

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian dan Pengembangan

1. Pengertian Penelitian Pengembangan

Menurut Sugiyono, metode penelitian dan pengembangan adalah pendekatan penelitian yang bertujuan untuk menciptakan suatu produk tertentu sekaligus menguji keefektifan produk tersebut. Proses pengembangan produk diawali dengan melakukan analisis kebutuhan yang biasanya melibatkan metode survei atau pendekatan kualitatif. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi, kebutuhan yang perlu dipenuhi, serta spesifikasi produk yang sesuai dengan target pengguna.

Metode penelitian dan pengembangan tidak hanya berfokus pada pembuatan produk, tetapi juga menekankan pentingnya validasi melalui uji coba yang melibatkan calon pengguna. Proses ini bertujuan untuk mendapatkan umpan balik langsung, mengidentifikasi kelemahan, dan melakukan perbaikan agar produk yang dihasilkan benar-benar relevan dan aplikatif. Dengan pendekatan ini, hasil penelitian diharapkan tidak hanya bermanfaat secara teoritis, tetapi juga memberikan solusi praktis yang dapat diterapkan secara luas di masyarakat.

Selain itu, metode penelitian dan pengembangan memiliki keunggulan karena melibatkan pendekatan holistik. Prosesnya mencakup analisis mendalam, perancangan, pengembangan, uji coba, hingga evaluasi produk. Dengan langkah-langkah yang terstruktur, metode ini mampu menghasilkan produk yang tidak hanya inovatif, tetapi juga memenuhi

standar efektivitas dan relevansi untuk menjawab kebutuhan spesifik di lapangan.

Model *ADDIE* pertama kali dikembangkan oleh Florida State University pada tahun 1970-an sebagai kerangka kerja sistematis untuk memenuhi kebutuhan pelatihan militer. Nama model ini merupakan akronim dari lima tahap utama dalam proses desain pembelajaran: Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Model ini dirancang sebagai panduan untuk menciptakan materi pelatihan dan pengajaran yang efektif, efisien, dan terstruktur.

Model *ADDIE* merupakan salah satu pendekatan sistematis yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran, seperti media lembar balik. Model ini terdiri dari lima tahap yang saling berkesinambungan dan dirancang untuk memastikan efektivitas serta efisiensi dalam proses pembelajaran. Berikut adalah penjelasan lebih rinci tentang setiap tahapnya¹⁵

a. Tahap Analisis (*Analysis*):

Tahap ini merupakan fondasi awal dalam pengembangan media pembelajaran. Proses analisis bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, masalah yang dihadapi peserta didik, serta tugas-tugas yang perlu diselesaikan. Keluaran dari tahap ini mencakup karakteristik calon peserta didik, seperti kemampuan awal, gaya belajar, dan preferensi belajar. Selain itu, tahap ini juga membantu

¹⁵ Mulyatiningsih, Endang. "Pengembangan model pembelajaran." Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf> pada September (2016).

mengidentifikasi kesenjangan antara kondisi yang ada dengan tujuan yang ingin dicapai serta menentukan kebutuhan pembelajaran yang spesifik.

b. Tahap Desain (*Design*):

Setelah analisis selesai, tahap desain dilakukan untuk merancang pembelajaran secara sistematis. Proses ini meliputi perumusan tujuan pembelajaran yang spesifik dan terukur, penyusunan tes atau instrumen evaluasi yang sesuai dengan tujuan tersebut, serta pemilihan strategi pembelajaran yang efektif. Dalam tahap ini, berbagai elemen pembelajaran seperti konten, struktur media, dan metode penyampaian dirancang secara terperinci.

c. Tahap Pengembangan (*Development*):

Pada tahap ini, desain yang telah dibuat diwujudkan menjadi produk nyata, seperti media lembar balik. Proses pengembangan melibatkan pembuatan prototipe media, pengintegrasian elemen visual dan audio jika diperlukan, serta pengujian awal (alpha test) untuk memastikan kualitas dan keberfungsian produk. Setelah dilakukan revisi berdasarkan hasil uji coba, media pembelajaran diuji kembali melalui uji coba lapangan (beta test) untuk mendapatkan masukan dari pengguna sebenarnya.

d. Tahap Implementasi (*Implementation*):

Tahap implementasi merupakan langkah penerapan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Media ini digunakan sesuai dengan format atau panduan operasional yang telah disusun sebelumnya.

Selama tahap ini, penting untuk memberikan pelatihan kepada fasilitator atau pendidik yang akan menggunakan media tersebut, memastikan kesiapan lingkungan pembelajaran, dan memonitor pelaksanaan agar sesuai dengan rencana.

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*):

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai keberhasilan dan efektivitas media pembelajaran dari berbagai aspek, mulai dari proses pengembangan hingga implementasi. Evaluasi dapat bersifat formatif, dilakukan selama pengembangan untuk memperbaiki produk, atau sumatif, dilakukan setelah implementasi untuk menilai dampak pembelajaran. Hasil evaluasi digunakan untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan media serta memberikan rekomendasi perbaikan untuk pengembangan di masa mendatang.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Sadiman, dkk, 2011: 6). Berdasarkan Atwi Suparman (dalam Maswan dan Muslimin, 2017: 116), media adalah alat yang digunakan untuk mengirimkan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima. Dalam konteks ini, guru, buku pelajaran, dan lingkungan sekolah dianggap sebagai media.

Media yang dimaksud mencakup pengajar, buku pelajaran, serta suasana sekolah. Dengan lebih spesifik, media sering dipahami sebagai alat yang membantu dalam penyampaian materi kepada pelajar. Alat tersebut umumnya dijelaskan sebagai alat grafis, fotografis, atau elektronik yang berfungsi untuk menangkap, mengolah, dan menyusun kembali informasi yang bersifat visual atau verbal. Heinich juga menjelaskan bahwa medium berfungsi sebagai perantara yang menyampaikan informasi dari sumber kepada penerima. Dengan demikian, berbagai bentuk media komunikasi seperti televisi, film, foto, radio, rekaman suara, gambar yang ditayangkan, bahan cetakan, dan yang sejenisnya termasuk ke dalam kategori ini. Jika media tersebut menyampaikan pesan atau informasi yang bersifat instruksional atau memiliki tujuan pengajaran, maka media itu disebut sebagai media pembelajaran.

Media adalah sesuatu yang dipercaya dapat menyampaikan pesan dan mampu membangkitkan pikiran, emosi, serta keinginan audiens atau siswa, sehingga dapat mendukung proses belajar bagi siswa tersebut. Media pembelajaran mencakup alat yang digunakan secara fisik untuk menyampaikan isi materi ajar. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam menyampaikan pesan agar lebih mudah dipahami oleh penerima, yaitu siswa, sehingga siswa menjadi lebih termotivasi dan aktif dalam proses belajar

Menurut Danim (media pembelajaran adalah sekumpulan alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh pengajar dalam berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik. Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai

alat atau bentuk rangsangan yang bertujuan untuk menyampaikan pesan belajar Sementara itu, menurut Gagne' dan Briggs secara tidak langsung menyatakan bahwa media pembelajaran mencakup alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang meliputi antara lain buku, tape recorder, kaset, kamera video, perekam video, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media berfungsi sebagai salah satu elemen sumber belajar atau sarana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa, yang dapat memfasilitasi siswa untuk belajar.¹⁶

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan pengertian media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Sedangkan media pembelajaran adalah alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan materi atau informasi kepada siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan sesuai dengan capaian

Kompetensi yang diinginkan. Pada penelitian ini produk yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran berupa media video. Pemilihan pengembangan produk berupa media pembelajaran dipilih berdasarkan masalah yang ditemukan terkait media yang digunakan pada proses pembelajaran pembuatan kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan busana.

¹⁶ Rudi Hartono, 'Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Vidio Terhadap Minat Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IVIII Di SMP Negeri 1 Binamu' (Universitas Muhammadiyah Makassar, 2019), 15.

2. Fungsi Media

Media pembelajaran berperan penting sebagai alat bantu dalam pengajaran yang juga berpengaruh terhadap suasana, kondisi, dan lingkungan belajar yang disusun dan dirancang oleh pengajar (Arsyad, 2006: 15). Menurut Kemp dan Dayton (dalam Arsyad, 2006: 19), media dapat memenuhi tiga fungsi utama ketika digunakan untuk individu, kelompok kecil, atau khalayak yang lebih besar, yaitu

- a. meningkatkan minat atau tindakan,
- b. menyampaikan berbagai informasi, dan
- c. memberikan petunjuk.

Media memiliki peran yang jelas yakni memperjelas, mempermudah, dan menjadikan pesan pembelajaran yang disampaikan oleh guru kepada siswa lebih menarik, sehingga dapat memotivasi mereka untuk belajar dan membuat proses belajar menjadi lebih efisien (Rusman, dkk, 2012: 145). Derek Rowntrie (dalam Rumampuk, 1988: 12) menyampaikan beberapa fungsi media sebagai berikut:

- a. Membangkitkan semangat belajar siswa
- b. Mengulang pelajaran yang telah dipelajari sebelumnya
- c. Menyediakan rangsangan untuk pembelajaran baru
- d. Mengaktifkan reaksi dari siswa
- e. Memberikan umpan balik dengan cepat
- f. Mendorong latihan yang sesuai

Menurut Sanaky (2013: 7), media pembelajaran berperan untuk merangsang proses belajar melalui:

- a. Menampilkan objek asli dan yang jarang ditemui,
- b. Membuat replika dari objek yang nyata,
- c. Mengubah konsep abstrak menjadi konsep yang konkret,
- d. Menyediakan kesamaan dalam persepsi,
- e. Mengatasi batasan waktu, lokasi, jumlah, dan jarak,
- f. Menyajikan informasi secara berulang dan konsisten, serta
- g. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tidak menekan, santai, dan menarik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan definisi yang telah disebutkan, dapat disimpulkan bahwa media memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Media bertindak sebagai penghubung atau alat bantu yang digunakan oleh guru untuk mempermudah penyampaian informasi, memberikan petunjuk, dan memotivasi siswa. Jika media tidak berfungsi secara optimal dalam proses belajar, maka media tersebut belum efektif, sehingga perlu ada pengembangan untuk meningkatkan fungsinya. Diharapkan dengan adanya penelitian pengembangan media video tentang pembuatan kerajinan bantalan jarum dari limbah jahitan, media video ini dapat berfungsi lebih baik dalam mendukung proses pembelajaran.

3. Manfaat Media

Media memiliki manfaat untuk memperlancar interaksi guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien (Hartanto, 2011:6). Menurut Kemp dan Dayton (dalam Indriana, 2011: 47-48) , media pengajaran memiliki beberapa manfaat. Pertama, penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih mencapai standart. Kedua, pembelajaran bisa

menjadi lebih menarik. Ketiga, pembelajaran menjadi lebih interaktif. Keempat, dengan menerapkan teori belajar, waktu pelaksanaan pembelajaran dapat dipersingkat. Kelima, kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan. Keenam, proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan dimana pun diperlukan. Ketujuh, sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan. Kedelapan, peran guru berubah kearah yang lebih positif. Selain itu media pengajaran juga memiliki manfaat dalam proses belajar siswa antara lain:

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam Pelajaran
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lainnya seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain

(Sudjana & Rivai, 1990: 2). Kustandi & Sutjipto ,(2011: 23), mengemukakan manfaat media antara lain: 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar. 2) Media pembelajaran dapat

meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga, dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu. 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya, misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa manfaat dalam proses pembelajaran yaitu :

- a. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa karena lebih menarik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar dan meningkatkan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat memperjelas informasi atau pesan , sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar
- c. Media pembelajaran dapat mempertinggi daya serap informasi yang diberikan karena lebih mudah dipahami.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan banyak kegiatan belajar seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain dalam satu waktu.
- e. Media dapat menjadi metode alternatif dalam belajar karena siswa tidak semata-mata mendapatkan pembelajaran dari satu sumber.

f. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

Apabila media yang digunakan kurang menunjang proses pembelajaran dan tidak berfungsi dengan baik, maka manfaat yang dirasakan juga tidak dapat diterima dengan baik. Dengan penelitian pengembangan media video pembuatan kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan busana diharapkan media video mampu dirasakan manfaatnya oleh siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

4. Jenis-jenis Media

Dalam pembagian jenis media, untuk tujuan-tujuan praktis, Sadiman (dalam Maswan & Muslimim, 2017: 132), dengan mempertimbangkan karakteristik, membagi jenis media yang lazim dipakai dalam kegiatan belajar mengajar di dunia pendidikan, diantaranya adalah: (1) media grafis, (2) media audio, (3) media proyeksi, dan (4) media serbaneka. Secara umum ada tiga jenis media yang perlu diketahui, yaitu: (1) media audio (dapat didengar), (2) media visual (dapat dilihat), dan (3) media audio-visual (didengar dan dilihat) (Sanaky, 2013: 25).

Menurut Bretz (dalam Sadiman, 2011: 20) membagi media menjadi tiga unsur pokok, yaitu suara, visual, dan gerak. Ada lima jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajara, yaitu: media visual, media audio, media audiovisual, kelompok media penyaji, dan media objek dan media interaktif berbasis komputer (Rusman, dkk, 2012: 143). Sedangkan Anderson (dalam Sadiman, 2011: 89) membagi media dalam sepuluh kelompok, yaitu: media audio, media cetak, media cetak bersuara, media

proyeksi (visual) diam, media proyeksi dengan suara, media visual gerak, media audio visual gerak, objek, sumber manusia dan lingkungan, media komputer. Pembagian jenis media dari beberapa klasifikasi diatas dapat dikelompokkan menjadi 4 jenis media secara umum yaitu, media cetak, media audio, media visual, dan media audio-visual. Kelompok media pembelajaran tersebut memiliki penjelasan sebagai berikut:

a. Media cetak

Media cetak adalah jenis media yang paling banyak digunakan dalam proses belajar. Jenis media ini memiliki bentuk yang sangat bervariasi, mulai dari buku, brosur, leaflet, dan studi guide, jurnal, dan majalah ilmiah. Penggunaan media cetak dalam proses pembelajaran dapat dikombinasikan dengan jenis media lainnya. Pada umumnya media ini digunakan sebagai informasi utama atau bahkan suplemen informasi terhadap penggunaan media lain (Sanaky, 2013: 57).

b. Media audio

Media audio adalah segala macam bentuk media yang berkaitan dengan indera pendengaran, termasuk dalam kelompok media audio (Sudjana & Rivai, 1990: 129). Karena media audio berkaitan dengan indera pendengaran, maka pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (kata-kata atau bahasa lisan) maupun nonverbal (Sanaky, 2013: 106).

c. Media visual

Media visual merupakan sebuah media yang memiliki beberapa unsur berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur dalam penyajiannya (Wati,

2016: 4) Pesan-pesan visual sangat efektif dalam memperjelas informasi, bahkan lebih jauh lagi dapat mempengaruhi sikap seseorang, membentuk opini masyarakat dan lain-lain (Sudjana & Rivai, 2000: 8).

d. Media audio-visual

Media audio-visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengomunikasikan pesan atau informasi. Media audio-visual dapat mengungkapkan objek dan peristiwa seperti keadaan yang sesungguhnya (Wati, 2016: 4). Media audio visual terdiri dari dua kata yaitu audio dan visual. Audio berarti pen- dngaran atau dapat didengar, sedangkan visual yaitu yang nampak dilihat oleh mata atau yang kelihatan. Jadi media audio visual yaitu media yang dapat didengar dan dapat pula dilihat oleh panca indera (Munir, 2013: 308).

Media video merupakan salah satu kategori jenis media audio-visual yang ditentukan berdasarkan karakteristik yang dimiliki oleh media video. Menurut Maswan & Muslimin (2017: 152) video adalah media audio-visual yang menampilkan gerak gambar hidup dan suara dari rekaman peristiwa nyata terjadi. Pesan yang disampaikan bersifat fakta (kejadian penting, berita atau bentuk cerita fiktif), sifatnya bisa informatif, edukatif maupun instruksional. Salah satu karakteritik media video yang menampilkan gerak gambar hidup dan suara dari rekaman peristiwa tersebut mengandung unsur audio dan visual. Oleh karena itu media video menjadi salah satu jenis media audio-visual karena mengandung pesan audio dan visual di dalamnya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran itu secara umum dibagi atas media cetak, media audio, media visual, dan media audio-visual. Media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini termasuk dalam jenis media audio-visual berupa media video pembelajaran pembuatan kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan.

Media ini dipilih untuk dikembangkan karena sesuai dengan permasalahan yang ditemukan dan menjadi alternatif media yang paling diperlukan dari jenis media lainnya.

5. Kriteria Pemilihan Media

Penggunaan media atau alat pembelajaran yang sering disebut alat peraga ini, dalam pelaksanaannya, guru sebelumnya haruslah mengetahui jelas apa materi, metode strategi yang akan disampaikan pada peserta didik. Dengan mengetahui tujuan yang ingin dicapai dari materi, dan penggunaan metode atau strategi pembelajaran yang sudah ditetapkan, maka agar dapat mencapai hasil yang maksimal perlu juga dilengkapi dengan media atau alat pembelajaran yang sesuai pula (Maswan & Muslimin, 2017: 156). Oleh sebab itu dalam pemilihan sebuah media pembelajaran diperlukan adanya kriteria-kriteria tertentu. Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Untuk itu, ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media yaitu: 1. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. 2. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. 3. Praktis, luwes, dan bertahan. 4. Guru terampil

menggunakannya. 5. Pengelompokkan sasaran. 6. Mutu teknis (Arsyad, 2006:75-76). Profesor Ely (dalam Sadiman, dkk, 2011: 85) mengatakan bahwa pemilihan media seyogyanya tidak terlepas dari konteksnya bahwa media merupakan komponen dari sistem instruksional secara keseluruhan. Karena itu, meskipun tujuan dan isinya sudah diketahui, faktor-faktor lain seperti karakteristik siswa, strategi belajar-mengajar, organisasi kelompok belajar, alokasi waktu dan sumber, serta prosedur penilaiannya juga perlu dipertimbangkan.

Menurut Sudjana & Rivai (1990: 4-5) terdapat beberapa kriteria dalam pemilihan media pembelajaran, yaitu: ketepatannya dengan tujuan pembelajaran, dukungan terhadap isi bahan pengajaran, kemudahan memperoleh media, keterampilan guru dalam menggunakan media, tersedia waktu untuk menggunakannya, sesuai dengan taraf berpikir siswa.

C. Mistery Box Pancasila

1. Pengertian Mistery Box

Mistery box dalam Bahasa Indonesia berarti kotak pinta. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, “kotak” merupakan peti kecil yang digunakan untuk menyimpan barang perhiasan, barang kecil, dan sejenisnya, sedangkan “pintar” diartikan sebagai memiliki kecerdasan, kecakapan, dan kemampuan dalam melakukan atau mengerjakan sesuatu. Kotak pintar berwujud tiga dimensi. Bahan untuk membuat kotak sangat bervariasi mulai dari kardus hingga kayu atau triplek.

Smart box atau kotak pintar menurut Ayu Sukaryanti dkk merupakan media yang bentuknya kotak yang memiliki dua sisi. Salah satu sisinya dilengkapi dengan gambar, sementara sisi lainnya berisi pertanyaan dari bahan pelajaran¹⁷. Sedangkan menurut Taty Fauzi dkk kotak pintar merupakan kotak kecil yang berisi berbagai alat yang dapat digunakan peserta didik belajar.¹⁸ Dari kedua uraian mengenai definisi smart box atau kotak pintar, dapat disimpulkan bahwa smart box merupakan suatu media pembelajaran tiga dimensi yang berbentuk kotak atau peti yang didalamnya diisi dengan gambar atau alat-alat yang dipergunakan dalam proses pembelajaran.

2. Kelebihan Mistery Box Pancasila

Kelebihan dari *Mistery Box Pancasila* yaitu sebagai berikut :

- a. Media *Mistery Box Pancasila* lebih menarik dan memotivasi siswa karena tampilan gambar, warna dan bentuknya.
- b. Media *Mistery Box Pancasila* mudah dipahami, karena topik yang dipelajari menjelaskan tentang mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (pkn).
- c. Memudahkan dan mempersingkat dalam menjelaskan materi pembelajaran.
- d. Membantu mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh siswa

¹⁷ Sukaryanti, Murjainah, dan Syaflin, "Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pintar Keragaman DiIndonesia Untuk Siswa Kelas IV SD."

¹⁸ Taty Fauzi, Dessi Andriani, dan Feggi Ica Jantrie Yaie, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Kotak Pintar pada Anak Usia Dini," PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 5, no. 03 (2022): 8–16, <https://doi.org/10.31849/paudlectura.v5i03.8807>

Adapun kekurangan *Mistery Box Pancasila* yaitu sebagai berikut :

- a. Penggunaan media *Mistery Box Pancasila* memerlukan biaya yang cukup banyak dalam pembuatannya.
- b. Media *Mistery Box Pancasila* cenderung susah dibawa kemana-mana karena bentuknya yang cukup besar.

D. Hakikat Pendidikan Pancasila

1. Pengertian Pembelajaran Pancasila

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran wajib yang diajarkan pada semua jenjang pendidikan, mulai pendidikan dasar sampai perguruan tinggi (Nurgiansah, 2021). Pendidikan Pancasila menanamkan sikap dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari yang didasarkan pada nilai-nilai Pancasila (Ibda, 2012). Sebelum kurikulum merdeka, mata pelajaran ini bernama Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). PPKn merupakan salah satu mata pelajaran yang penting untuk diajarkan karena diharapkan mampu menjunjung tinggi nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara Indonesia (Antari, 2020). Perubahan nama tersebut tertuang dalam keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Ristek Nomor 56 Tahun 2022 tentang Pedoman Pelaksanaan Kurikulum dalam rangka pemulihan pembelajaran¹⁹

2. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Tujuan dasar dari pembelajaran PPKn adalah berpusat kepada pendidik dan peserta didik secara sistematis dan menyeluruh terkait konsep demokratis yang ada di dunia saat ini meliputi didefinisikan, dipraktekkan,

¹⁹ Galih Puji dkk Mulyoto, Konsep Dasar Dan Pengembangan Pembelajaran PPKn Untuk MI/SD (Jakarta: Publica institute Jakarta, 2020)

dan dievaluasi pendapat tersebut dikemukakan oleh Patrick dan Vontz. Namun, menurut Sanusi, fungsi dan tujuan Pendidikan kewarganegaraan adalah untuk membentuk warga negara yang dapat berpartisipasi secara aktif dan menjadi dewasa dengan hubungan hukum, moral, dan fungsional antara warga negara. Oleh karena itu menjadi warga negara yang baik dan cerdas dapat dihasilkan melalui Pendidikan kewarganegaraan. Sehingga tujuan utama dari PPKn untuk MI/SD adalah mencetak peserta didik menjadi warga negara yang baik, berakhlak, berjiwa merdeka, memahami hak dan kewajiban, tertanam rasa kebangsaan dan cinta tanah

3. Karakteristik Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Implementasi pendidikan karakter tidak dapat berdiri sendiri namun berintegrasi menggunakan pelajaran-pelajaran yang dapat memasukan nilai-nilai moral dan karakter budaya bangsa Indonesia. Pendidikan karakter bangsa dapat dilakukan menggunakan pembiasaan nilai moral luhur pada siswa dan membiasakan mereka menggunakan norma yang beriringan dengan karakter kebangsaan. Pendidikan karakter yang tercantum dalam amanat Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2003 mengenai sistem pendidikan nasional yang dalam pasal tiga menegaskan bahwa berkembangnya potensi siswa sebagai insan yang beriman dan bertakwa pada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, berdikari, dan sebagai rakyat negara yg demokratis dan bertanggung jawab. Kurikulum 2013 terdapat 18 indikator pendidikan karakter kebangsaan menjadi bahan untuk menerapkan pendidikan karakter bangsa. diantaranya, religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, berdikari, demokratis,

rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi,bersahabat/komunikatif, cinta damai, gotol membaca, peduli lingkungan,peduli sosial, tanggung jawab.

Abdul Hadis, (2000:264) mengatakan bahwa minat dan perhatian siswa SD terhadap mata pelajaran PKn sangat rendah. Hal ini dapat dimengerti, hal ini disebabkan karena materi mata pelajaran PKn terlalu abstrak dan sarat dengan nilai-nilai. Biasanya siswa hanya menghafal materi, tidak memahami artinya, kurang menghayati maknanya, dan tidak menerapkannya baik disekolah mapupun dalam lingkungan sehari-hari. PKn adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana dalam mengembangkan dan melestarikan nilai dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia. Nilai dan moral tersebut diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan sehari-hari baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat, dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.

Pendidikan Kewarganegaraan dapat diharapkan dapat menumbuhkan pengertian dan pemahaman siswa terhadap pembentukan karakter serta menjadikan penanam budi pekerti yang baik seperti yang diharapkan dalam pendidikan moral. Memiliki budi pekerti bertujuan untuk mendidik anak didik kita menjadi pribadi yang utuh yang mandiri serta dilandasi akhlak dan budi pekerti yang luhur. Kenyataannya yang terjadi pada saat ini, implementasi pendidikan moral dan budi pekerti sangat memprihatinkan pada perkembangan zaman. Faktor keluarga, masyarakat dan lingkungan sangat mempengaruhi penanaman moral yang bertujuan untuk membentuk

karakter siswa tanpa faktor tersebut penanaman karakter tidak sesuai yang diharapkan untuk menghadapi berkembangnya zaman.

4. Karakteristik untuk Anak SD/MI

Dalam Bahasa Yunani karakter berarti "character" yang artinya membuat tajam dan dalam. Sedangkan dalam kamus poerwerdaminta karakteristik didefinisikan sebagai waktal, tabiat, sifat, kejiwaan, serta budi pekerti yang dapat membedakan antara seseorang dengan lainnya. Seperti memiliki perilaku, kebiasaan, kemampuan, potensi, dan pola pikir seseorang.²⁰

Karakter bukan hanya sebatas kepribadian, tetapi merupakan bentuk kepribadian yang memiliki nilai moral di dalam diri seseorang. Kepribadian setiap individu memiliki ciri khas, gaya, dan sifat yang terbentuk dari pengaruh lingkungan, seperti lingkungan keluarga sejak masa kanak-kanak, serta faktor bawaan sejak lahir²¹. Oleh karena itu, karakter lebih menekankan pada kualitas mental dan moral yang bersifat positif.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa karakter adalah ciri khas yang dimiliki oleh seseorang yang membentuk kepribadiannya dan membedakannya dari orang lain. Karakter menjadikan seseorang unik, baik secara individu maupun dalam kelompok. Oleh sebab itu, karakter peserta didik merupakan sifat atau perilaku khas yang berbeda antara satu dengan lainnya, yang memengaruhi cara mereka menjalani aktivitas untuk mencapai tujuan tertentu.

²⁰ Rony, 'Urgensi Manajemen Budaya Organisasi Sekolah Terhadap Pembentukan Karakter Peserta didik', TAFKIR: Interdisciplinary Journal Of Islamic Education, Vol. 2, No. 1 (2025)

²¹ A. Marjuni, 'Penanaman Nilai-Nilai Pendidikan Islam Dalam Pembinaan Karakter Peserta didik', Al-Asma: Journal Of Islamic Education, Vol. 2, No. 2 (2020).

Seorang guru memiliki peran penting dalam mengenali karakter peserta didik, karena pemahaman tersebut akan membantu guru dalam menyusun strategi pembelajaran yang tepat dan sesuai.

Untuk memahami karakter peserta didik secara efektif, guru dapat menerapkan beberapa strategi berikut:

- a. Mengenal peserta didik secara mendalam, bukan sekadar mengetahui.
Guru dapat melakukan pendekatan secara psikologis, misalnya dengan menyapa, menanyakan kondisi pribadi, serta memberikan solusi atas masalah yang mereka hadapi.
- b. Memperlakukan siswa secara adil tanpa membedakan jenis kelamin maupun latar belakang sosial. Guru hendaknya menunjukkan perhatian dan kasih sayang secara merata kepada seluruh peserta didik.
- c. Menciptakan suasana yang nyaman bagi peserta didik untuk mengekspresikan bakat atau kemampuan yang mereka miliki. Guru perlu memberi semangat dan motivasi, baik saat belajar, bermain, bernyanyi, atau dalam kegiatan lainnya. Dalam hal ini, guru diharapkan mampu berperan sebagai orang tua, teman, atau sahabat, agar siswa merasa dekat dan tidak sungkan berinteraksi.²²

Peserta didik kelas IV MIN 1 KEDIRI menunjukkan karakteristik yang beragam dalam proses pembelajaran. Perbedaan tersebut terlihat dari aspek kecerdasan, kemampuan berpikir (kognitif), bahasa, serta perkembangan pribadi dan fisik masing-masing siswa. Peneliti juga melihat bahwasannya mata Pelajaran Pendidikan pancasila yang dilakukan guru

²² Nani Herlina Pasaribu, 'Penerapan Coaching Dalam Program Perkembangan Peserta didik', JAPENDI: Jurnal Pendidikan Indonesia, Vol. 2, No. 11 (2021), 145. 41

hanya menggunakan metode ceramah dan berpusat pada buku modul pembelajaran. Akhirnya peserta didik cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berupa Mistery Box Pancasila. dalam mata Pelajaran Pendidikan pancasila. Dengan adanya Mistery Box Pancasila peserta didik menjadi lebih tertarik dan juga peserta didik menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran berlangsung.

5. Pancasila

Pancasila Dalam pelajaran PPKn memuat nilai-nilai dalam Pancasila. Nilai-nilai Pancasila secara umum sebenarnya telah tertanam dalam jantung masyarakat Indonesia. Kehidupan yang berpegang teguh pada nilai dan moral yang selalu diajarkan secara turun temurun²³. Secara etimologis “Pancasila” berasal dari Bahasa Sansekerta memiliki dua arti leksial yaitu *“panca artinya lima. Syila dengan vokal i pendek artinya batu sandi, alas, atau dasar; syila dengan vokal i Panjang memiliki arti peraturan tingkah laku yang baik dan seno-noh”*.²⁴

Pancasila merupakan akar bangsa Indonesia. Setiap aturan dan kebijakan yang berlaku di Indonesia semuanya berlandaskan kepada nilai-nilai Pancasila. Pancasila sebagai dasar negara telah tertuang pada teks pembukaan undang–undang dasar 1945.²⁵ Menurut kajian teoritis Hans Kelsen berpandangan bahwa konsep dasar negara sebagai a basic norm atau

²³ Supriadi, Mulyono Hadi, and Sularmi, “Upaya Peningkatan Pemahaman Konsep Makna Simbol-Simbol Sila Pancasila Melalui Model Role Playing Pada Siswa Sekolah Dasar,” Didaktika Dwija Indria, 2017, 2–7

²⁴ Zubaidi Kaelan, Pendidikan Kewarganegaraan (Yogyakarta: Paradigma, 2010).

²⁵ Mulyoto, Konsep Dasar Dan Pengembangan Pembelajaran PPKn Untuk MI/SD.

Grundnorm, bermakna bahwa dasar negara adalah semua yang menjadi sumber hukum negara yang berlaku dalam suatu negara. Berdasarkan hal tersebut bahwa dasar negara merupakan intisari dari pengembangan peraturan perundang-undangan maupun segala kebijakan yang diterapkan dalam suatu negara.

Di dalam Pancasila terdapat nilai-nilai hidup dari masyarakat Indonesia. Sebuah tonggak dalam suatu negara digunakan sebagai tatanan hidup yang baik bagi masyarakat, bangsa dan negara. Masyarakat Indonesia merupakan masyarakat yang majemuk yaitu masyarakat yang memiliki begitu banyak perbedaan atau keberagaman mulai dari suku bangsa, bahasa, adat istiadat dan lain-lain. Adanya dasar negara yaitu Pancasila menjadi pemersatu dari semua perbedaan tersebut. Oleh karena itu setiap simbol dan lambang Pancasila memiliki makna yang menjadi dasar nilai-nilai dan moral masyarakat Indonesia sehingga bangsa Indonesia menjadi negara kesatuan yaitu Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI).

6. Lambang dan Simbol Pancasila

Selain menjadi dasar negara, Pancasila digunakan sebagai tonggak inti pembentukan karakter pribadi peserta didik. Namun dalam realitanya saat ini masih banyak peserta didik yang masih belum memahami bahkan belum mengetahui makna lambang dan simbol-simbol dalam Pancasila. Konsep Pendidikan yang mulai maju mengikuti perkembangan zaman membuat peserta didik kurang mengetahui, memahami dan menerapkan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila dalam kehidupan sehari-hari²⁶.

²⁶ Ilmawati Fahmi Imron, "The Ability of Elementary School Students in Compiling Puzzles on the Pancasila Symbol Material," *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* 13, no. 1 (2021): 117–25,

Sedangkan dalam jenjang sekolah dasar merupakan masa emas yang baik digunakan untuk menanamkan dan mendidik peserta didik agar mampu mengetahui, memahami dan menerapkan makna dari nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Terdapat lima sila dalam Pancasila yang menjadi dasar bangsa negara Indonesia dan pedoman hidup masyarakat Indonesia. Bunyi kelima sila dalam Pancasila yaitu sebagai berikut:

- a. Ketuhanan yang maha Esa
- b. Kemanusiaan yang adil dan beradab
- c. Persatuan Indonesia
- d. Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat dalam permusyawaratan perwakilan
- e. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia²⁷

Lambang negara adalah Garuda Pancasila dengan semboyan Bhineka Tunggal Ika²⁸. Lambang Garuda Pancasila memiliki perisai yang melambangkan perjuangan dan perlindungan untuk mencapai sebuah cita-cita. Didalamnya terdapat garis hitam tebal melambangkan negara merdeka dan berdaulat dengan dilintasi garis khatulistiwa. Setiap bulu yang terdapat dalam burung Garuda memiliki makna tersendiri yaitu: pada leher burung Garuda terdapat 45 helai bulu dan pada pangkal ekor burung Garuda terdapat 19 helai bulu, jika disandingkan jumlah helai bulu burung Garuda di leher dan pangkal ekor akan menunjukkan angka 1945 yang bermakna bahwa negara Indonesia merdeka pada tahun 1945. Pada masing-masing sayap

²⁷ Ari Tri Soegiti, Pendidikan Pancasila (Semarang: Unnes Press, 2016), 2

²⁸ Maulana Arafat Lubis, Pembelajaran PPKn (Yogyakarta: Samudra Biru, 2018), 36.

burung garuda terdapat 17 helai bulu yang bermakna bahwa Indonesia merdeka pada tanggal 17 dan pada ekor burung garuda terdapat 8 helai bulu yang bermakna Indonesia merdeka pada bulan ke-8 yaitu Agustus. Jika disimpulkan bahwa jumlah bulu garuda Pancasila melambngakan hari proklamasi kemerdekaan negara Indonesia yaitu pada tanggal 17 Agustus 1945.



Gambar 2.1 Lambang dan Simbol-Simbol dalam Pancasila

Terdapat perisai pada dada burung garuda yang berisikan simbol Pancasila yaitu gambar bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padi kapas. Kelima gambar atau simbol tersebut memiliki makna tersendiri yang menjadi pedoman masyarakat Indonesia sampai saat ini. Makna simbol-simbol setiap sila dalam Pancasila diantaranya:

1) Sila Pertama dengan simbol Bintang- Ketuhanan Yang Maha Esa

Sila pertama dengan simbol bintang melambangkan ketuhanan yang maha esa. Posisi simbol bintang berada di tengah-tengah simbol lainnya melambangkan sila pertama merupakan penerang bagi dasar negara yang lima. Bintang juga melambangkan cahaya yang dipancarkan tuhan sebagai penerang setiap manusia. Bintang terletak pada perisai

kecil berwarna hitam melambangkan agama merupakan pertahanan pertama agar manusia dapat selamat. Sila pertama bermakna bahwa setiap orang percaya akan adanya tuhan dan kebebasan setiap orang dalam memeluk agama yang dipercayainya.

2) Sila Kedua dengan simbol Rantai – Kemanusiaan Yang Adil dan Beradab.

Sila kedua dengan simbol rantai melambangkan kemanusiaan yang adil dan beradab. Rantai pada sila kedua memiliki dua bentuk yaitu persegi dan lingkaran oval. Rantai yang berbentuk lingkaran oval memiliki makna 36 laki-laki sedangkan rantai persegi bermakna perempuan. Kedua memiliki makna baik laki-laki atau perempuan kedua sama, tidak adanya perbedaan hak dan derajat, saling mencintai, saling menolong dan tidak berlaku semena-mena. Ikatan rantai yang saling mengunci melambangkan ikatan abadi antara laki-laki dan perempuan secara turun temurun.

3) Sila Ketiga dengan simbol pohon Beringin – Persatuan Indonesia

Sila ketiga dengan simbol pohon beringin melambangkan persatuan Indonesia pohon beringin merupakan pohon yang tersebar di seluruh tanah air. Pohon ini juga termasuk pohon yang besar dan kokoh dengan daun yang rindang dan dapat digunakan untuk tempat berteduh. Pohon beringin melambangkan pohon yang besar dan kokoh biasanya dimanfaatkan orang untuk tempat berteduh. Pohon tersebut melukiskan sebagai tempat perumahan bagi bangsa dan negara. Daunnya yang hijau dan rindang menandakan sebuah kesuburan, kehidupan, harapan,

kesegaran dan keberuntungan. Maka sila ketiga Pancasila mengajarkan nilai untuk selaras dengan hakikat bahwa Indonesia satu kesatuan negara.

- 4) Sila Keempat dengan simbol Kepala Banteng – Kerakyatan Yang Dipimpin Oleh Hikmat Kebijaksanaan Dalam Permusyawaratan Perwakilan. Banteng merupakan hewan sosial yang suka berkumpul.

Sila ke empat dilambangkan dengan kepala banteng bermakna bahwa manusia harus mampu bersikap sosial, bermusyawarah, berkumpul dan berdiskusi dalam mengambil suatu keputusan. Sila keempat juga memiliki makna bahwa kekuasaan tertinggi berada ditangan rakyat

- 5) Sila kelima dengan simbol Padi dan Kapas – Keadilan Sosial Bagi Seluruh Rakyat Indonesia.

Sila ke lima bersimbolkan padi dan kapas yang melambangkan keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia. Makna padi dan kapas merupakan kebutuhan dasar bagi manusia yaitu pangan dan sandang, sebagai bukti kemakmuran yang ingin dicapai.

E. Kerangka Berpikir

Gambar 2.2 Kerangka Berpikir

