E-ISSN: 3031-8521
P-ISSN: 3032-1867
Halaman 62-67
Volume 1 Nomor 2 Tahun 2024

# Pentingnya Penggunaan Media Terhadap Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar SDN 023 Rokan IV Koto

**SELVIA ROZA**[1]

Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai
e-mail: selviaroza16@gmail.com

**Abstrak**

Kelas II SD merupakan anak sekolah dasar yang masih termasuk kategori anak usia dini. Kemampuan berpikir yang dimiliki siswa kelas rendah sangat mempengaruhi kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan. Pendidikan pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang membosankan karena materi yang dijelaskan kurang menarik perhatian anak-anak di kelas rendah sehingga siswa tidak fokus belajar melainkan sibuk dengan kegiatan masing-masing. Salah satu solusi yang bisa digunakan adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan perkemabangan zaman yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan sekolah. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dan observasi kepada rekan sejawat, siswa, dan pihak sekolah. Sehingga penelitian ini menghasilkan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran serta mendorong motivasi siswa untuk meningkatkan minat belajar siswa.

**Kata kunci:** *Media Pembelajaran, Pendidikan Pancasila*

**Abstract**

Class II SD are elementary school children who are still included in the early childhood category. The thinking abilities of lower class students greatly influence the learning activities carried out. Pancasila education is a boring subject because the material explained does not attract the attention of children in lower grades so that students do not focus on studying but are busy with their own activities. One solution that can be used is to use learning media that is appropriate to current developments in accordance with the needs and capabilities of the school. This research is a qualitative research. Data collection techniques were carried out using interviews and observations with colleagues, students and the school. So this research produces a learning media that can be used in learning activities and encourage student motivation to increase student interest in learning.

**Keywords :** *Learning Media, Science*

## LATAR BELAKANG

Teknologi di era 4.0 sudah sangat berkembang dan maju. Dengan adanya teknologi yang mengikuti seiring dengan kemajuan dan perkembangan ilmu pengetahuan yang dijadikan sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran. Teknologi ini kita bisa mendapatan segala sesuatu dengan cepat, seperti mencari bahan ajar untuk proses pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Teknologi ini bukanlah hal yang baru tetapi sudah ada sejak tahun 80-an, sehingga pada abad 21 ini disebut era digital, di era ini penggunaan teknologi sudah menjadi kebutuhan dari anak dibawah umur sampai orang dewasa. Di abad 21, atau tepatnya pada zaman sekarang teknologi semakin penting bahkan menjadi kebutuhan bagi semua orang, bahkan dalam pembelajaran pun menggunakan teknologi ini sangat penting dan dibutuhkan, supaya menjadi pemicu motivasi peserta didik menjadi tertarik pada pembelajaran sehingga mereka memiliki keterampilan belajar dan berinovasi dari kegiatan pembelajaran tersebut. Teknologi digital menjadi kebutuhan pendidikan pada sekarang ini, karena sudah diadaptasi oleh kementrian pendidikan dan kebudayaan republik indonesia (kemendikbud) untuk mengembangkan kurikulum baru dan sistem online serta mengembangkan pendidikan menuju indonesia kreatif tahun 2045. Adaptasi dilakukan untuk mencapai kesesuaian konsep dengan kapasitas peserta didik dan kompetensi pendidik dan tenaga kependidikannya.

Pendidikan yang diharapkan sesuai dengan cita-cita bangsa, oleh karena itu perlu adanya pembelajaran pendidikan pancasila yang dimulai dari sekolah dasar agar anak-anak mencintai tanah air karena mereka adalah generasi penerus bangsa. Pendidikan pancasila memiliki peran dan fungsi yang sangat penting dalam menanamkan nilai – nilai ideologi pancasila yang didalamnya terdapat nilai – nilai dasar berperikemanusiaan dan berkepribadian yang tentu menjadi dasar konsep warga global, hal tersebut tentu sebagaimana yang tercantum dalam tujuan Pendidikan pancasila.

Melalui Pendidikan pancasila diharapkan dapat membentuk kepribadian anak-anak muda yang cerdas, baik dan dapat diandalkan, untuk bisa membentuk warga negara global yang cerdas , baik dan dapat diandalkan maka harus memiliki dua sifat yakni sikap yang peduli terhadap kondisi masyrakat dan sikap untuk bisa melakukan perubahan yang lebih baik. Sikap peduli yang dimaksud ini adalah bagaiman bisa mengembangkan kemampuan kepedulian tidak hanya pada lingkungan masyarakat akan tetapi lebih ditekankan pada konteks masyarakat global.

Seorang guru harus dapat memilih media pembelajaran yang efektif agar materi yang dipelajari oleh siswa dapat dipahami dengan baik serta dapat meningkatkan hasil belajar. Dalam proses pembelajaran Pkn, kegiatan siswa masih kurang diperhatikan, siswa hanya diminta untuk memperhatikan penjelasan guru dan jarang sekali diminta untuk memberikan pertanyaan atau memberikan pendapat terhadap materi pelajaran yang sedang dipelajari.

Setiap media pembelajaran itu memiliki karakteristik masing-masing. Karakteristik dapat dilihat melalui tampilan media yang disajikan. Media pembelajaran ditampilkan untuk memberi atau membangkitkan rangsangan indera penglihatan, pendengaran, perabaan, pengecapan maupun penciuman. Dari karakteristik tersebut pendidik dapat memilih menggunakan suatu media pembelajaran menyesuaikan dengan situasi pembelajaran. Namun untuk menentukan media pembelajaran dalam kegiatan belajar, harus melihat

karakteristik peserta didik terlebih dahulu harus melihat gaya belajar di kelas. Media video dapat dijadikan alternatif jika dalam satu kelas terdapat beragam gaya belajar siswa. Namun media tersebut harus sekreatif dan semenarik mungkin agar siswa semangat dalam belajar.

Media video pembelajaran tersebut akan bermanfaat untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran dan menentukan keberhasilan suatu proses pembelajaran. Penggunaan media audio visual seperti film dan video masih jarang dipakai oleh para guru dalam proses pembelajaran pendidikan pancasila di SDN 023 Rokan IV Koto. Guru kebanyakan masih mempergunakan media konvensional (seperti papan tulis dan media gambar sederhana yang juga masih jarang dipergunakan dalam proses pembelajaran). Penggunaan media (terutama media audio visual) dalam pembelajaran pendidikan pancasila di SD merupakan hal yang sangat penting. Penggunaan media pembelajaran sangat membantu peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, lebih lagi jika peserta didik dilibatkan langsung dalam penggunaan dan pemanfaatan media yang ada. Media audio visual seperti CD pembelajaran (film/video) akan memudahkan peserta didik dalam menyerap materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Parogram video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran, karena dapat memberikan pengalaman yang tak terduga kepada siswa, selain itu program video juga dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk mendemonstrasikan perubahan dari waktu ke waktu. Kemampuan video dalam memvisualisasikan materi sangat efektif untuk membantu guru dalam menyampaikan materi yang bersifat dinamis.

Melalui penggunaan media pembelajaran peserta didik benar-benar terlibat langsung dan aktif dalam pembelajaran. Proses tersebut dapat membangkitkan motivasi peserta didik untuk belajar sehingga peserta didik mau berusaha lebih ketika menemui berbagai masalah dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Fokus penelitian ini adalah untuk menganalisis kembali apakah penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam muatan pembelajaran pendidikan pancasila.

## METODE

Penelitian ini dilakukan pada bulan Desember 2023 di SDN 023 Rokan IV Koto. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode kualitatif untuk mendapatkan analisis yang mendalam mengenai hambatan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran, karakteristik peserta didik dan media yang dibutuhkan oleh pendidik untuk menyampaikan materi dan membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Data kualitatif dinyatakan dalam bentuk kalimat verbal atau uraian untuk menggmbarkan fakta yang diperoleh, bukan berupa bilangan atau angka. Data kualitatif diperoleh melalui suatu proses memakai teknik analisis mendalam dan tidak mampu didapatkan secara langsung (Kurniawan,2018:225). Adapun instrument pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara dan observasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam kegiatan belajar selain pendidik dan peserta didik. Melalui media pembelajaran, pesan yang disampaikan dapat

diterima dengan baik oleh peserta didik karena pembelajaran tidak monoton. Peserta didik merasa lebih senang dalam belajar dan pendidik juga mudah dalam menyampaikan materi. Salah satu video yang bisa digunakan adalah video animasi, dengan media video animasi dapat menjadi daya tarik peserta didik untuk meningkatakan minat dan motivasi belajarnya, karena dengan media itu peserta didik akan lebih mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan. Namun untuk menentukan media pembelajaran dalam kegiatan belajar, harus melihat karakteristik peserta didik terlebih dahulu terutama gaya belajar.

Media video animasi dapat dijadikan alternatif jika dalam satu kelas terdapat beragam gaya belajar siswa, namun media video animasi harus dibuat dengan sekreatif dan sebagus mungkin agar menarik minat peserta didik. Media video pembelajaran tersebut akan bermanfaat untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran dan menentukan keberhasilan suatu proses pembelajaran.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dalam proses pembelajaran, pembelajaran yang dilakukan hanya terfokus kepada guru sedangkan siswa tidak aktif dalam pembelajaran, siswa sibuk dengan kegiatan lain dan juga dalam proses pembelajaran media yang digunakan hanya bukut paket tanpa ada tambahan media yang lain karena keterbatasan waktu dan kurangnya tenaga kependidikan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN 023 Rokan IV koto, kelas II mengalami kesulitan belajar sehingga nilai yang di dapatkan rendah dan belum sesuai dengan target guru. Berikut Tabel nilai peserta didik tahun ajaran 2022/2023.

**Tabel 1. Nilai Peserta Didik**

| Nilai Rata-Rata Mata Pelajaran IPA | Tahun | |
|---|---|---|
| | 2022 | 2023 |
| **UTS** | 55,5 | 65,3 |
| **UAS** | 64,2 | 70,1 |
| **KKM** | 75,0 | 75,0 |

Berdasarkan Tabel 1 rata-rata nilai peserta didik belum mencapai KKM yang telah ditetapkan. Hal ini karena kurangnya pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran pendidikan pancasila dikarenakan materi yang disampaikan kurang menarik, sehingga beberapa siswa mempunyai nilai yang rendah dan sangat mempengaruhi ke rata-rata dikelas. Dalam pembelajaran pendidikan pancasila kegiatan pembelajarannya memerlukan media yang bisa menunjang proses pembelajaran. Media tersebut bisa meningkatkan minat sehingga rasa ingin tahu siswa terhadap materi lebih tinggi, karena dengan adanya rasa ingin tahu membuat peserta didik lebih mudah memahami materi yang diberikan.

Dari permasalahan yang ditemukan di lapangan, dalam memecahkan masalah tersebut teknologi pendidikan adalah salah satu solusi yang bisa digunakan seperti menampilkan video animasi, membuat ppt, dan juga membuat media pembelajaran lain yang menarik berbasis aplikasi-aplikasi terbaru. Teknologi pendidikan ini juga disebut kawasan pengembangan yaitu mengembangkan produksi media. Pengembangan adalah proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik, di dalamnya meliputi: Teknologi Cetak;

Teknologi Audio-Visual Teknologi Berbasis Komputer; dan Teknologi Terpadu (Muslimin, 2017: 58-78). Pengembangan ini merupakan salah satu cara yang bisa meningkatkan kualitas pembelajaran dikelas. Jadi dapat disimpulkan media video animasi dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran dan bisa dijadikan solusi dalam menyelesaikan masalah pada mata pelajaran pendidikan pancasila.

## SIMPULAN

Pengembangan video animasi dapat dijadikan solusi untuk media pembelajaran pendidikan pancasila. Dilihat dari permasalahan yang ditemui di lapangan yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran yang sehingga pembelajaram masih terpusat kepada guru. Pendidikan pancasila memerlukan alat bantu media pembelajaran yang dapat menyajikan materi dalam bentuk gambar atau video karena materi yang banyak dan berulang sehingga memerlukan media yang bisa menunjangn hal tersebut. Maka video animasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran khususnya kelas II SDN 023 Rokan IV Koto.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ucapkan terimaksih kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, nasehat dan pemikiran dalam penulisan ini, terutama kepada Ibu/Bapak dosen PPG DALJAB angkatan 3 kepada bapak Zulhendri, S.Pd selaku pamong PPG DALJAB dan ibu Dwi Viora, M.Pd selaku dosen PPG PGSD dalam jabatan gelombang 3. dan bapak Lius Arosa, S.Pd selaku kepala sekolah SDN 023 Rokan IV Koto dan rekan guru di sekolah. Serta ucapan terimakasih kepada keluarga yang selalu mendukung baik moril maupun materi.

## DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. dkk. 2007. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Arsyad, Azhar. 2006. Media Pembelajaran.

Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Anjani, c. k. (2016). peningkatan presefsi belajar PKn melalui video pada kelas IV SD Negeri Sleman 5. jurnal pendidikan guru sekolah dasar edisi 23 .

Capra. (t.thn.). Pengertian Teknologi Menurut Para Ahli Secara Lengkap. MateriBelajar.co.id.

Jafrizal, Yusrizal, & Harha, K. (t.thn.). Peningkatan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PKn Dengan Menggunakan Media Gambar Pada Siswa Klas IV SDN 26 Bukit Tambun Tulang Kabupaten Peisir Selatan . ejurnal bunghatta.

Nasikhah, A. N., Widihastrini, F., & Widodo, S. T. (2016). Pengembangan Game Education Pembelajaran PKn Materi Menghargai Keputusan Bersama Kelas V SD . Jurnal Kreatif, 83-89.

Kurniawan, A. (2018). Metodologi Penelitian Pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran. Jakarta: Kencana.

Majid, A. (2014). Pembelajaran Tematik Terpadu. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. Mujiarto, J. S. (2019). Multimedia Pembelajaran. Bandung: Alfabeta.

Muslimin, M. d. (2017). Teknologi Pendidikan (Penerapan Pembelajaran yang Sistematis). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

.