

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA & HIPOTESIS PENELITIAN**

#### **A. Kajian Pustaka**

##### **1. Media Pembelajaran**

###### **a. Hakikat Media Pembelajaran**

Secara etimologis, kata 'media' berasal dari bahasa latin 'medium,' yang berarti sebagai penghubung. Adapun dalam bahasa Arab, istilah ini dikaitkan dengan kata yang bermakna "wasaila," istilah ini dikaitkan dengan kata yang bermakna sarana. Sebagai sarana penghubung, media membantu menyampaikan isi pembelajaran kepada peserta didik dengan cara yang lebih sederhana dan dapat dimengerti. Dengan menggunakan media yang benar, guru bisa menguraikan materi secara terang guna memudahkan siswa dalam memahami maksud pembelajaran. Media pembelajaran mencakup segala bentuk alat atau sarana yang dimanfaatkan dalam menyampaikan materi pelajaran, yang mampu membangkitkan perhatian, ketertarikan, pemikiran, dan emosi siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung guna mencapai tujuan yang diharapkan (Mukarromah & Andriana, 2022).

Media tidak hanya berfungsi sebagai alat perantara, tetapi juga sebagai sarana yang dapat meningkatkan penguasaan materi oleh siswa dapat meningkat apabila guru memanfaatkan media yang relevan, karena hal tersebut memungkinkan penyampaian informasi menjadi

lebih menarik dan mudah dipahami, sehingga bisa meningkatkan perhatian dan minat siswa. Selain itu, media pembelajaran dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, yang pada akhirnya mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Penggunaan media yang tepat sangat penting untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif dan mendukung perkembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa.

Nurrita mengungkapkan media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar, menyampaikan materi pembelajaran secara jelas, dan membantu mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif dan efisien. Sementara itu, capaian pembelajaran merupakan bentuk penilaian yang diterima siswa setelah mengikuti suatu proses pembelajaran. Capaian pembelajaran mencakup unsur pengetahuan, sikap, dan kemampuan yang merefleksikan transformasi perilaku yang dihasilkan dari proses pembelajaran (Nurrita, 2018).

Media pembelajaran berfungsi secara krusial dalam mendukung kelancaran proses belajar mengajar serta meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa. Melalui pemanfaatan media yang sesuai, guru dapat menyampaikan materi secara lebih efisien, menarik perhatian siswa, dan menciptakan suasana belajar yang interaktif. Hal ini berpengaruh positif untuk peningkatan hasil belajar. Dengan demikian, media pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang mempermudah penyampaian informasi,

sehingga pesan dapat diterima dengan lebih jelas dan tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal dan efisien.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memegang peranan yang sangat vital dalam kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan media yang sesuai mampu meningkatkan pemahaman, konsentrasi, dan ketertarikan siswa, sekaligus menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Kondisi ini secara langsung mendukung tercapainya tujuan pendidikan secara lebih efisien. Selain itu, keberhasilan belajar siswa dapat diukur melalui aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dikembangkan selama proses pembelajaran berlangsung. Sehingga, media pembelajaran merupakan komponen krusial untuk upaya meningkatkan mutu pendidikan dan capaian belajar siswa.

#### **b. Manfaat Media Pembelajaran**

Direktorat Pendidikan Tinggi pada Departemen Pendidikan Nasional telah merumuskan delapan manfaat utama dari penggunaan media pembelajaran, antara lain: (1) Materi pembelajaran bisa disampaikan secara seragam, (2) Pembelajaran menjadi lebih mudah dicerna serta menyenangkan untuk diikuti siswa, (3) Interaktivitas dalam proses pembelajaran meningkat, (4) Pengelolaan waktu dan tenaga menjadi lebih optimal dan tidak terbuang sia-sia, (5) Pencapaian akademik siswa menunjukkan peningkatan kualitas yang signifikan, (6) Proses pembelajaran dapat berlangsung secara fleksibel, tanpa terbatas

oleh waktu maupun lokasi, (7) Penggunaan media pembelajaran dapat membangun sikap positif siswa terhadap materi yang dipelajari serta proses pembelajarannya, serta (8) Peran guru berkembang menjadi lebih aktif, inovatif, serta mampu menghasilkan pembelajaran yang lebih produktif (Wulandari dkk., 2023).

Delapan manfaat media pembelajaran yang diidentifikasi oleh Direktorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional sangat relevan dan penting dalam konteks pendidikan modern. Pertama, penyampaian materi yang beragam membantu memastikan bahwa semua siswa menerima informasi yang konsisten, yang dapat mengurangi kebingungan. Kedua, media yang menarik dan jelas berpotensi membangkitkan minat belajar siswa, sehingga partisipasi mereka dalam proses pembelajaran meningkat. Ketiga, interaktivitas yang ditawarkan oleh media pembelajaran dapat mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi, yang sangat penting untuk pembelajaran yang aktif. Keempat, efisiensi dalam penggunaan waktu dan tenaga memberi kesempatan bagi guru untuk lebih terarah dalam mengembangkan metode pengajaran lebih baik.

Kelima, peningkatan kualitas hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat berkontribusi pada pencapaian akademis yang lebih baik. Keenam, fleksibilitas media yang memungkinkan pembelajaran dilakukan di mana saja dan kapan saja sangat mendukung kebutuhan siswa yang beragam. Ketujuh,

penggunaan media mampu membangun sikap baik siswa bagi isi pelajaran dan jalannya pembelajaran, yang penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Terakhir, perubahan peran guru menjadi lebih positif dan produktif menunjukkan bahwa media tidak semata-mata berguna untuk siswa, melainkan membantu pendidik dalam mengoptimalkan metode pengajaran mereka. Secara keseluruhan, manfaat-manfaat ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat secara signifikan meningkatkan pengalaman belajar bagi siswa dan pengajaran bagi guru.

Pemanfaatan media pembelajaran oleh guru dapat membantu menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi mereka dalam belajar. Media juga memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, mengatasi berbagai keterbatasan, serta menjadikan materi ajar lebih bermakna dan mudah dipahami. Proses pembelajaran pun menjadi lebih variatif, tidak monoton, dan mendorong siswa untuk lebih aktif, tidak sekadar menjadi pendengar. Diharapkan, penggunaan media mampu menciptakan dampak positif seperti terbentuknya suasana belajar yang kondusif, tersedianya umpan balik selama proses pembelajaran, serta tercapainya hasil belajar secara optimal. Dengan adanya media, pembelajaran menjadi lebih menarik, mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan, dan menumbuhkan semangat dalam mencari informasi secara mandiri. Hal ini akan melatih kemampuan siswa untuk belajar dari berbagai sumber serta membentuk sikap inisiatif dalam

menggali materi pembelajaran yang dibutuhkan (Febrita & Ulfah, 2022).

Pemanfaatan media pembelajaran oleh guru memiliki dampak yang sangat signifikan dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Dengan menggunakan media yang tepat, guru dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Media memberikan pengalaman yang lebih nyata dan relevan, yang membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan menjadikannya lebih bermakna.

Kesimpulan dari penjelasan di atas adalah bahwa pemanfaatan media pembelajaran memiliki banyak manfaat yang signifikan dalam proses pendidikan. Penggunaan media pembelajaran memungkinkan guru untuk memfokuskan perhatian siswa, menumbuhkan semangat belajar, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual serta bermakna. Media juga membantu mengatasi keterbatasan dalam metode pengajaran tradisional, menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, dan membangkitkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Lebih lanjut, penggunaan media yang efektif dapat memperkuat hasil belajar siswa dan membentuk sikap inisiatif dalam mencari sumber pengetahuan secara mandiri.

### **c. Tujuan Media Pembelajaran**

Dalam proses penyampaian materi, media berpotensi memadukan teks, gambar, simbol, dan kata-kata secara harmonis,

sehingga mampu membangun pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dibandingkan metode konvensional. Tujuan dari pemanfaatan media dalam proses pembelajaran antara lain:

- a. Membantu menyampaikan pesan dengan lebih jelas oleh guru, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi yang berimplikasi pada peningkatan hasil belajar mereka.
- b. Mampu menarik perhatian siswa terhadap materi yang diajarkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar mereka.
- c. Mengatasi keterbatasan indera manusia serta kendala ruang dan waktu.
- d. Mengurangi perbedaan cara siswa dalam menerima pelajaran, sehingga proses penerimaan pembelajaran menjadi lebih optimal.
- e. Mendorong siswa untuk membangun kebiasaan belajar mandiri. Hal ini disebabkan oleh banyaknya media pembelajaran yang dapat diakses kapan saja dan dimanapun, sehingga memudahkan siswa untuk meluangkan waktu belajar, maupun sebelum melakukan aktivitas lainnya (Saleh M. Sahib dkk., 2023).

Tujuan media pembelajaran sangat krusial saat pembelajaran. Media ini membantu pengajar menyampaikan materi lebih jelas, melainkan menarik perhatian siswa, mengembangkan motivasi belajar, serta mengatasi keterbatasan indera serta ruang. Selain itu, media pembelajaran dapat meratakan cara siswa dalam menerima pelajaran dan mendorong kebiasaan belajar mandiri,

karena aksesibilitasnya yang tinggi. Dengan demikian, media pembelajaran berkontribusi besar terhadap pengembangan hasil belajar siswa.

Kesimpulan pembahasan di atas menegaskan peran media pembelajaran mempunyai peran yang krusial dalam proses belajar mengajar. Penerapan media yang tepat dapat meningkatkan penyampaian materi oleh pengajar, sehingga siswa lebih mudah memahami dan menguasai pelajaran.

#### **d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Jenis media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat jenis, yaitu: (1) media bersifat visual, (2) media audio, (3) media menggabungkan visual dan audio, serta (4) media multimedia

1. Media visual adalah jenis media yang bisa dilihat oleh penglihatan. Informasi yang terdapat dalam media pembelajaran visual dapat berupa pesan verbal maupun nonverbal. Pesan verbal biasanya disampaikan dalam bentuk kata-kata, baik dalam tulisan maupun teks. Sementara itu, pesan nonverbal disampaikan melalui simbol-simbol.
2. Media pembelajaran audio merupakan jenis media untuk proses belajar yang melibatkan musik dan merangsang indera pendengaran siswa (Yaumi, t.t., 2017).
3. Media pembelajaran audio-visual adalah media yang memadukan elemen suara dan tampilan visual secara simultan, sehingga

memungkinkan siswa menerima informasi melalui gabungan gambar atau teks dengan suara. Suara yang disajikan dapat berupa narasi penjelasan, percakapan, atau efek suara seperti musik. Komponen audio berperan dalam menyampaikan informasi melalui indera pendengaran, sedangkan komponen visual memperkuat penyampaian pesan melalui tampilan visual, sehingga materi pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami (Pagarra Hamzah dkk., 2022).

4. Multimedia merupakan perpaduan berbagai elemen seperti teks, gambar, animasi, foto, video, dan suara yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Media ini adalah hasil dari perkembangan teknologi digital yang modern. Dengan beragam unsur kreatif yang dimilikinya, multimedia mampu menyajikan pengalaman belajar yang lebih kaya dan menarik. Penggunaannya dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa serta didukung oleh sarana dan prasarana yang memadai. Terdapat beragam metode dan strategi yang bisa diterapkan untuk mengoptimalkan pemanfaatan multimedia secara interaktif dalam proses pembelajaran (Nailatil Karomah dkk., 2024).

Kesimpulan dari penjelasan diatas adalah pengelompokan media pembelajaran sangat relevan dalam konteks pembelajaran saat ini. Setiap jenis media memiliki keunggulan masing-masing dalam merangsang indera dan mendukung pemahaman siswa. Media visual

membantu memperkuat daya ingat melalui penggunaan gambar dan teks, media audio melatih pendengaran dan konsentrasi, media audio-visual mengintegrasikan dua indera sekaligus untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih komprehensif, sementara multimedia menawarkan pendekatan yang paling interaktif dan fleksibel, yang sangat sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di abad ke-21.

**e. Pengertian Media Pembelajaran Ular Tangga Interaktif**

Permainan ular tangga adalah jenis media yang umum dimainkan oleh anak-anak dengan bantuan dadu untuk menentukan jumlah langkah yang harus diambil dari titik awal hingga mencapai garis finish, dengan tujuan meraih kemenangan. Permainan tersebut diklasifikasikan kategori permainan papan, yang menyerupai jenis permainan seperti ludo, monopoli, dan sejenisnya. Papan yang digunakan berbentuk persegi dan dilengkapi dengan gambar ular dan tangga (Kumala dkk., 2020).

Permainan ular tangga merupakan media yang sangat berpengaruh untuk digunakan dalam konteks pembelajaran, terutama bagi anak-anak. Selain bersifat menghibur, permainan ini memiliki potensi besar sebagai alat edukatif. Dengan menggunakan dadu dan langkah-langkah yang ditentukan secara acak, permainan ini dapat membantu melatih kemampuan berhitung, pengambilan keputusan, dan kerja sama ketika dimainkan secara berkelompok. Jika dihubungkan dengan aspek pendidikan, papan ular tangga dapat dimodifikasi dengan memasukkan

materi pelajaran, seperti soal-soal atau instruksi yang harus dijawab setiap kali pemain mendarat di kotak tertentu. Dengan cara ini, permainan ini menjadi sarana pembelajaran interaktif sekaligus menggembirakan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Interaksi antar pemain dalam permainan ular tangga terjadi melalui penggunaan elemen seperti papan, bidak, dan dadu mengikuti aturan tertentu untuk mencapai tujuan permainan. Karena kesederhanaannya dan sifatnya yang menyenangkan, permainan ini dapat berfungsi sebagai media pembelajaran yang berpengaruh untuk, meningkatkan antusiasme dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Dalam konteks kelas, materi pembelajaran dapat diintegrasikan ke dalam permainan, memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain (Septiani & Irawan Zain, 2024).

Permainan ular tangga sangat cocok dijadikan sebagai media pembelajaran interaktif karena mengandung elemen kesederhanaan, kesenangan, dan keterlibatan langsung antara para pemain. Interaksi yang terjadi melalui papan permainan, bidak, dan dadu tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang aktif dan partisipatif. Dengan mengintegrasikan materi pelajaran ke dalam permainan, siswa akan lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan, karena mereka terlibat secara emosional dan kognitif selama proses bermain.

Permainan ular tangga adalah bentuk media permainan, di mana para pemain berkompetisi dan saling berinteraksi dengan mematuhi aturan tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Terdapat beberapa komponen utama dalam permainan ini, yaitu: (1) keberadaan pemain, (2) adanya aturan permainan, dan (3) tujuan permainan yang ingin dicapai. Selain itu, ular tangga juga tidak terpisahkan dari elemen visual seperti gambar atau foto yang terdapat pada papan permainan, termasuk gambar ular, tangga, dan ilustrasi lain yang sesuai dengan tema permainan. Elemen visual ini berfungsi untuk menyampaikan pembelajaran ilmu sosial dasar yang diajarkan di kelas. Berdasarkan karakteristik tersebut, dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa ular tangga merupakan salah satu media pembelajaran visual yang dikemas dalam bentuk permainan. (Zuhriyah, 2020). Permainan ular tangga sangat tepat dikategorikan sebagai media visual berbentuk permainan karena menggabungkan elemen interaktif dengan aspek visual yang mendukung proses pembelajaran. Permainan ini memiliki struktur yang jelas mulai dari pemain, aturan, hingga tujuan yang mencerminkan sistematika dalam proses belajar.

Kesimpulan dari pembahasan di atas permainan ular tangga merupakan media yang sangat berpengaruh untuk pembelajaran, terutama bagi anak-anak. Dengan menggunakan dadu dan langkah-langkah acak, ular tangga tidak hanya menghibur, tetapi juga berfungsi sebagai alat edukatif yang dapat melatih kemampuan berhitung,

pengambilan keputusan, dan kerja sama. Permainan ular tangga dapat dimodifikasi dengan mengintegrasikan materi pelajaran, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, serta meningkatkan motivasi siswa. Interaksi antara pemain melalui papan permainan, bidak, dan dadu menciptakan suasana belajar yang aktif dan partisipatif. Selain itu, ular tangga memiliki struktur yang jelas, termasuk komponen pemain, aturan, dan tujuan, serta elemen visual yang mendukung penyampaian materi, khususnya dalam pembelajaran ilmu sosial dasar. Dengan demikian, ular tangga dapat dikategorikan sebagai media visual berbentuk permainan yang berpengaruh dalam mendukung proses pembelajaran.

**f. Tujuan Media Pembelajaran Ular Tangga Interaktif**

Media pembelajaran ular tangga interaktif bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa secara mendalam serta memperkuat daya ingat mereka terhadap materi Pendidikan Pancasila. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan penuh semangat, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif dalam diskusi kelompok serta mengurangi kejenuhan selama pembelajaran berlangsung (Halidah dkk., 2024). Dalam pelaksanaannya, Ular Tangga Interaktif dimainkan oleh kelompok yang terdiri dari 4 hingga 5 siswa yang saling berinteraksi dan bekerja sama dalam menyelesaikan permainan. Melalui aktivitas ini, siswa dapat melatih keterampilan

dalam kerja sama tim serta berpengaruh untuk meningkatkan keterampilan komunikasi antar anggota kelompok.

Bagi siswa yang merasa jenuh saat mengikuti pelajaran Pendidikan Pancasila, media permainan seperti Ular Tangga Interaktif dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan konsentrasi mereka. Pembelajaran yang disajikan secara menarik dan interaktif mampu mengurangi rasa mengantuk serta membantu siswa lebih fokus terhadap materi. Media ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus mendorong minat siswa terhadap topik yang sedang dipelajari. Adanya unsur kompetisi yang positif juga memotivasi memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi materi secara lebih detail, agar mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan yang muncul selama permainan berlangsung (Rahmawati dkk., 2024).

Penggunaan media pembelajaran ular tangga interaktif menawarkan berbagai manfaat, antara lain: (1) siswa dapat belajar sambil bermain; (2) siswa diharuskan untuk bekerja dalam kelompok, bukan sendirian; (3) permainan yang berbasis gambar membantu siswa dalam proses belajar; dan (4) pembuatan permainan ular tangga sebagai alat pembelajaran tidak memerlukan biaya yang tinggi. Dengan desain yang menarik, penuh warna, dan gambar yang menarik, ular tangga menjadi media menyenangkan dan komunikatif, sehingga mudah dipahami. Keinginan alami anak untuk bermain membuat proses belajar menjadi lebih berhasil karena menciptakan suasana yang nyaman. Sehingga,

sangat penting untuk anak-anak belajar sambil bermain (Fitriyah dkk., 2023).

Penggunaan media pembelajaran ular tangga interaktif adalah pendekatan yang sangat berpengaruh dan ramah anak. Permainan ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mempunyai nilai edukatif yang signifikan. Dengan siswa belajar sambil bermain, mereka tidak merasa terbebani oleh proses pembelajaran, melainkan justru termotivasi karena suasana yang nyaman dan menyenangkan. Selain itu, menekankan pentingnya kerja sama dalam kelompok, yang melatih keterampilan sosial dan kolaboratif siswa. Media ular tangga juga sangat ekonomis dan mudah dibuat, sehingga dapat diakses oleh banyak guru tanpa memerlukan biaya yang besar. Elemen visual yang berwarna-warni dan gambar-gambar yang ada mendukung pemahaman siswa terhadap materi, sehingga mereka lebih mudah menyerap informasi pembelajaran.

Kesimpulan dari media pembelajaran ular tangga interaktif adalah bahwa media ini sangat berpengaruh dalam peningkatan pemahaman dan daya ingat siswa terhadap Pendidikan Pancasila. Dengan terciptanya permainan yang menyenangkan dan kompetitif, permainan ini menjadikan siswa untuk terlibat saat diskusi kelompok, mengurangi rasa bosan, dan meningkatkan konsentrasi selama proses belajar. Melalui pembelajaran kelompok yang melibatkan 4-5 siswa, media ini membantu membangun kerja sama dan keterampilan komunikasi di

antara mereka. Siswa yang cenderung merasa bosan saat belajar dapat memanfaatkan permainan ini untuk meningkatkan fokus mereka terhadap materi yang diajarkan. Suasana interaktif dan menyenangkan yang dihadirkan oleh media ular tangga juga merangsang minat siswa terhadap topik yang dibahas, serta mendorong mereka untuk memahami materi dengan lebih serius. Penggunaan media pembelajaran ular tangga interaktif menawarkan berbagai manfaat, seperti pembelajaran yang menyenangkan, kerja sama dalam kelompok, penggunaan gambar yang membantu proses belajar, dan biaya pembuatan yang rendah. Dengan desain yang menarik dan elemen visual yang mendukung, media ini menjadi alat pembelajaran yang komunikatif dan mudah dipahami. Sehingga, penting untuk siswa belajar sambil bermain, karena hal ini dapat berpengaruh dan keberhasilan proses pembelajaran secara keseluruhan.

**g. Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga Interaktif**

Permainan ular tangga interaktif adalah aktivitas yang dirancang bagi siswa dan bisa digunakan dua atau lebih individu. Papan permainan ini terbagi ke dalam sejumlah kotak kecil yang dihiasi dengan ilustrasi tangga dan ular yang saling mengaitkan antar kotak. Dalam permainan ini, dadu berfungsi sebagai penentu jumlah langkah yang harus diambil oleh pemain. Setiap peserta menempatkan bidaknya di petak pertama sebagai titik awal permainan. atau kotak awal, dan mereka bergerak sesuai angka yang muncul setelah melempar dadu. Istilah 'dadu' berakar

dari bahasa Latin 'datum,' yang diartikan sebagai sesuatu yang diberikan atau digunakan dalam permainan. Dadu biasanya berbentuk kubus kecil dengan angka atau titik dari 1 hingga 6 di setiap sisinya. Untuk memainkan permainan, dadu dilempar ke atas papan ular tangga, dan pemain melangkah sesuai angka yang muncul. Jika bidak berhenti di kotak bergambar tangga, pemain harus naik hingga tangga berakhir. Namun jika mendarat di kotak bergambar kepala ular, pemain perlu turun mengikuti arah ular hingga ke ekornya (Zuhriyah, 2020).

Permainan ular tangga interaktif adalah aktivitas yang memikat dan bermanfaat bagi siswa. Dengan desain yang sederhana dan aturan yang mudah dipahami, permainan ini dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih, sehingga mendorong interaksi sosial di antara pemain. Penggunaan papan permainan yang terdiri dari kotak-kotak kecil, lengkap dengan gambar tangga dan ular, menambah elemen visual yang menarik dan membuat permainan lebih dinamis. Dadu sebagai alat untuk menentukan langkah pemain memberikan unsur keberuntungan yang membuat setiap permainan menjadi unik dan tidak terduga. Dengan demikian, permainan ular tangga interaktif tidak hanya menyenangkan, tetapi juga dapat berfungsi sebagai alat pembelajaran yang berpengaruh untuk mendorong perkembangan kemampuan sosial, intelektual, dan emosional pada anak-anak dalam suasana yang menyenangkan.

Metode pembelajaran menggunakan ular tangga kali ini mencakup gambar dan materi di setiap kolom dari 1 hingga 36. Konsep permainan ini dirancang untuk dimainkan oleh 3 hingga 5 siswa. Langkah awal adalah memulai dari kotak start, di mana setiap pemain melempar dadu untuk menentukan langkah selanjutnya berdasarkan angka yang didapat. Dengan cara ini, siswa dapat memperoleh informasi tentang konten materi pembelajaran serta tujuan yang mau diraih. Setiap kolom pada papan permainan berisi materi pembelajaran nilai-nilai Pancasila. Tujuan dari alur ini adalah untuk menganalisis karakteristik dan kemampuan siswa serta menguji pengaruh penggunaan media ular tangga sebagai alat bantu pembelajaran dalam memikat minat siswa terhadap materi pendidikan Pancasila.

Pada tahap desain media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pancasila, peneliti mengkonsep desain dan konten media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi Canva sebagai alat untuk merancang media pembelajaran ular tangga tersebut. Desain media pembelajaran ular tangga ini akan memuat soal tentang nilai-nilai Pancasila sehingga siswa dapat belajar sambil bermain. Selain itu, terdapat tangga yang berfungsi menghubungkan dengan kotak lain dan ular yang digunakan untuk menurunkan posisi pemain jika mereka mendarat di kotak bergambar ular. Beberapa gambar yang disertakan dalam media ular tangga

bertujuan untuk menarik perhatian siswa dan mendukung proses pembelajaran (Halidah dkk., 2024).

Pengintegrasian soal-soal tentang nilai-nilai Pancasila ke dalam permainan ular tangga mengintegrasikan unsur permainan dalam kegiatan belajar siswa, yang menjadikan proses pembelajaran menyenangkan dan tidak membosankan. Desain yang mencakup elemen visual seperti gambar tangga dan ular tidak hanya menambah daya tarik, tetapi juga membantu siswa memahami konsep-konsep yang diajarkan dengan cara yang lebih konkret. Selain itu, penggunaan gambar yang menarik perhatian siswa dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam permainan, sehingga mereka lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif. Dengan cara ini, media pembelajaran ular tangga tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk mengajarkan nilai-nilai Pancasila, melainkan untuk meningkatkan keterampilan sosial dan kolaboratif di antara siswa saat mereka bermain dalam kelompok.

Kesimpulan dari pembahasan di atas permainan ular tangga interaktif merupakan metode yang menyenangkan untuk mengajarkan nilai-nilai Pancasila kepada anak-anak. Dengan desain yang sederhana dan aturan yang mudah dipahami, permainan ini mendorong interaksi sosial di antara siswa, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Penggunaan dadu sebagai alat penentu langkah menambahkan unsur keberuntungan yang membuat setiap permainan unik dan tidak terduga. Melalui integrasi materi pembelajaran ke dalam

permainan, siswa tidak hanya belajar tentang nilai-nilai Pancasila, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, kognitif, dan emosional. Desain media pembelajaran yang menarik, dengan elemen visual seperti gambar tangga dan ular, membantu siswa memahami konsep-konsep yang diajarkan dengan cara yang lebih konkret dan menarik. Dengan memanfaatkan aplikasi Canva untuk merancang media pembelajaran, peneliti dapat menciptakan papan permainan yang tidak hanya informatif tetapi juga menarik perhatian siswa. Hal ini meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Secara keseluruhan, permainan ular tangga interaktif digunakan sebagai alat bantu dalam pengajaran, media tersebut juga berperan dalam mendukung pengembangan siswa keterampilan kolaboratif di antara siswa saat bermain dalam kelompok.

## **2. Partisipasi Belajar**

### **a. Pengertian Partisipasi Belajar**

Partisipasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), merujuk pada keterlibatan dalam sebuah aktivitas, partisipasi, serta kontribusi aktif. Partisipasi sebagai keterlibatan mental, emosional, dan fisik anggota dalam memberikan inisiatif pada kegiatan kelompok turut berkontribusi dalam meraih tujuan bersama dan memiliki tanggung jawab atas keterlibatannya. Dalam kegiatan pembelajaran, siswa diharapkan terlibat secara aktif dari awal hingga akhir proses belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Dengan adanya

partisipasi aktif dari siswa, proses pembelajaran akan lebih terfokus pada pendidikan dan pengembangan potensi serta aspek-aspek perkembangan siswa menuju hasil yang lebih optimal (Herdianti dkk., 2024).

Partisipasi aktif siswa memang merupakan kunci untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efisien. Ketika siswa terlibat secara mental, emosional, dan fisik, mereka tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga berkontribusi dalam proses belajar-mengajar. Ini dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi, memperkuat keterampilan sosial, dan membangun rasa tanggung jawab. Selain itu, partisipasi aktif juga membangun situasi belajar yang lebih hidup serta interaktif. Siswa yang berpartisipasi cenderung lebih termotivasi dan merasa memiliki kontrol atas proses belajar mereka. Dengan demikian, mereka lebih mungkin untuk mengembangkan potensi diri dan mencapai hasil yang optimal.

Partisipasi adalah keterlibatan peserta didik dalam proses belajar mengajar serta pengelolaan pembelajaran yang berlangsung secara interaktif antara guru dan murid dalam memahami materi yang diajarkan. Keterlibatan siswa terlihat dari respons mereka terhadap penjelasan guru, seperti menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tugas yang diberikan (Pohan & Nurlizawati, 2023).

Interaksi yang positif terjalin antara guru dan siswa dapat mewujudkan lingkungan pembelajaran yang positif. Ketika guru bisa

mendorong partisipasi siswa menggunakan cara yang menarik, siswa akan merasa lebih nyaman berkontribusi. Hal ini juga dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dan mengembangkan keterampilan sosial yang penting. Secara keseluruhan, keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran menjadi titik awal untuk mencapai keberhasilan dalam pendidikan. Dengan menciptakan lingkungan yang mendukung partisipasi, baik guru maupun siswa dapat berkolaborasi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Partisipasi mengacu pada keterlibatan siswa saat beraktivitas yang tercemin melalui tindakan jasmani dan kondisi psikologisnya. Tingkat keberhasilan yang tinggi dapat dicapai jika siswa ikut serta dengan kesadaran dan bertanggung jawab penuh. Keterlibatan siswa dapat diamati melalui berbagai bentuk aktivitas, seperti menyimak, berdiskusi, menghasilkan karya, menyusun laporan. Keterlibatan siswa sangat penting untuk merumuskan tujuan serta melaksanakan proses pembelajaran. Oleh karena itu, keterlibatan proses belajar memiliki peranan yang sangat penting (Mela Astari Wiya dkk., 2023).

Partisipasi siswa dalam penentuan tujuan pembelajaran dan proses belajar mengajar sangatlah krusial. Ketika siswa merasa terlibat dalam menentukan arah pembelajaran, mereka cenderung lebih termotivasi dan berkomitmen untuk mencapai tujuan tersebut. Konteks ini menciptakan rasa kepemilikan terhadap proses belajar yang dapat meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan. Secara keseluruhan,

partisipasi siswa merupakan elemen penting dalam mencapai pembelajaran aktif dan penuh partisipasi. Dengan meningkatkan keaktifan siswa, baik guru maupun siswa dapat berkolaborasi untuk mencapai hasil pendidikan yang optimal. Berdasarkan bentuk partisipasi, dapat dikategorikan ke dalam dua jenis utama:

1. Partisipasi langsung terjadi saat seseorang aktif terlibat dalam suatu kegiatan dalam kegiatan partisipasi. Dalam konteks ini, individu memiliki kesempatan untuk mengemukakan pendapat, mendiskusikan masalah yang ada, serta mengajukan pandangan yang dikemukakan oleh pihak lain atau pernyataan yang disampaikan.
2. Partisipasi tidak langsung yaitu terjadi saat seseorang memberikan wewenang peran partisipatifnya kepada individu lain (Hujaeman Hema, 2020).

Partisipasi langsung memungkinkan individu untuk berkontribusi secara aktif, mengemukakan pendapat, dan berdiskusi, yang sangat penting untuk menciptakan suasana yang inklusif dan kolaboratif. Di sisi lain, partisipasi tidak langsung memberikan kesempatan bagi individu untuk mendelegasikan hak mereka kepada orang lain, yang dapat menjadi solusi ketika keterlibatan langsung tidak memungkinkan. Keduanya memiliki peran signifikan dalam memastikan bahwa suara individu tetap terdengar dan dihargai dalam proses pengambilan keputusan.

Tujuh elemen yang berperan dalam meningkatkan partisipasi selama proses belajar meliputi (1) Keterlibatan siswa saat menentukan tujuan pembelajaran. (2) Penekanan pada ranah afektif saat proses belajar. (3) Partisipasi siswa di proses belajar, yaitu melalui interaksi antar siswa. (4) Kerjasama kelas untuk tim belajar. (5) Pemberian keleluasaan kepada siswa dalam belajar, disertai peluang untuk bertindak dan membuat keputusan penting selama kegiatan pembelajaran (6) Penyediaan waktu bagi siswa agar mengatasi masalah sendiri, entah yang berkaitan dengan pembelajaran maupun bukan (Harmain Ratna, 2021).

Keterlibatan siswa untuk menerapkan tujuan belajar dan penekanan ranah afektif membantu menciptakan rasa kepemilikan dan motivasi. Interaksi antar siswa serta kekompakan kelas memperkuat kolaborasi dan pembelajaran sosial. Kebebasan dalam belajar dan kesempatan untuk membuat keputusan penting memberikan ruang bagi siswa untuk tumbuh secara mandiri. Selain itu, memberikan waktu untuk menangani masalah pribadi menunjukkan perhatian terhadap kesejahteraan siswa, yang dapat mengembangkan konsentrasi dan keaktifan mereka untuk pembelajaran. Secara keseluruhan, semua aspek ini saling mendukung untuk membentuk pembelajaran yang interaktif dan inklusif.

Kesimpulan dari penjelasan di atas menunjukkan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran memiliki pengaruh

yang signifikan terhadap pengembangan potensi diri, kreativitas, dan pemahaman akademis mereka. Melalui partisipasi dalam diskusi, kegiatan kelompok, dan proyek praktis, siswa tidak hanya dapat mengekspresikan ide-ide kreatif, tetapi juga merasa lebih terhubung dengan materi yang mereka pelajari. Lingkungan yang mendukung partisipasi mendorong siswa untuk secara aktif mencari informasi, mengajukan pertanyaan, dan berkolaborasi, yang pada akhirnya meningkatkan perhatian, fokus, dan rasa percaya diri mereka. Secara keseluruhan, partisipasi aktif merupakan kunci untuk menciptakan suasana pembelajaran yang dinamis, produktif, dan menyenangkan, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa.

#### **b. Manfaat Partisipasi Belajar**

Manfaat dari partisipasi dalam pembelajaran adalah pengembangan potensi diri dan kreativitas siswa. Partisipasi belajar siswa memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengekspresikan diri dan mengembangkan ide-ide kreatif mereka. Dalam lingkungan pembelajaran yang mendukung partisipasi, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga secara aktif mencari informasi untuk menyelesaikan masalah dan terlibat dalam berbagai aktivitas pembelajaran. (Khairunnisa Destiana dkk., 2023).

Partisipasi dalam pembelajaran memberikan manfaat yang signifikan bagi pengembangan potensi dan kreativitas siswa. Dengan terlibat secara aktif, siswa dapat mengekspresikan diri dan

mengembangkan ide-ide kreatif mereka. Lingkungan yang mendukung partisipasi mendorong siswa untuk tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga untuk secara aktif mencari solusi dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan.

Keterlibatan siswa memiliki peran krusial dalam membangun atmosfer pembelajaran yang dinamis, inovatif, serta menggembirakan. Selain itu, partisipasi ini juga membantu siswa dalam memahami teori serta menjelaskan hal-hal yang sudah mereka pahami maupun yang belum (Nissa dkk., 2021).

Partisipasi memberi kesempatan untuk siswa mengajukan pertanyaan, berbagi ide, dan mendiskusikan konsep-konsep yang dikaji oleh siswa. Akhirnya mempermudah mereka dalam memperoleh pemahaman teori yang diajarkan, serta memungkinkan siswa menjelaskan segala sesuatu yang telah siswa kuasai dan mengidentifikasi aspek yang masih membingungkan. Dengan demikian, partisipasi tidak hanya meningkatkan pemahaman akademis, tetapi juga memperkuat rasa percaya diri dan keterampilan komunikasi siswa. Secara keseluruhan, suasana pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif akan menjadi lebih menyenangkan bagi siswa.

Keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan perhatian dan fokus mereka terhadap materi yang dipelajari. Siswa yang berpartisipasi secara aktif cenderung lebih memperhatikan dan berkonsentrasi selama pembelajaran, serta

melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru dengan baik. Hal ini terjadi karena siswa yang terlibat aktif merasa lebih terhubung dengan materi dan memiliki tanggung jawab untuk memahami serta menguasai konten tersebut (Kristiana Noviyanti & Widyanti Setyaningtyas, 2017).

Siswa yang berpartisipasi dalam diskusi atau kegiatan kelompok cenderung lebih fokus dan memperhatikan selama proses pembelajaran, karena mereka merasa memiliki peran dalam kegiatan tersebut. Rasa tanggung jawab untuk memahami dan menguasai materi juga mendorong siswa untuk menyelesaikan tugas yang diberikan dengan lebih baik. Dengan demikian, keterlibatan aktif tidak hanya mengembangkan pemahaman akademis, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan produktif. Secara keseluruhan, partisipasi aktif merupakan kunci untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Kesimpulan dari pembahasan tentang manfaat partisipasi dalam pembelajaran menunjukkan bahwa keterlibatan aktif siswa sangat krusial untuk pengembangan potensi dan kreativitas mereka. Dengan berpartisipasi secara aktif, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga memiliki peluang untuk mengekspresikan diri, meningkatkan ide-ide kreatif, dan mencari solusi atas masalah yang dihadapi. Lingkungan pembelajaran yang mendukung partisipasi mewujudkan lingkungan belajar yang dinamis, inovatif, dan menggembirakan, untuk membantu siswa dalam memahami teori yang

diajarkan serta menjelaskan konsep-konsep yang mereka pelajari. Selain itu, partisipasi juga memperkuat keyakinan diri siswa serta mengembangkan kecakapan komunikatif mereka, serta memperkuat perhatian dan fokus mereka terhadap materi yang dipelajari. Sehingga, partisipasi aktif menjadi kunci untuk terciptanya pengalaman belajar yang lebih berkesan, yang tidak hanya meningkatkan pemahaman akademis, tetapi menciptakan suasana belajar yang dinamis dan produktif.

**c. Faktor-Faktor Rendahnya Partisipasi**

Rendahnya tingkat partisipasi siswa disebabkan oleh berbagai hambatan yang muncul selama aktivitas pembelajaran yang melibatkan baik peserta didik maupun tenaga pengajar. Beberapa kendala yang dihadapi siswa meliputi: a) sebagian siswa mengalami kesulitan dalam menganalisis pertanyaan berdasarkan hasil pengamatan mereka, b) ada yang masih merasa takut atau tidak percaya diri untuk tampil mempresentasikan laporan hasil diskusi yang dipresentasikan di kelas, c) siswa kurang aktif dalam mengajukan pertanyaan kepada tim yang sedang menyampaikan capaian kerja mereka, d) sebagian menunjukkan kurangnya motivasi dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan guru, e) keterlibatan siswa masih rendah saat menyusun kesimpulan bersama guru, f) beberapa siswa enggan mencatat tugas rumah yang telah diberikan, dan g) perhatian siswa terhadap penjelasan guru mengenai materi selanjutnya masih kurang.

Sementara itu, hambatan yang dihadapi dalam pelaksanaan pembelajaran, pendidik dapat melakukan beberapa hal, antara lain: a) pendidik masih jarang meminta dan membimbing siswa untuk merumuskan pertanyaan berdasarkan hasil pengamatan, b) pendampingan guru terhadap kelompok diskusi belum maksimal, c) belum semua kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil diskusinya secara menyeluruh, dan d) guru kurang memberikan dorongan atau motivasi kepada siswa agar berani menyampaikan pendapat maupun memberikan tanggapan. (Khodijah Dwindi Nur dkk., 2016).

Rendahnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran menunjukkan adanya kendala yang signifikan dari kedua belah pihak, baik siswa maupun guru. Siswa yang mengalami kesulitan dalam menganalisis, memiliki rasa percaya diri yang rendah, dan kurang aktif dalam bertanya mungkin tidak merasa nyaman atau termotivasi dalam suasana belajar. Di sisi lain, peran guru sangat krusial dalam menciptakan lingkungan yang mendukung. Kurangnya bimbingan dan motivasi dari guru dapat memperburuk keadaan, sehingga siswa merasa kurang terlibat. Untuk meningkatkan partisipasi, diperlukan kerjasama antara siswa dan guru, di mana guru harus lebih proaktif dalam memfasilitasi diskusi dan mendorong siswa untuk berani berkontribusi. Dengan cara ini, suasana belajar yang positif dapat terwujud, yang pada akhirnya akan meningkatkan keterlibatan siswa.

Siswa yang memiliki rasa percaya diri yang rendah cenderung kurang berani untuk mengemukakan ide-ide yang ada dalam pikiran mereka. Faktor kedua, siswa kurang dalam kemampuan dalam membuat ringkasan, menyampaikan gagasan, mempresentasikan ide, serta kemampuan bertanya. Faktor ketiga, siswa kurang mampu untuk mengemukakan pendapat atau kurangnya keberanian dalam berpendapat. Faktor keempat adalah kurangnya kemampuan dalam memecahkan masalah dan menjawab tanggapan. Faktor keenam berkaitan dengan kepercayaan diri untuk maju ke depan kelas. Idealnya, ketika siswa dipanggil untuk maju ke depan kelas, mereka seharusnya melakukannya tanpa rasa malu, dan ketika ditanya, mereka seharusnya menjawab tanpa ragu (Ginjar & Darmawan, 2019).

Rendahnya tingkat percaya diri siswa dapat menghalangi mereka untuk mengemukakan ide dan berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran. Ketidakmampuan dalam merangkum, menyampaikan gagasan, dan bertanya juga berkontribusi pada minimnya keterlibatan mereka. Selain itu, ketidakberanian untuk menyampaikan pendapat dan kurangnya kemampuan dalam memecahkan masalah semakin memperburuk keadaan. Rasa percaya diri yang rendah ketika diminta untuk maju ke depan kelas menunjukkan bahwa siswa mungkin merasa tidak nyaman atau takut akan penilaian dari orang lain. Untuk mengatasi masalah ini, sangat krusial bagi guru untuk menciptakan suasana yang mendukung, agar siswa merasa aman untuk berbagi ide dan

berpartisipasi tanpa rasa malu. Dengan memberikan dorongan dan bimbingan yang tepat, siswa dapat menjadi lebih percaya diri dan terlibat secara langsung dalam proses belajar mengajar.

Kesimpulan mengenai rendahnya kontribusi siswa dalam pembelajaran memperlihatkan adanya berbagai kendala yang dihadapi oleh siswa dan guru. Siswa sering kali mengalami kesulitan dalam menganalisis, memiliki rasa percaya diri yang rendah, dan kurang aktif dalam bertanya, yang menyebabkan mereka merasa tidak nyaman dan kurang termotivasi. Di sisi lain, guru memiliki peran yang sangat krusial dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, tetapi sering kali kurang memberikan bimbingan dan motivasi yang diperlukan. Untuk meningkatkan partisipasi siswa, diperlukan kerjasama yang kuat antara siswa dan guru. Guru perlu lebih proaktif dalam memfasilitasi diskusi, mendorong siswa untuk berani berkontribusi, dan menciptakan suasana yang aman untuk berbagi ide. Dengan memberikan dorongan dan bimbingan yang tepat, siswa dapat mengatasi rasa percaya diri yang rendah dan menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, terciptanya lingkungan belajar yang positif akan berkontribusi pada peningkatan keterlibatan siswa secara keseluruhan.

#### **d. Cara Meningkatkan Partisipasi**

Cara meningkatkan partisipasi adalah sebagai berikut: a) guru perlu menjelaskan permasalahan dengan lebih jelas kepada siswa agar mereka dapat menemukan pertanyaan dari masalah yang ada, b) guru

harus memotivasi siswa untuk percaya diri mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas, c) guru juga perlu meminta siswa yang belum pernah bertanya untuk menyampaikan pertanyaan mereka, d) guru harus menekankan kepada siswa untuk mengerjakan soal, e) guru harus mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam membuat kesimpulan bersama, dan f) guru perlu menegaskan kepada siswa untuk mencatat tugas yang diberikan (Khodijah Dwindi Nur dkk., 2016).

Untuk meningkatkan partisipasi siswa dengan memberikan penjelasan yang jelas tentang permasalahan akan membantu siswa memahami konteks dan mendorong mereka untuk berpikir kritis serta mengajukan pertanyaan. Dengan memotivasi siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas dapat meningkatkan rasa percaya diri mereka dan mengurangi rasa malu. Selain itu, meminta siswa yang jarang bertanya untuk mengajukan pertanyaan akan memberikan mereka kesempatan untuk lebih aktif terlibat. Menekankan pentingnya menyelesaikan soal yang diberikan juga akan membantu siswa lebih fokus dan bertanggung jawab terhadap proses pembelajaran mereka. Mendorong semua siswa untuk berpartisipasi dalam merumuskan kesimpulan bersama akan menciptakan rasa kebersamaan dan kolaborasi. Terakhir, menegaskan pentingnya mencatat tugas yang diberikan akan membantu siswa tetap terorganisir dan bertanggung jawab. Secara keseluruhan, pendekatan ini dapat menciptakan

lingkungan belajar yang lebih inklusif dan mendukung keterlibatan siswa.

### **3. Hasil Belajar Pendidikan Pancasila**

#### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah wujud transformasi perilaku yang dialami oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Transformasi ini mencakup tiga domain utama, yaitu: domain kognitif, yang mencakup kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mensintesis, hingga mengevaluasi; domain afektif, yang berkaitan dengan sikap seperti menerima, berpartisipasi, memberikan penilaian, serta mengorganisasi nilai-nilai, hingga membentuk karakter; serta ranah psikomotorik yang mencakup kemampuan perseptual, kesiapan bertindak, gerakan yang terarah, keterampilan yang sudah terbiasa, gerakan kompleks, hingga kreativitas. Umumnya, pencapaian hasil belajar dinyatakan dalam bentuk poin atau nilai. (Arifudin, 2021).

Hasil belajar dapat menjadi indikator keberhasilan suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik dari kegiatan belajar dan berfungsi sebagai tolok ukur pencapaian tujuan pembelajaran. Berdasarkan definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perwujudan dari aktivitas belajar yang umumnya tampak melalui perubahan pada kebiasaan, keterampilan, sikap, cara pandang, serta kapasitas individu.

Proses belajar mengajar didasarkan pada tiga ranah, yaitu pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik), yang mencerminkan tingkat pencapaian mereka selama pembelajaran. Capaian belajar diklasifikasikan ke dalam tiga domain utama, yaitu: kognitif, afektif, serta psikomotorik.

a. Kognitif

Kognitif mencakup semua aktivitas yang terkait dengan proses belajar mengajar, di mana seseorang berusaha memahami suatu peristiwa dan mencapai pemahaman tersebut.

b. Afektif

Afektif merupakan semua hal yang berhubungan dengan sikap, karakter, perilaku, emosi, minat, serta nilai-nilai yang dimiliki oleh individu.

c. Psikomotorik

Psikomotorik adalah aspek yang berhubungan dengan keterampilan yang diperoleh individu setelah menerima pembelajaran tertentu (Arifudin, 2021).

Kesimpulan dari penjelasan di atas adalah bahwa hasil belajar merupakan refleksi dari perkembangan perilaku siswa yang muncul setelah proses pembelajaran berlangsung, yang mencakup tiga aspek utama: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar berfungsi sebagai indikator keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran dan mencerminkan kemampuan yang diperoleh siswa melalui kegiatan

belajar. Ketiga aspek ini saling terkait dan berkontribusi pada perkembangan holistik siswa, sehingga penting untuk dinilai secara menyeluruh dalam evaluasi hasil belajar.

#### **b. Manfaat Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah indikator krusial dalam mengevaluasi keberhasilan proses pendidikan. Manfaat dari hasil belajar siswa tidak hanya terbatas pada pencapaian akademis, tetapi juga mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang berperan dalam perkembangan pribadi dan sosial siswa. Hasil belajar yang maksimal juga berperan guna meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar secara mandiri. Siswa yang meraih pencapaian belajar yang optimal biasanya lebih percaya diri dan mampu belajar tanpa ketergantungan (Muis Nurfadillah dkk., 2022).

Hasil belajar yang baik dapat meningkatkan kemandirian siswa dalam proses pembelajaran. Ketika siswa mencapai hasil yang memuaskan, mereka cenderung merasa lebih percaya diri, yang merangsang keterlibatan yang lebih besar dari siswa. Tingkat kepercayaan diri tersebut turut memberi mereka kemampuan untuk menetapkan tujuan belajar secara mandiri dan bertanggung jawab atas kemajuan mereka. Oleh karena itu, penting untuk fokus pada hasil belajar yang holistik agar siswa siap menghadapi tantangan selanjutnya dan menjadikan individu yang mandiri serta berkarakter. Hasil belajar berfungsi sebagai ukuran dalam proses pembelajaran yang telah

dilaksanakan oleh pendidik. Dengan melakukan evaluasi terhadap hasil belajar, guru dapat memahami sejauh mana siswa telah menguasai materi yang diajarkan. (Karo Karo Isran Rasyid & Rohani, 2018).

Evaluasi ini tidak hanya membantu guru untuk mengenali kekuatan dan kelemahan siswa, tetapi juga memperoleh informasi berharga untuk merancang strategi pengajaran yang lebih baik. Dengan memahami hasil belajar, guru dapat menyesuaikan metode pengajaran, memberikan umpan balik yang konstruktif, dan merencanakan intervensi yang diperlukan untuk membantu siswa yang mungkin mengalami kesulitan. Selain itu, hasil belajar juga dapat berfungsi sebagai alat motivasi bagi siswa, karena mereka dapat melihat kemajuan yang telah mereka capai. Dengan demikian, evaluasi hasil belajar tidak hanya berfungsi sebagai alat ukur, tetapi juga sebagai cara untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

Kesimpulan penjelasan di atas bahwa hasil belajar adalah indikator yang signifikan dalam menilai keberhasilan pendidikan, melampaui sekadar pencapaian akademis. Capaian belajar yang optimal melibatkan tiga aspek utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang semuanya berkontribusi pada perkembangan pribadi dan sosial siswa. Dengan hasil belajar yang baik, siswa tidak hanya merasa lebih percaya diri dan mandiri, tetapi juga lebih aktif dalam proses pembelajaran, akhirnya dapat meningkatkan kemandirian dan tanggung jawab siswa. Hasil belajar yang memuaskan juga dapat meningkatkan

motivasi siswa dan memperkuat sikap disiplin serta rasa percaya diri mereka. Dengan hasil belajar yang memuaskan, evaluasi dan peningkatan proses pembelajaran dapat dilakukan guna mewujudkan efisiensi pembelajaran yang lebih optimal. Capaian belajar yang tinggi turut memberikan kontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa, sekaligus memperkuat sikap disiplin, tanggung jawab, serta kepercayaan diri mereka.

**c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Berbagai faktor yang memengaruhi pencapaian belajar dapat dikelompokkan ke dalam dua jenis utama:

1. Faktor internal merupakan aspek dari dalam diri peserta didik, meliputi:
  - a. Faktor Kesehatan: Keadaan tubuh baik sangat mempengaruhi semangat dalam pembelajaran. Sebaliknya, gangguan kesehatan dapat menghambat konsentrasi belajar dan menyebabkan siswa cepat merasa letih serta kurang bersemangat.
  - b. Minat: Minat merupakan dorongan dalam diri seseorang untuk fokus dan berpartisipasi dalam suatu aktivitas tertentu. Apabila materi pelajaran tidak sejalan dengan minat siswa, maka proses belajar mereka cenderung kurang optimal karena materi tersebut tidak menarik bagi mereka.
  - c. Bakat: Bakat merupakan potensi atau kapasitas seseorang dalam menyerap pengetahuan, yang dapat dikembangkan melalui latihan dan pembelajaran. Ketika materi pelajaran sesuai dengan potensi

tersebut, siswa cenderung menunjukkan hasil belajar yang lebih optimal karena merasa antusias dan terdorong untuk belajar lebih tekun.

- d. Motivasi: Motivasi memiliki keterkaitan yang kuat dengan target yang hendak diraih. Agar tujuan tersebut dapat tercapai, peserta didik harus mengambil tindakan, di mana motivasi berperan sebagai penggerak utama dalam mendorong mereka untuk bertindak.
2. Faktor eksternal merupakan aspek-aspek yang datang dari lingkungan luar siswa, mencakup:
    - a. Faktor Keluarga: Pengaruh keluarga terhadap siswa mencakup cara orang tua mendidik, hubungan antar anggota keluarga, suasana rumah tangga, dan kondisi ekonomi keluarga.
    - b. Faktor Sekolah: Ini mencakup metode pengajaran, kurikulum, hubungan antara guru dan siswa, interaksi antar siswa, disiplin sekolah, waktu sekolah, standar pelajaran, kondisi gedung, serta metode belajar dan tugas rumah.
    - c. Faktor Masyarakat: Kondisi masyarakat di sekitar peserta didik memberikan dampak terhadap proses belajar, yang mencakup keterlibatan dalam kegiatan sosial dan pengaruh dari rekan-rekan sebayanya (Nabillah & Abadi, 2019).

Kesimpulannya, pemahaman mengenai faktor internal dan eksternal sangat positif untuk guru dan orang tua dalam menciptakan lingkungan mendukung dan memfasilitasi proses belajar yang baik.

Dengan memperhatikan kedua kategori faktor ini, kita dapat lebih baik dalam merancang strategi pendidikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

#### **d. Pengertian Pendidikan Pancasila**

Pendidikan Pancasila adalah komponen penting dalam pendidikan nasional, karena Pancasila berfungsi sebagai dasar negara dan ideologi yang diakui sebagai falsafah negara. Pendidikan Pancasila merupakan proses pembelajaran dan pengembangan karakter individu yang berkaitan dengan Pancasila sebagai dasar negara Indonesia. Melalui Pendidikan Pancasila, individu dapat membangun kesadaran moral, sosial, dan kultural yang kuat. Oleh karena itu, perlu ada upaya konkret untuk meningkatkan kualitas Pendidikan Pancasila di Indonesia dan mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan (Syuzairi Muhammad & Mahadiansar, 2023).

Pendidikan Pancasila memiliki peran yang sangat krusial dalam sistem pendidikan nasional Indonesia. Sebagai dasar negara dan ideologi, Pancasila tidak hanya berfungsi sebagai landasan hukum, tetapi juga sebagai pedoman moral dan etika bagi masyarakat. Melalui Pendidikan Pancasila, individu diajarkan untuk memahami dan menginternalisasi nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila, yang meliputi aspek moral, sosial, dan kultural. Pendidikan Pancasila berpotensi untuk membentuk karakter yang baik, meningkatkan kesadaran akan tanggung jawab sosial, serta memperkuat rasa

kebersamaan di antara warga negara. Dengan mengembangkan kesadaran moral dan sosial, individu diharapkan bisa memberikan kontribusi baik untuk masyarakat dan negara.

Pancasila sebagai ideologi bangsa disepakati untuk dasar negara yang harus dijunjung tinggi bagi seluruh masyarakat guna terciptanya tatanan hidup harmonis dan rukun. Nilai-nilai yang menjadi landasan negara ini berfungsi sebagai acuan dan pedoman dalam pembentukan karakter dan moral bangsa Indonesia (Natalia dkk., 2023).

Pendidikan Pancasila menjadi hal fundamental bagi masyarakat untuk digunakan pedoman dalam menjalani kehidupan sebagai masyarakat rukun, sesuai nilai-nilai Pancasila. Penerapan nilai-nilai ini dalam lembaga pendidikan menjadi indikator keberhasilan pelaksanaan nilai-nilai Pancasila yang telah diakui dan dipercaya oleh rakyat Indonesia tercermin dalam kehidupan sehari-hari. Nilai-nilai tersebut tumbuh dan berkembang selaras dengan keberagaman budaya serta latar belakang masyarakat di Indonesia.

Selain melalui penanaman nilai-nilai Pancasila dalam kegiatan pembelajaran merupakan salah satu upaya penting dalam menginternalisasikan nilai tersebut kepada peserta didik. Hal ini dapat dilakukan dengan memberikan pemahaman yang tepat serta memberikan contoh nyata dalam perilaku sehari-hari, baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Proses pembelajaran memiliki peran sentral dalam membentuk karakter siswa, karena

menjadi sarana untuk membimbing generasi muda agar secara sadar dan sukarela mengaitkan dirinya dengan nilai moral dan prinsip-prinsip luhur. Keteladanan dalam menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari dapat membawa pengaruh positif terhadap sikap dan perilaku siswa. positif bagi masyarakat, sehingga mereka dapat mematuhi dan mengadopsi nilai-nilai tersebut. Nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila memiliki banyak makna yang relevan untuk kehidupan sehari-hari, termasuk dalam beragama, menyampaikan pendapat, dan aspek lainnya (Bea dkk., 2022).

Penanaman nilai-nilai Pancasila dalam proses pembelajaran sangatlah krusial, dan memberikan pemahaman serta teladan dalam kehidupan sehari-hari merupakan metode yang baik untuk menginternalisasikannya kepada siswa. Ketika siswa menyaksikan penerapan nilai-nilai Pancasila dalam tindakan nyata, baik di sekolah maupun di luar, mereka cenderung lebih memahami dan menghayati nilai-nilai tersebut.

Kesimpulan dari penjelasan di atas menunjukkan bahwa Pendidikan Pancasila memiliki peran yang sangat vital dalam membentuk karakter dan moral masyarakat Indonesia. Sebagai dasar negara dan ideologi, Pancasila tidak hanya berfungsi sebagai landasan hukum, tetapi juga sebagai pedoman moral dan etika yang harus dijunjung oleh setiap warga negara. Melalui proses pembelajaran yang baik, individu dapat menginternalisasi nilai-nilai Pancasila, yang

mencakup aspek moral, sosial, dan kultural, sehingga dapat meningkatkan kesadaran akan tanggung jawab sosial dan memperkuat rasa kebersamaan. Pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam aktivitas sehari-hari, baik di lingkungan sekolah maupun di luar, sangat penting untuk memastikan generasi muda dapat paham dan menghayati nilai-nilai tersebut. Sehingga, diperlukan upaya konkret menjunjung Pendidikan Pancasila agar tujuan-tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai, serta agar nilai-nilai Pancasila dapat hidup dan berkembang seiring dengan keberagaman masyarakat Indonesia.

**e. Tujuan Pendidikan Pancasila**

Pendidikan Pancasila bertujuan membentuk masyarakat yang sadar akan hak dan kewajibannya dalam kehidupan, bertindak dengan disiplin, menghormati hak serta martabat sesama, menjunjung nilai kebenaran dan keadilan, serta mempunyai tanggung jawab terhadap lingkungan dan negara (Syuzairi Muhammad & Mahadiansar, 2023). Peran penting Pendidikan Pancasila terletak pada kemampuannya membentuk kepribadian dan kesadaran sebagai warga negara, dengan fokus pada pengenalan hak serta kewajiban, disiplin, serta penghormatan terhadap sesama, pendidikan ini mendorong terciptanya masyarakat yang adil dan beretika. Secara keseluruhan, pendidikan Pancasila berkontribusi pada pembentukan identitas nasional yang kuat dan kohesif. Tujuan pembelajaran Pancasila di jenjang sekolah dasar adalah untuk membentuk siswa yang:

1. Mengembangkan akhlak yang luhur berlandaskan iman dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, dengan menunjukkan rasa kasih sayang terhadap sesama, cinta tanah air, serta kepedulian terhadap lingkungan.
2. Memahami nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila, termasuk proses terbentuknya sebagai dasar negara, ideologi, dan pandangan hidup bangsa, serta mampu menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.
3. Menganalisis konstitusi dan norma-norma yang berlaku, serta memahami pentingnya keseimbangan antara hak dan kewajiban dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara
4. Menyadari identitas sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang beragam, serta mampu bersikap adil dan tidak diskriminatif terhadap perbedaan gender, latar belakang suku, agama, ras, kelompok sosial, status ekonomi, serta individu dengan disabilitas.
5. Mampu memahami dan menganalisis ciri khas masyarakat Indonesia beserta nilai-nilai kearifan lokal di sekitarnya, serta menunjukkan kepedulian dalam upaya pelestarian lingkungan hidup dan mempertahankan keutuhan NKRI (Dewi N. P. C. P, 2022).

Dengan menekankan pada akhlak yang baik, pemahaman tentang nilai-nilai Pancasila, serta analisis terhadap konstitusi, siswa dipersiapkan untuk menjadikan masyarakat bertanggung jawab dan beretika. Kesadaran akan keberagaman dan sikap adil tanpa

diskriminasi sangat diperlukan untuk menciptakan masyarakat yang inklusif. Selain itu, penekanan pada pelestarian lingkungan dan kearifan lokal mencerminkan komitmen terhadap keberlanjutan dan identitas budaya. Secara keseluruhan, tujuan ini bertujuan untuk membentuk generasi yang tidak hanya memahami hak dan kewajiban, tetapi berperan aktif di masyarakat dan negara.

Kesimpulan dari penjelasan di atas menunjukkan bahwa pendidikan Pancasila memiliki peranan yang sangat krusial dalam membentuk karakter dan kesadaran warga negara, khususnya bagi siswa sekolah dasar. Dengan menekankan akhlak yang baik, pemahaman tentang nilai-nilai Pancasila, dan analisis konstitusi, siswa dipersiapkan untuk menjadi seseorang yang bertanggung jawab, etis, dan menghargai perbedaan. Tujuan pembelajaran ini tidak hanya berfokus pada peningkatan kesadaran akan hak dan kewajiban, tetapi juga mendorong sikap adil tanpa diskriminasi. Oleh karena itu, pendidikan Pancasila berkontribusi pada pembentukan generasi yang aktif berpartisipasi dalam masyarakat dan negara, serta memperkuat identitas nasional yang bersatu dan berkelanjutan.

#### **f. Manfaat Pendidikan Pancasila**

Pendidikan Pancasila bermanfaat dalam membantu siswa mengembangkan nilai-nilai moral seperti kejujuran, tanggung jawab, dan toleransi, serta membangun karakter yang berintegritas dan beretika. Pendidikan ini membentuk siswa menjadi individu yang

bertanggung jawab, toleran, dan mampu beradaptasi dalam berbagai situasi sosial, termasuk dalam penggunaan media sosial secara bijak. Siswa diajarkan untuk menganalisis informasi secara kritis dan bertindak sesuai dengan prinsip keadilan dan persatuan, yang sangat penting di era globalisasi (Wibowo dkk., 2024).

Dengan penekanan pada integritas dan etika, pendidikan ini mempersiapkan siswa untuk menjadi individu yang bertanggung jawab dan mampu beradaptasi dalam berbagai konteks sosial, termasuk dalam penggunaan media sosial secara bijak. Kemampuan untuk menganalisis informasi secara kritis dan bertindak sesuai dengan prinsip keadilan dan persatuan sangat penting di era globalisasi.

Pendidikan Pancasila berfungsi untuk meningkatkan kesadaran siswa mengenai hak dan kewajiban mereka sebagai warga negara, serta mendorong partisipasi aktif dalam masyarakat. Selain itu, pendidikan ini juga menumbuhkan rasa bangga terhadap keberagaman budaya yang ada di Indonesia. Pendidikan ini memperkuat semangat kebangsaan dan persatuan di kalangan siswa, sehingga mereka dapat berkontribusi secara positif dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Melalui proses pembelajaran, siswa diajarkan untuk menghargai perbedaan dan berperan aktif dalam menjaga keharmonisan sosial (R. Fitriyah dkk., 2024).

Pendidikan Pancasila memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kesadaran siswa mengenai hak dan kewajiban mereka

sebagai warga negara, serta mendorong mereka untuk berpartisipasi secara aktif dalam masyarakat. Dengan menumbuhkan rasa bangga terhadap keberagaman budaya Indonesia, pendidikan ini memperkuat semangat kebangsaan dan persatuan di antara siswa. Ini sangat penting untuk menciptakan generasi yang tidak hanya menghargai perbedaan, tetapi juga memberikan kontribusi positif dalam menjaga keharmonisan sosial. Jadi, pendidikan Pancasila berperan dalam membentuk individu yang menyadari tanggung jawab sosialnya dan siap untuk berpartisipasi aktif dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Pendidikan Pancasila berperan sebagai dasar untuk mengurangi konflik yang timbul akibat keberagaman dan perbedaan budaya. Pendidikan Pancasila juga memperkuat semangat kebangsaan dan rasa cinta tanah air dengan menanamkan nilai-nilai persatuan dan kesatuan di tengah keragaman etnis, budaya, dan agama di Indonesia. Melalui pendidikan Pancasila, siswa diajarkan tentang hak-hak dasar yang dijamin oleh konstitusi serta kewajiban mereka sebagai warga negara. Kesadaran ini mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dalam kehidupan sosial, politik, dan pembangunan bangsa. Selain aspek moral dan karakter, pendidikan Pancasila juga mengasah daya pikir kritis peserta didik, dalam menghadapi beragam tantangan globalisasi dan perubahan sosial, serta mempersiapkan generasi muda untuk menjadi agen perubahan yang dapat memberikan kontribusi positif bagi bangsa (R. Fitriyah dkk., 2024).

Pendidikan Pancasila memainkan peran yang sangat penting dalam mengurangi konflik yang timbul akibat keberagaman budaya dan perbedaan. Dengan menanamkan nilai-nilai multikulturalisme dan toleransi, pendidikan ini berkontribusi dalam mencegah radikalisme dan intoleransi yang dapat mengancam persatuan bangsa. Selain itu, pendidikan ini menumbuhkan jiwa nasionalisme dan kecintaan terhadap bangsa dan negara, yang sangat krusial dalam mengatasi kemungkinan disintegrasi sosial. Melalui pemahaman mengenai hak dan kewajiban sebagai warga negara, siswa didorong untuk aktif berpartisipasi untuk kehidupan sosial dan politik. Selain aspek moral, pendidikan Pancasila juga mengasah keterampilan berpikir kritis, yang krusial dalam menghadapi tantangan globalisasi. Secara keseluruhan, pendidikan Pancasila mempersiapkan generasi muda untuk menjadi agen perubahan yang dapat memberikan kontribusi positif bagi bangsa.

Kesimpulan dari pembahasan di atas adalah pendidikan Pancasila memiliki peran krusial untuk membentuk karakter dan moral siswa. Dengan menanamkan nilai-nilai kejujuran, tanggung jawab, dan toleransi, Pendidikan Pancasila membantu siswa menjadi seseorang yang berintegritas dan etis, serta mampu beradaptasi dalam berbagai situasi sosial, termasuk dalam penggunaan media sosial yang bijak. Pendidikan Pancasila juga meningkatkan kesadaran siswa tentang hak dan kewajiban mereka sebagai warga bangsa Indonesia, mendorong partisipasi dalam masyarakat, dan menumbuhkan rasa bangga terhadap

keberagaman budaya Indonesia. Dengan memperkuat semangat kebangsaan dan persatuan, Pendidikan Pancasila berkontribusi dalam mencegah radikalisme dan intoleransi, serta mengatasi potensi disintegrasi sosial.

**g. Materi Pendidikan Pancasila**

Materi Pendidikan Pancasila untuk kelas 4 pada Kurikulum Merdeka semester 2 meliputi pemahaman mengenai nilai-nilai Pancasila sebagai landasan negara, signifikansi menjaga persatuan dan kesatuan negara, serta kontribusi masyarakat dalam membangun kehidupan yang damai dan harmonis. Selain itu, siswa juga mempelajari tentang konstitusi dan norma-norma yang ada dalam masyarakat. Dalam materi ini, siswa diajak untuk menyadari bahwa Pancasila tidak sekadar dasar negara, tetapi juga pandangan hidup bagi bangsa Indonesia. Siswa mempelajari bagaimana nilai-nilai Pancasila berfungsi sebagai pedoman di kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila berfungsi sebagai landasan utama dalam upaya membentuk karakter dan moral peserta didik sebagai anggota masyarakat Indonesia. Pendidikan Pancasila berperan sebagai landasan yang kokoh untuk menyiapkan generasi muda yang berintegritas dan menjunjung tinggi nilai-nilai moral dalam kehidupan berbangsa. Dengan demikian, Pendidikan Pancasila mempunyai peranan yang sangat penting dalam pembentukan karakter dan moral peserta didik di Indonesia (Natalia dkk., 2023).

Kesimpulan dari materi Pendidikan Pancasila untuk kelas 4 pada Kurikulum Merdeka semester 2 menunjukkan bahwa Pancasila berfungsi sebagai dasar negara, sebagai pandangan hidup yang esensial bagi bangsa Indonesia. Dengan paham nilai-nilai Pancasila, siswa diajak untuk menyadari pentingnya menjaga persatuan dan kesatuan. Pembelajaran ini juga mencakup pemahaman mengenai konstitusi dan norma-norma yang berlaku dalam masyarakat. Pendidikan Pancasila mempunyai peran krusial dalam pembentukan karakter dan moral siswa, mempersiapkan generasi muda berintegritas, serta menjunjung tinggi nilai-nilai moral kehidupan berbangsa.

#### **h. Evaluasi Pendidikan Pancasila**

Evaluasi pembelajaran merupakan aktivitas yang menilai berbagai aspek saat proses belajar mengajar, termasuk perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian, serta pengaruhnya bagi siswa. Tujuan evaluasi guna mengidentifikasi dan memperbaiki kekurangan dalam proses belajar, serta untuk acuan proses pembelajaran selanjutnya (Magdalena dkk., 2020). Evaluasi pembelajaran dilakukan untuk menilai sejauh mana siswa berhasil untuk proses belajar, khususnya dalam mata pelajaran pendidikan Pancasila di SD Negeri Patihan Madiun.

Tujuan dari evaluasi pembelajaran dalam pendidikan Pancasila adalah untuk mengukur kemampuan siswa dalam berbicara, membaca, menulis, dan mendengarkan. Melalui evaluasi ini, guru dapat menilai

sejauh mana siswa berhasil, mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan, serta menentukan strategi pembelajaran yang sesuai. Selain itu, evaluasi pembelajaran di pendidikan Pancasila juga berfungsi bagi pengajar dan sekolah untuk menilai kurikulum dan metode pengajaran yang digunakan. Dengan menganalisis hasil evaluasi, guru bisa mengetahui seberapa siswa telah mencapai tujuan pembelajaran dan seberapa berpengaruh metode pengajaran yang diterapkan (Ardana Linda Novi dkk., 2023).

Evaluasi tidak hanya menilai pencapaian siswa, tetapi juga berfungsi sebagai sarana refleksi bagi guru dan sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Fokus pada keterampilan berbicara, membaca, menulis, dan mendengarkan sangat penting, karena aspek-aspek tersebut mencerminkan kompetensi dasar yang perlu dikuasai dalam pendidikan Pancasila. Secara keseluruhan, evaluasi merupakan elemen krusial untuk memastikan bahwa proses pembelajaran berlangsung secara berkelanjutan.

Dalam pelajaran pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar, evaluasi pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting. Berikut adalah signifikansi evaluasi pembelajaran dalam mata pelajaran pendidikan Pancasila di sekolah dasar:

1. Proses evaluasi pembelajaran memungkinkan guru untuk menilai sejauh mana kemajuan siswa dalam keterampilan berbicara, membaca, menulis, dan menyimak.

2. Evaluasi dalam pembelajaran berfungsi sebagai sumber informasi bagi guru untuk menilai seberapa pengaruh metode pengajaran yang telah diterapkan.
3. Penilaian dalam proses belajar mengajar memiliki fungsi penting dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik mengenai tingkat keberhasilan mereka dalam memahami materi Pendidikan Kewarganegaraan.
4. Evaluasi pembelajaran juga menjadi dasar bagi pengembangan dan perbaikan kurikulum pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Dengan menganalisis hasil penilaian, pendidik dan pihak sekolah dapat mengevaluasi kurikulum yang sedang diterapkan serta melakukan penyesuaian jika diperlukan.
5. Melalui proses evaluasi, pendidik dapat memantau perkembangan belajar peserta didik, baik secara perorangan maupun dalam kelompok seluruh siswa mampu mencapai kompetensi yang diharapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila (Dayat dkk., 2024).

Jadi kesimpulannya, evaluasi ini tidak hanya berfungsi untuk menilai hasil belajar siswa, tetapi sebagai sarana refleksi bagi guru dan sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas pengajaran. Dengan penekanan pada keterampilan berbicara, membaca, menulis, dan mendengarkan, evaluasi membantu guru untuk mengidentifikasi

keunggulan siswa, menyesuaikan metode pengajaran, dan memberikan umpan balik yang bermanfaat.

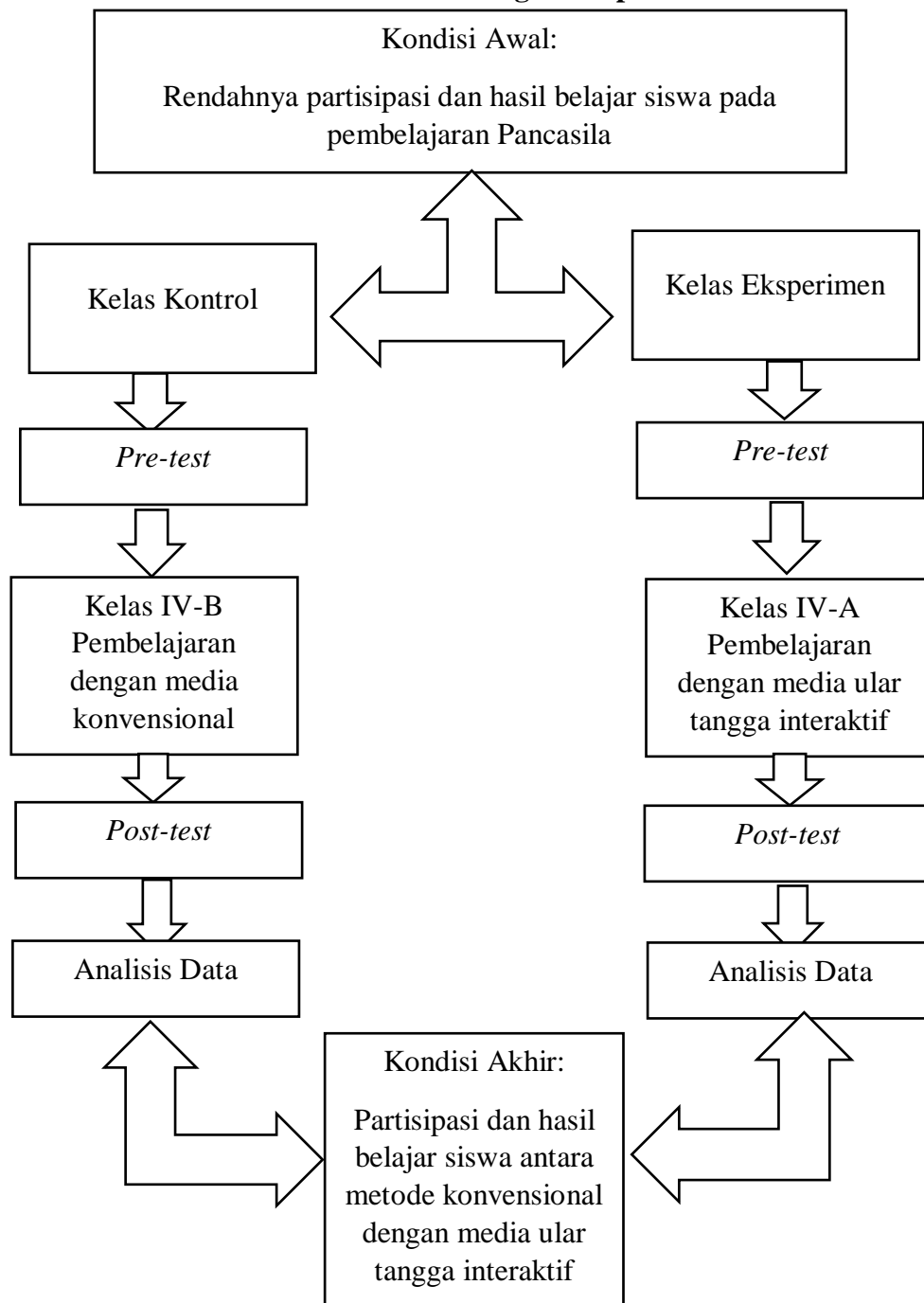
## **B. Kerangka Berpikir**

Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, penerapan media yang menarik dan interaktif bisa mempengaruhi partisipasi aktif siswa dalam proses belajar mengajar. Salah satu media yang dapat digunakan adalah ular tangga interaktif, yang menggabungkan elemen permainan dengan materi pembelajaran, sehingga membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Media ular tangga interaktif dirancang untuk meningkatkan partisipasi siswa saat pembelajaran. Dengan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, siswa menjadi lebih termotivasi untuk berpartisipasi, seperti bertanya, berdiskusi, dan berinteraksi dengan teman serta guru.

Partisipasi aktif siswa adalah salah satu faktor kunci untuk meningkatkan hasil belajar. Ketika siswa berpartisipasi dengan baik, mereka akan lebih mudah memahami materi, mengingat informasi, dan menerapkan nilai-nilai yang diajarkan dalam Pendidikan Pancasila. Sehingga, partisipasi inggi diharapkan bisa memberikan kontribusi yang baik untuk hasil belajar siswa. Selain meningkatkan partisipasi, media pembelajaran ular tangga interaktif membantu siswa menyerap materi dengan strategi yang mudah sekaligus menyenangkan, sehingga hasil belajar Pendidikan Pancasila dapat meningkat secara signifikan. Dengan demikian, Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji apakah

penggunaan media ular tangga interaktif dapat mendorong peningkatan partisipasi siswa., yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas IV di SDN Patihan Madiun tahun ajaran 2024/2025. Berikut kerangka berpikir dari penjelasan berikut:

**Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir**



### C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian berfungsi sebagai pedoman untuk mengarahkan penelitian tentang pengaruh media pembelajaran ular tangga interaktif dalam pembelajaran Pancasila di SD Negeri Patihan Madiun. Sehingga peneliti menjabarkan hipotesis yaitu:

1.  $H_0$  : Hipotesis nol yaitu Pemanfaatan media pembelajaran ular tangga interaktif tidak memberikan pengaruh yang berarti terhadap tingkat partisipasi maupun hasil belajar siswa. Sehingga, media ini tidak berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Pancasila dan tidak memberikan pengaruh positif terhadap pencapaian hasil belajar mereka.
2.  $H_a$  : Hipotesis alternatif yaitu terdapat pengaruh yang krusial dari penggunaan media pembelajaran ular tangga interaktif terhadap partisipasi dan hasil belajar siswa. Sebagai hasilnya, diharapkan bahwa media ular tangga interaktif dapat memperkuat keaktifan siswa saat mengikuti proses belajar dan pencapaian hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pancasila.

Hipotesis ini bertujuan untuk membuktikan bahwa Penggunaan media ular tangga interaktif mampu mendorong partisipasi siswa sekaligus memperbaiki capaian belajar mereka pembelajaran Pancasila.