada Materi Pengenalan Geometri Di Kelas 2 Sdn 130 Pekanbaru. *Tunjuk Ajar: Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 5(1), 11. <https://doi.org/10.31258/jta.v5i1.11-20>
- Farid, I., Yulianti, R., Hasan, A., & Hilaiyah, T. (2022). Strategi Pembelajaran Diferensiasi Dalam Memenuhi Kebutuhan Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1707–1715.
- Hopkins, D. (2008). *A Teacher's Guide to Classroom Research (4th Edition)*. Open University Press.
- Husnaldi, H. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Augmented Reality (Ar) Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Ruang. *Journal of Professional Elementary Education*, 2(2), 281–288. <https://doi.org/10.46306/jpee.v2i2.57>
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Deakin University Press.
- Khasanah, M., Prastiwi, S. D., Sukiyanto, & Pardimin. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality (AR) Terintegrasi dengan Etnomatematika pada Materi Bangun Ruang di Sekolah Dasar*. x–65.
- Maghfirah, H., Rahmi, C., Ridho, A., Putri, A., & Astrianda, N. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Macromedia Flash 8.0 untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Informasi*, 3(1), 33. <https://doi.org/10.35308/jti.v3i1.9486>
- McNiff, J., & Whitehead, J. (2006). *All You Need to Know About Action Research*. SAGE Publications Ltd.
- Mustafidhah, R. L., Maruti, E. S., & Suparmi. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika Materi Unsur Bangun Ruang pada Siswa Kelas V dengan Straw and Plasticine Model (Pjbl) Di SDN 2 Kunti. *PENDAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(01), 2569–2577.
- Pujiati, P. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Topik Aritmetika Sosial. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 14(1), 1–6. <https://doi.org/10.55215/pedagogia.v14i1.4787>
- Puspitasari, L., Pradana, H. P., & Hasanah, H. (2024). Penerapan Media Augmented Reality Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Kumara Cendekia*, 12(2), 115–126.
- Rahman, H., Faisal, M., & Syamsuddin, A. F. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Multimedia Interaktif. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 9(1), 12–24. <https://doi.org/10.47435/jpdk.v9i1.2778>

- Rinaldi, R., Fahmi, K., & Masyitah, M. (2024). Tinjauan Literatur: Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Interaktif Di Tingkat Sekolah Dasar. *Likhitaprajna Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Wisnuwardhana*, 26(1), 20–28. <https://doi.org/10.37303/likhitaprajna.v26i1.279>
- Sari, S. I., & Sutriyani, W. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share Pada Materi Bangun Ruang Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Integrated Elementary Education*, 3(1), 1–15. <https://doi.org/10.21580/jieed.v3i1.13295>
- Sholihin, A., Faudati, M., Septiyanti, I. F., Dewi, N. A. K., & Irfan, M. (2024). Implementasi Pendekatan Etnomatematika Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V. 8, 24–32.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Wardany, E. P. K., & Rigianti, H. A. (2023). Pengaruh Kinerja Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 250–261. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i2.541>
- Yasto, P. H., & Ridha, A. R. (2024). Penilaian Non Tes. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(1), 73– 85.
- Yunitasari, I., & Hardini, A. T. A. (2020). Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu,. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>