

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian dan Pengembangan

Menurut *John W. Creswell* dalam jurnal karya Marinu Waruwu, desain penelitian merupakan rancangan dan langkah-langkah sistematis dalam pelaksanaan studi yang meliputi proses pengambilan keputusan mulai dari landasan asumsi umum, hingga pada metode pengumpulan serta analisis data secara rinci, logis, dan tersusun secara berurutan. Oleh karena itu, setiap penelitian perlu memiliki prosedur yang jelas. Penerapan prosedur penelitian disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai. Secara umum, penelitian merupakan serangkaian kegiatan yang meliputi perencanaan penelitian, pengumpulan data, analisis data, hingga interpretasi terhadap hasil yang diperoleh. Dalam bidang pendidikan, salah satu desain penelitian yang banyak digunakan adalah metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development* atau R&D), yang berfokus pada proses pengembangan serta pengujian suatu produk agar layak digunakan dalam pembelajaran.¹⁷

Merujuk pada pandangan tersebut, Sugiyono dalam artikel ilmiah yang disusun oleh Agus Rustamana dkk memaparkan bahwa Fokus utama dari pendekatan *Research and Development* (R&D) adalah perancangan dan pembuatan produk yang bersifat spesifik, yang mana kelayakan serta efektivitas produk tersebut harus diuji terlebih dahulu sebelum

¹⁷ Marinu Waruwu, "Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (2024): 1220–30, <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>.

diimplementasikan di lapangan. Metode ini tidak sekadar berorientasi pada inovasi produk baru, melainkan juga pada modifikasi produk lama agar lebih tepat guna bagi pengguna dan memberikan dampak positif yang maksimal pada bidang yang diteliti.¹⁸

Lebih lanjut, *Borg* dan *Gall* memperkuat pandangan tersebut dengan menegaskan bahwa riset dan pengembangan tidak sekadar berhenti pada fase mendesain atau menciptakan produk, melainkan juga mengintegrasikan proses pengujian nilai validitasnya yang dilakukan secara sistematis melalui beberapa tahapan yang saling berkaitan. Empat fase utama dalam siklus *Research and Development* (R&D) berdasarkan teori *Borg* dan *Gall* meliputi analisis pendahuluan, perancangan produk, uji coba langsung di lapangan, hingga tahap penyempurnaan produk. Tahap awal dalam penelitian ini adalah studi pendahuluan. Pada tahap tersebut, peneliti melakukan kajian terhadap berbagai penelitian sebelumnya, teori-teori yang relevan, serta analisis kebutuhan di lapangan yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Kegiatan ini dilakukan untuk memperoleh dasar konseptual dan empiris yang kuat sehingga produk yang dihasilkan tidak hanya memiliki unsur kebaruan, tetapi juga sesuai dengan kebutuhan pengguna serta kondisi penerapannya.¹⁹

Berbagai pandangan di atas mengindikasikan bahwa penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan metodologi ilmiah yang disusun secara

¹⁸ Agus Rustamana dkk., "Penelitian Dan Pengembangan (Research & Development) Dalam Pendidikan," *Jurnal Bima : Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra* 2, no. 3 (2024): 60–69, <https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>.

¹⁹ Brenda Syahirah dan Suparman Suparman, "Menerapkan Pendekatan Penelitian Dan Pengembangan Dalam Pembuatan Konten Media: Sebuah Studi Kasus Media Indonesia," *JISPENDIORA Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan Dan Humaniora* 4, no. 2 (2025): 161–70, <https://doi.org/10.56910/jispendiora.v4i2.2219>.

runtut guna menghasilkan ataupun menyempurnakan produk lewat fase-fase yang terukur dan teruji kelayakannya. Pendekatan ini tidak sekadar berfokus pada proses pembuatan produk, melainkan juga menitikberatkan pada pengujian dan validasi. Tujuannya adalah memastikan bahwa output yang dihasilkan terbukti efektif, tepat sasaran, serta membawa dampak positif bagi perkembangan akademis dan praktis.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Secara etimologis, istilah media berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti perantara atau penghubung. Oleh karena itu, media dapat dipahami sebagai sarana yang digunakan untuk menyalurkan atau menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima pesan. Keberadaannya bertindak sebagai jembatan yang menghubungkan antara sumber informasi dengan target penerima pesan tersebut.²⁰ Dalam konteks yang lebih ringkas, media diartikan sebagai sarana penyampaian materi dari guru (sumber) kepada siswa (penerima). Pesan di dalamnya dirancang secara edukatif untuk menyokong keberhasilan proses belajar-mengajar. Sementara itu, proses pembelajaran merupakan usaha sengaja dari pendidik untuk menuntun siswa belajar sesuai dengan potensi dan ketertarikannya. Melalui rancangan yang terstruktur, pembelajaran mengintegrasikan berbagai instrumen dan sumber belajar demi terciptanya pengalaman belajar yang efektif bagi siswa.²¹

²⁰ Ani Daniyati dkk., "Konsep Dasar Media Pembelajaran," *Journal of Student Research (JSR)* 1 (2023): 282–94.

²¹ *Ibid*

2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Sebagai alat bantu strategis, media memiliki posisi yang tidak terpisahkan dari dinamika belajar-mengajar. Keberadaannya sangat vital dalam menjembatani penyampaian konsep pelajaran dari guru kepada siswa, sekaligus memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan efisiensi dan kemampuan serap belajar mereka.

Menurut Puji Rahayuningsih dalam jurnalnya beliau mengatakan terdapat tujuh fungsi media pembelajaran²², diantaranya:

- a. Media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam mendukung efektivitas proses pembelajaran di kelas.
- b. Penggunaan media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap dalam kegiatan belajar mengajar, tetapi juga berperan sebagai sarana utama untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.
- c. Media pembelajaran menjadi salah satu komponen penting dalam sistem pembelajaran yang terintegrasi dengan komponen lainnya guna mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.
- d. Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan kompetensi yang akan dicapai serta materi yang diajarkan agar mendukung kebutuhan pembelajaran secara optimal.
- e. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sarana yang menarik perhatian peserta didik, tetapi juga sebagai alat yang

²² Puji Rahayuningsih, "Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa," *JPIB : Jurnal Penelitian Ibnu Rusyd* 1, no. 1 (2022), <https://ojs.stai-ibnurusyd.ac.id/index.php/jpib/article/view/101>.

membantu mempermudah dan mempercepat pemahaman terhadap materi yang dipelajari.

- f. Media pembelajaran berperan dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran sekaligus hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik.
- g. Media pembelajaran membantu peserta didik memahami konsep secara lebih nyata sehingga dapat mengurangi pembelajaran yang bersifat verbal semata.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam kegiatan pembelajaran serta menjadi bagian dari kompetensi pedagogik yang harus dimiliki oleh guru. Kemampuan dalam memanfaatkan media pembelajaran mencerminkan keterampilan guru dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran. Kompetensi tersebut mencakup kemampuan merumuskan tujuan pembelajaran, menentukan materi dan sumber belajar, memilih metode yang tepat, serta menyusun perangkat pembelajaran dan instrumen penilaian yang selaras dengan tujuan yang ingin dicapai.

Berdasarkan penjelasan mengenai fungsi media pembelajaran, dapat dipahami bahwa media berperan penting dalam mendukung terciptanya proses pembelajaran yang efektif serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Oleh karena itu, setelah memahami fungsinya, perlu juga dikaji berbagai manfaat yang diperoleh dari penggunaan media pembelajaran dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Berdasarkan pendapat Suwarna dkk. dalam penelitian Fadilah dkk., media pembelajaran memiliki beragam

manfaat yang berperan dalam mendukung terciptanya proses belajar mengajar yang lebih optimal dan bermakna.²³ Diantaranya sebagai berikut:

- a. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.

Guru kerap memiliki sudut pandang dan pemahaman yang berbeda-beda terkait sebuah materi. Kehadiran media berfungsi untuk menyetarakan persepsi yang beragam ini, memastikan bahwa informasi yang diterima oleh peserta didik tetap konsisten dan sama.

- b. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

Penjelasan mengenai berbagai konsep, prinsip, proses, dan prosedur yang abstrak serta belum utuh dapat diperjelas menggunakan media. Hal ini dikarenakan media memiliki kemampuan untuk menyampaikan informasi secara visual sekaligus auditori demi pemahaman yang lebih menyeluruh.

- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Interaksi timbal balik yang dinamis antara guru dan siswa dapat terwujud apabila media pembelajaran diseleksi dan didesain secara matang. Tanpa adanya alat bantu tersebut, penyampaian materi oleh pendidik cenderung bersifat searah atau konvensional.

- d. Jumlah waktu belajar-mengajar dapat dikurangi.

Sering dijumpai para guru banyak menghabiskan waktu untuk menjelaskan materi ajar. Padahal waktu yang tersedia sangat terbatas.

²³ Aisyah Fadilah dkk., "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran," *Journal of Student Research* 1, no. 2 (2023): 01–17, <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>.

Namun, jika mereka memanfaatkan media pembelajaran akan dapat menggunakan waktu yang terbatas tersebut secara lebih efisien

- e. Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan.

Selain mampu mengoptimalkan efisiensi proses pembelajaran, pemanfaatan media juga berkontribusi signifikan dalam meningkatkan kedalaman dan ketuhanan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

- f. Proses pembelajaran dapat terjadi dimanapun dan kapanpun.

Media pembelajaran memiliki kemampuan untuk menembus sekat keterbatasan ruang, waktu, dan panca indera. Melalui desain yang tepat, media mampu memfasilitasi siswa untuk melakukan pembelajaran mandiri secara fleksibel di mana pun dan kapan pun, tanpa terikat oleh kehadiran fisik seorang pendidik.

- g. Sikap positif siswa terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu mengoptimalkan penyampaian informasi dan pesan pembelajaran, sehingga proses belajar berlangsung lebih efektif serta mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, media pembelajaran juga berperan dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.

- h. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif.

Sebagai sarana instruksional, media pembelajaran didesain untuk memicu partisipasi aktif siswa, baik secara mental, emosional, maupun psikomotorik, sehingga internalisasi pengetahuan dapat

berlangsung efektif. Implikasinya, keberadaan media ini memberikan ruang bagi guru untuk mencurahkan perhatian lebih besar pada upaya peningkatan motivasi, pengelolaan materi, serta pemberian panduan dan instruksi yang dibutuhkan siswa.

3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Terdapat berbagai khazanah bentuk media pembelajaran yang dapat diseleksi dan diimplementasikan dalam dinamika kelas, yang secara garis besar diklasifikasikan ke dalam media visual, audio, serta kombinasi audio-visual.²⁴ Beberapa contoh jenis media audio di antaranya adalah:

a. Perekam Kaset (*Cassette Tape Recorder*)

Sebagai media berbasis pita magnetik, perekam kaset berguna dalam mendokumentasikan serta memproduksi stimulus suara. Perangkat ini sangat menunjang metode pembelajaran berulang (*repetitive learning*), karena guru dan peserta didik dapat memutar kembali rekaman kapan saja. Meski saat ini posisinya mulai tergeser oleh platform digital, alat ini tetap menjadi alternatif yang fungsional dalam konteks lingkungan belajar tertentu.

b. *Compact Disc* (CD)

Compact Disc (CD) merupakan peranti penyimpanan digital yang memiliki kemampuan menyimpan serta mereproduksi audio beresolusi tinggi. Dalam ranah edukasi, pemanfaatan CD memfasilitasi peserta didik untuk menyimak materi ajar dengan

²⁴ Lailatul Maghfiroh, "Pentingnya Penggunaan Media Audio-Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini di Era Revolusi Industri 4.0," *MAANA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 2, no. 1 (2023): 34–50, <https://doi.org/10.52166/mjpiud.v2i1.4743>.

artikulasi yang lebih jernih dan prima. Di samping itu, media ini bersifat portabel sehingga mudah didistribusikan, serta kompatibel untuk dioperasikan baik melalui pemutar CD konvensional maupun komputer yang memiliki optical drive.

c. Radio

Radio merupakan teknologi yang berfungsi mengirimkan sinyal melalui proses modulasi dan radiasi gelombang elektromagnetik. Sebagai sarana penyiaran berbasis auditori, radio mempunyai kapasitas untuk menjangkau audiens dalam skala luas secara simultan. Di sektor pendidikan, instrumen ini dioptimalkan guna mendistribusikan aneka program instruksional serta muatan informasi yang bermuatan edukatif.²⁵

d. Media Audio Integratif

Media audio integratif didefinisikan sebagai peranti yang menyatukan elemen auditori dengan komponen pendukung seperti teks, visual, ataupun animasi ke dalam sebuah ekosistem instruksional yang kohesif. Media jenis ini lazim diimplementasikan pada platform pembelajaran digital atau komputasi interaktif. Melalui sinergi multi-elemen tersebut, efektivitas proses belajar dapat dioptimalkan karena mampu menstimulasi multisensori peserta didik secara simultan.²⁶

²⁵ Winda Kustiawan dkk., “Sejarah Singkat Radio, Format, Perangkat Siaran, Revolusi Serta Keunggulan Dan Kelemahannya,” *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Komunikasi* 2, no. 3 (2022): 85–90, <https://doi.org/10.55606/juitik.v2i3.350>.

²⁶ Hamzah Pagarra dkk., *Media Pembelajaran*, Cetakan pertama (Badan Penerbit UNM, 2022).

Selain tipe audio, terdapat beragam media visual yang berpotensi dioptimalkan dalam kegiatan pembelajaran. Jenis-jenis media yang berfokus pada indra penglihatan tersebut meliputi:

a. Media Grafis

Sebagai sarana berbasis penglihatan, media grafis berfungsi menyalurkan informasi faktual, ide, atau teori tertentu lewat kombinasi yang harmonis antara tulisan, lambang, angka, dan komponen gambar. Ragam media ini meliputi grafik, diagram, bagan, sketsa, poster, komik, hingga dokumentasi foto. Peran utamanya adalah mengonkretkan pemahaman materi yang abstrak bagi peserta didik melalui representasi visual yang komunikatif dan estetik.²⁷

b. Media Papan

Media papan diartikan sebagai instrumen yang difungsikan untuk mendisplay informasi, ilustrasi, atau teks dalam dinamika pembelajaran, presentasi, maupun interaksi visual sejenis. Ragam variasi dari media ini mencakup papan tulis, papan flanel, papan magnetik, serta *flip chart*. Efektivitas penggunaan media papan terletak pada kemampuannya dalam memfasilitasi pendidik untuk mentransfer pesan secara spontan dan interaktif kepada peserta didik.²⁸

²⁷ Ahmad Manshur dan Akhmad Rodhi, "Pengembangan Media Grafis Dalam Pembelajaran," *Al Aufa: Jurnal Pendidikan Dan Kajian Keislaman* 2, no. 2 (2020): 1–13, <https://doi.org/10.32665/alaufa.v2i2.1188>.

²⁸ Azizatul Habibah dan Nayla Nazwa Fauziah, "Klasifikasi Jenis-Jenis Media dan Sumber Belajar untuk Jenjang MI/SD," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 9, no. (2025): 18355–63, <https://jptam.org/index.php/jptam/issue/view/38>, <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v9i2.28907>.

c. Media Visual Tiga Dimensi

Media visual tiga dimensi (3D) diartikan sebagai peranti instruksional yang memiliki wujud fisik riil dan dapat diamati dari segala sudut pandang. Implementasi media ini berkontribusi dalam mengonkretkan pemahaman konsep siswa sekaligus mengoptimalkan keterlibatan aktif mereka dalam pembelajaran. Berbagai contoh perwujudannya meliputi globe, model anatomi tubuh, miniatur arsitektur, serta replika benda lainnya. Di samping itu, media 3D juga andil dalam mengasah keterampilan observasi peserta didik sekaligus memicu profesionalitas guru dalam mengorkestrasi kelas.²⁹

4. Aspek Kelayakan Media Pembelajaran

Berikut ini merupakan aspek kelayakan yang harus dipertimbangkan dalam pembuatan media pembelajaran:³⁰

a. Aspek Tampilan Visual

- 1) Desain visual media menarik perhatian pengguna.
- 2) Tampilan membantu mempermudah pemahaman materi.

b. Aspek Kemudahan Penggunaan (Kepraktisan)

- 1) Media mudah digunakan oleh peserta didik.
- 2) Media dapat dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran.

²⁹ Normina Purba dan Sarminta, "Media Visual 3 Dimensi (3d) Dan Pembelajaran Menulis Dalam Menunjang Profesionalisme Guru," *SKYLANDSEA PROFESIONAL Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Teknologi* 1, no. 2 (2021).

³⁰ Muh Rijalul Akbar dkk., "Kelayakan Media Pembelajaran Flashcard Interaktif Dalam Pemanfaatannya Pada Pembelajaran Yang Berintegrasi Pada Budaya Lokal (Leksikon Kuliner Bima)," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 4, no. 4 (2024): 1405–17, <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.781>.

- c. Aspek Daya Tarik Media
 - 1) Media mampu meningkatkan keterlibatan atau partisipasi pengguna dalam pembelajaran.
- d. Aspek Pemanfaatan Teknologi
 - 1) Media dapat diakses melalui berbagai perangkat (smartphone, komputer, tablet).
- e. Aspek Stabilitas Sistem
 - 1) Media memiliki system yang stabil.
 - 2) Media dapat digunakan secara daring tanpa kendala teknis.

5. Indikator Kelayakan Media

Evaluasi kelayakan terhadap media pembelajaran sangat krusial dilakukan sebelum tahap implementasi kelas demi memastikan instrumen yang dirancang dapat beroperasi secara optimal dalam menyokong target pembelajaran. Merujuk pada pandangan *Walker* dan *Hess* yang diadopsi oleh Arsyad, standarisasi evaluasi media bersandar pada tiga pilar utama:³¹ (1) Kualitas isi dan tujuan, yang menitikberatkan pada aspek akurasi, urgensi, kelengkapan, keseimbangan, serta relevansi materi terhadap capaian pembelajaran; (2) Kualitas instruksional, yang menilai kapasitas media dalam memfasilitasi ruang belajar, menstimulasi motivasi, dan mendorong partisipasi aktif peserta didik; serta (3) Kualitas teknis, yang mengukur tingkat keterbacaan, kepraktisan operasional, estetika visual, serta keandalan dalam merespons umpan balik siswa.

³¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Raja Grafindo Persada, 2017); Arsyad, *Media Pembelajaran*.

Sejalan dengan itu, Nieveen sebagaimana dikutip dalam Sumadi dkk, mengemukakan bahwa kelayakan suatu produk pembelajaran dapat dinilai berdasarkan tiga kriteria utama, yaitu:³² (1) kriteria validitas (*validity*), yang merujuk pada kesesuaian rancangan produk terhadap urgensi kebutuhan serta kekuatan pijakan teori yang digunakan; (2) kriteria kepraktisan (*practicality*), yang merujuk pada seberapa mudah produk tersebut dapat diaplikasikan di dalam kelas oleh guru maupun siswa; dan (3) kriteria efektivitas (*effectiveness*), yang mengukur sejauh mana produk mampu merealisasikan tujuan instruksional yang telah ditentukan sebelumnya.

Berdasarkan kedua pendapat tersebut, dalam penelitian ini kelayakan media *Board Game Wise Move* dinilai melalui empat aspek yang dijabarkan ke dalam instrumen angket validasi, Aspek yang dinilai meliputi: (1) kelayakan materi yang dievaluasi oleh ahli materi, (2) kelayakan media yang dievaluasi oleh ahli media, (3) kelayakan pembelajaran yang dievaluasi oleh ahli pembelajaran, serta (4) kelayakan instrumen angket minat belajar yang dievaluasi oleh ahli instrumen angket. (1) kelayakan materi yang dinilai oleh ahli materi, (2) kelayakan media yang dinilai oleh ahli media, (3) kelayakan pembelajaran yang dinilai oleh ahli pembelajaran, dan (4) kelayakan instrumen angket minat belajar yang dinilai oleh ahli angket.

³² Iman Putra Sumadi dkk., "Validity, Practicality, and Effectiveness of Ludo Cartesius Learning Media to Improve Understanding of Mathematical Concepts," *JTAM (Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika)* 6, no. 3 (2022): 581–600, <https://doi.org/10.31764/jtam.v6i3.8477>.

C. Media *Board Game Wise Move*

1. Pengertian Media *Board Game Wise Move*

Board Game Wise Move merupakan instrumen pembelajaran berbasis permainan papan yang dirancang guna memfasilitasi pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai Pancasila melalui aktivitas bermain yang kooperatif dan menyenangkan. Media ini diklasifikasikan sebagai permainan edukatif (*educational game*). Sejalan dengan hal tersebut, Rohmawati menegaskan bahwa permainan edukatif mencakup segala jenis permainan yang sengaja dikonstruksikan untuk mentransfer pengalaman akademis atau esensi pembelajaran kepada para pemainnya.³³ Oleh karena itu, konsepsi *Board Game Wise Move* tidak sekadar berorientasi pada aspek rekreasi, melainkan diposisikan sebagai media instruksional yang mensinergikan dimensi edukatif, hiburan, dan interaktivitas. Kombinasi ini bertujuan untuk menstimulasi keterlibatan aktif peserta didik melalui pendekatan belajar berbasis pengalaman empiris (*experiential learning*).

Permainan ini berbentuk papan berukuran 100 × 50 cm dengan 38 kotak jalur permainan, dilengkapi dengan pion, kartu *Truth or Dare*, koin poin, serta buku panduan permainan. Setiap kotak jalur berisi instruksi, pertanyaan, atau tantangan yang berkaitan dengan materi Pancasila dalam Diriku. Melalui kegiatan tersebut, siswa dituntun untuk mengasah kemampuan berpikir kritis, berkolaborasi dalam diskusi, sekaligus mengaktualisasikan butir-butir Pancasila dalam konteks keseharian

³³ Aulia Rohmawati, “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Keefektifan Pembelajaran Pada Materi Sejarah, Kenampakan Alam, Dan Keragaman Suku Bangsa Untuk Siswa Kelas Iv a Mi Miftahul Ulum Kota Batu” (Skripsi / Undergraduate Thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2014), Repository UIN Malang.

mereka. Secara pedagogis, *Wise Move* berperan sebagai media pembelajaran kontekstual yang menstimulasi interaksi sosial, kerja sama, dan keterlibatan emosional siswa dalam belajar. Atas dasar itu, keberadaan media ini tidak hanya mempermudah penyampaian materi, tetapi juga diorientasikan sebagai sarana pembentukan kepribadian siswa yang mengacu pada nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila. Hal ini diwujudkan melalui penguatan sikap mandiri, budaya gotong royong, ketajaman berpikir kritis, serta keluhuran akhlak yang bersumber dari keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa.

2. Manfaat Media *Board Game Wise Move*

- a. Meningkatkan minat belajar siswa. Siswa lebih antusias karena pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan yang interaktif.
- b. Mendorong keterlibatan aktif. Siswa berpartisipasi langsung dalam menjawab pertanyaan, melakukan aksi (*dare*), dan berdiskusi, sehingga tercipta pembelajaran aktif (*active learning*).
- c. Menguatkan nilai-nilai karakter. Melalui tantangan yang disesuaikan dengan nilai Pancasila, siswa belajar menerapkan sikap jujur, tanggung jawab, gotong royong, dan toleransi.
- d. Meningkatkan keterampilan sosial dan kolaborasi. Permainan kelompok melatih kerja sama, komunikasi, dan saling menghargai pendapat antar teman.
- e. Membantu guru menyampaikan materi secara kontekstual. Media ini mempermudah guru menjelaskan nilai-nilai Pancasila dengan contoh konkret dan menarik.

- f. Mewujudkan pembelajaran menyenangkan (*joyful learning*). Proses belajar tidak lagi monoton dan menjemukan karena diselingi aktivitas bermain yang bermakna.

3. Kelebihan dan Kekurangan Media *Board Game Wise Move*

Setiap media pembelajaran pada dasarnya memiliki keunggulan dan keterbatasan masing-masing. Demikian pula dengan media Board Game Wise Move yang memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

a. Kelebihan media *Board Game Wise Move*

- 1) Menumbuhkan semangat dan minat belajar siswa karena menggabungkan unsur permainan dan pembelajaran.
- 2) Mempermudah pemahaman materi abstrak menjadi lebih konkret dan aplikatif.
- 3) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis, reflektif, dan kreatif.
- 4) Melatih sikap sportif, jujur, dan tanggung jawab dalam setiap kegiatan permainan.
- 5) Mendorong terjadinya interaksi sosial yang positif antar peserta didik.
- 6) Dapat digunakan berulang kali dan mudah disesuaikan dengan berbagai topik pelajaran.

b. Kekurangan media *Board Game Wise Move*

- 1) Membutuhkan waktu persiapan lebih lama bagi guru sebelum kegiatan pembelajaran.

- 2) Membutuhkan ruang kelas yang cukup luas agar permainan dapat berlangsung dengan nyaman.
- 3) Jumlah siswa yang banyak terkadang membuat permainan kurang efektif bila tidak diatur dengan baik.
- 4) Membutuhkan peran aktif guru sebagai fasilitator agar fokus belajar tetap terjaga.

4. Langkah-langkah Penggunaan Media *Board Game Wise Move*

Agar pembelajaran menggunakan *Board Game Wise Move* berjalan efektif, guru perlu mengikuti langkah-langkah berikut:

a. Persiapan

- 1) Guru menyiapkan seluruh komponen permainan (papan, pion, kartu *Truth or Dare*, dan koin poin).
- 2) Pada tahap ini, pendidik memberikan orientasi mengenai sasaran pembelajaran dan memberikan gambaran keterkaitannya dengan tema Pancasila dalam Diriku.
- 3) Pendidik membagi kelas menjadi tiga kelompok belajar, yang mana tiap-tiap kelompok diwakili oleh satu pion dalam menjalankan permainan.

b. Pelaksanaan Permainan

- 1) Kelompok bermain secara bergiliran sesuai instruksi dari papan permainan.
- 2) Setiap langkah pemain dapat berupa pertanyaan, tantangan *Truth or Dare*, atau Bonus Poin.

- 3) Guru berperan sebagai moderator dan pengawas jalannya permainan.
 - 4) Setiap jawaban benar atau aksi positif diberi penghargaan berupa koin poin.
- c. Evaluasi dan Refleksi
- 2) Setelah permainan berakhir, guru menghitung total poin untuk menentukan pemenang.
 - 3) Guru mengajak siswa merefleksikan nilai-nilai Pancasila yang diperoleh dari aktivitas permainan.
 - 4) Guru menegaskan kembali makna pembelajaran dan memberikan umpan balik terhadap sikap serta partisipasi siswa.
- d. Penutup
- 1) Guru memberikan penghargaan simbolis (misalnya pujian atau bintang karakter).
 - 2) Siswa diajak menyimpulkan pesan moral dari permainan dan menuliskan satu tindakan nyata yang mencerminkan nilai Pancasila.

D. Pembelajaran Pendidikan Pancasila SD/MI

Pembelajaran Pendidikan Pancasila memiliki kedudukan yang sangat vital dalam membangun fondasi karakter dan jati diri siswa yang perlu ditanamkan sejak usia dini. Inti dari aktivitas pembelajaran ini bertumpu pada upaya memfasilitasi peserta didik agar mampu menyerap, menghayati, dan mempraktikkan esensi nilai Pancasila di dalam konteks keseharian mereka. Lingkup Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI) menempatkan

pembelajaran ini sebagai fondasi utama untuk menumbuhkan rasa nasionalisme, karakter disiplin, rasa tanggung jawab, sekaligus sikap toleransi terhadap keberagaman. Oleh sebab itu, pembelajaran Pendidikan Pancasila harus didesain menarik, kontekstual, dan ramah anak. Tujuannya adalah agar esensi nilai yang diajarkan tidak hanya dipahami di luar kepala, melainkan diresapi dan dipraktikkan langsung dalam perilaku nyata siswa.

1. Pengertian Pembelajaran Pendidikan Pancasila SD/MI

Menurut pandangan *Gagne* dan *Briggs*, aktivitas pembelajaran dipahami sebagai suatu konfigurasi peristiwa yang didesain secara sistematis untuk mengintervensi dan mendukung jalannya proses belajar internal siswa. Dengan kata lain, tujuan utama dari sistem instruksional ini adalah memberikan stimulan luar yang mampu mempermudah peserta didik dalam menyerap materi pelajaran.³⁴

Merujuk pada definisi di atas, Pendidikan Pancasila atau PKn pada hakikatnya merupakan sebuah proses terencana untuk membina siswa yang datang dari berbagai keragaman, seperti agama, adat budaya, bahasa, usia, dan kepribadian. Pembinaan ini diarahkan agar mereka tumbuh menjadi warga negara yang cakap, berwawasan luas, dan berkarakter kuat berdasarkan prinsip-prinsip Pancasila dan UUD 1945.³⁵ Pembelajaran Pendidikan Pancasila sejatinya melampaui batas pengenalan konsep ideologi bangsa, sebab media ini bertindak sebagai fondasi utama dalam

³⁴ Haizatul Faizah dan Rahmat Kamal, "Belajar Dan Pembelajaran," *Jurnal Basicedu* 8, no. 1 (2024): 466–76, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6735>.

³⁵ DinieAnggraeni Dewi dan Yayang Furi Furnamasari, "Penerapan Nilai-Nilai Pancasila dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SD," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5 (2021): 9026–33.

menumbuhkan sikap-sikap substansial. Beberapa di antaranya meliputi semangat kolaborasi melalui gotong royong, kesadaran akan keadilan sosial, keutuhan persatuan, serta keluhuran rasa kemanusiaan. Menanamkan fondasi karakter pada jenjang SD serta MI menuntut adanya formulasi metode pembelajaran yang tepat. Pendekatan ini krusial untuk menjembatani siswa agar tidak sekadar menghafal, melainkan mampu memahami, menghayati, dan mengaktualisasikan butir-butir Pancasila dalam kesadaran terdalam mereka.³⁶

Berdasarkan paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila pada jenjang SD/MI ialah sebuah rekonstruksi instruksional yang terstruktur dan terencana. Orientasi utama pembelajaran ini diarahkan untuk menuntun siswa agar mampu menginternalisasi, menghayati, dan menerapkan esensi nilai Pancasila dalam keseharian mereka. Pendidikan Pancasila tidak lagi dipandang sebagai pemenuhan aspek kognitif terkait ideologi bangsa semata, melainkan sebagai instrumen pembentuk kepribadian generasi muda yang cerdas, berintegritas, dan berbudi pekerti luhur sesuai koridor Pancasila dan UUD 1945. Dengan demikian, mata pelajaran ini pada jenjang SD/MI memegang peran strategis dalam menyemai basis moral, kesadaran sosial, dan semangat kebangsaan sejak dini lewat skenario pembelajaran yang relevan dan kontekstual.

³⁶ Maysurin Ni'amah, "Menumbuhkan Tunas Kreativitas: Strategi Pembelajaran Pendidikan Pancasila Yang Efektif Untuk Kelas 1 SD/MI," *Jurnal Yudistira : Publikasi Riset Ilmu Pendidikan Dan Bahasa 2*, no. 3 (2024): 191–202, <https://doi.org/10.61132/yudistira.v2i3.896>.

2. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila SD/MI

Tujuan pokok yang melandasi proses instruksional Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan bermuara pada penyediaan wadah bagi siswa agar mampu mengembangkan bakat dan kemampuan personal mereka secara aktif. Hal ini bertujuan untuk menaikkan taraf intelektualitas, kecakapan praktis, serta pemahaman mendalam mengenai hak dan kewajiban sipil mereka, guna menumbuhkan sikap toleransi, penghargaan, dan penghormatan terhadap harkat sesama manusia.³⁷ Merujuk pada pandangan Saidurrahman, Pendidikan Kewarganegaraan dipahami sebagai wahana edukasi demokrasi yang berfungsi menyemai daya nalar kritis dan tindakan yang bernapaskan nilai-nilai demokrasi, serta mewariskan kesadaran kolektif tersebut kepada generasi muda.³⁸ Selain itu, Sebagai instrumen pengajaran ideologi negara, Pendidikan Pancasila diorientasikan untuk mencetak warga negara yang ideal, memahami hak serta kewajiban sipil, berjiwa patriot, dan memiliki nasionalisme yang kuat. Urgensi penanaman materi ini semenjak tingkat Sekolah Dasar (SD) didasari oleh fase perkembangan intelektual anak yang dinilai sudah adaptif untuk menginternalisasi nilai-nilai kebangsaan dan mengimplementasikannya dalam realitas keseharian.³⁹

³⁷ Amelia Muasyasya dkk., "Peranan Penting Pendidikan Karakter Pancasila Dalam Pembelajaran Pkn Siswa Mi Ma'had Al-Zaytun," *Civilia: Jurnal Kajian Hukum Dan Pendidikan Kewarganegaraan* 2, no. 1 (2023): 166–76, <https://doi.org/10.572349/civilia.v2i1.576>.

³⁸ Muasyasya dkk., "Peranan Penting Pendidikan Karakter Pancasila Dalam Pembelajaran Pkn Siswa Mi Ma'had Al-Zaytun."

³⁹ Kadek Ayusetia Dewi dkk., "Strategi Pembelajaran Guru Dalam Mengajarkan Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 9, no. 1 (2025): 71–81, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i1.9110>.

Berdasarkan uraian di atas, kita dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD/MI sejatinya dirancang untuk melahirkan generasi muda yang pintar, berwatak baik, dan tahu tanggung jawabnya. Lewat latihan berpikir kritis dan pengenalan hak-kewajiban, anak-anak diajak untuk mandiri. Tidak hanya itu, nilai-nilai demokrasi, rasa cinta tanah air, dan nasionalisme juga dipupuk sejak kecil agar mereka bisa menjadikan Pancasila sebagai kompas moral dan aturan baku dalam bergaul di lingkungan sosial.

3. Karakteristik Pembelajaran Pendidikan Pancasila SD/MI

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan salah satu mata pelajaran penting di sekolah dasar yang bertujuan menanamkan nilai-nilai kebangsaan, moral, serta kesadaran berkonstitusi kepada peserta didik sejak dini. Karakteristik pembelajaran Pendidikan Pancasila pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah menempatkan mata pelajaran ini sebagai sarana pendidikan yang berorientasi pada penguasaan konsep, nilai, moral, dan norma. Pembelajaran tersebut bertujuan membentuk peserta didik agar memiliki kepribadian yang berkarakter, menjadi manusia Indonesia yang utuh, serta mampu mengintegrasikan nilai-nilai fundamental Pancasila sekaligus mematuhi ketentuan adat konstitusi UUD NRI ke dalam konteks dan interaksi sosial mereka sehari-hari.⁴⁰

Strategi pembelajaran kreatif yang mengintegrasikan kegiatan mendongeng, stimulasi lewat permainan, dan ekspresi seni menunjukkan

⁴⁰ Disa Rahmalia dkk., "Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Group Investigation Siswa Kelas IV B SD Negeri 01 Pasa Surian Kabupaten Solok," *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu* 3 (2025): 153–64, <https://doi.org/https://doi.org/10.59435/gjmi.v3i1.1148>.

efektivitas yang tinggi dalam membantu siswa kelas I tingkat dasar menyerap serta memahami prinsip-prinsip dasar Pancasila. Penerapan metode pembelajaran ini membimbing siswa untuk tidak hanya menguasai materi secara teoretis, melainkan juga mampu meresapi dan mempraktikkan esensi nilai yang diajarkan dalam interaksi keseharian mereka. Lebih lanjut, formula kreatif ini terbukti efektif dalam memicu daya nalar kritis sekaligus melatih keterampilan menyelesaikan persoalan, yang secara akumulatif bermuara pada pembentukan kepribadian siswa yang berlandaskan prinsip-prinsip luhur Pancasila.⁴¹

Merujuk pada penjelasan tersebut, kesimpulan yang dapat diambil adalah bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila di jenjang SD/MI mempunyai kekhasan yang berorientasi kuat pada penumbuhan karakter individu dan penanaman esensi nilai-nilai kebangsaan secara mendalam. Pendekatan yang menyinergikan aspek pemahaman konsep, nilai moral, dan kaidah normatif ini berfungsi mengarahkan siswa untuk memahami sekaligus menghidupkan prinsip-prinsip Pancasila dan UUD NRI di dalam interaksi sosial mereka sehari-hari. Penerapan metode pembelajaran yang kreatif, kontekstual, dan menyenangkan, seperti kegiatan bercerita, permainan edukatif, dan aktivitas seni, berperan penting dalam menumbuhkan kesadaran, sikap kritis, serta karakter siswa yang sesuai dengan nilai-nilai luhur Pancasila.

⁴¹ Maysurin Ni'amah, "Menumbuhkan Tunas Kreativitas: Strategi Pembelajaran Pendidikan Pancasila Yang Efektif Untuk Kelas 1 SD/MI," *Jurnal Yudistira : Publikasi Riset Ilmu Pendidikan Dan Bahasa 2*, no. 3 (2024): 191–202, <https://doi.org/10.61132/yudistira.v2i3.896>.

E. Materi Pancasila dalam Diriku

Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran (CP)⁴² dan Tujuan Pembelajaran

Pendidikan Pancasila

No	Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
1.	Pancasila	Peserta didik mampu mengidentifikasi makna sila-sila Pancasila, dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari; mengenal karakter para perumus Pancasila; menunjukkan sikap bangga menjadi anak Indonesia yang memiliki bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan di lingkungan sekitar.	<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik dapat memahami makna simbol sila Pancasila. - Peserta didik dapat memahami makna dan nilai yang terkandung dalam sila Pancasila.
2.	Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945	Peserta didik mampu mengidentifikasi dan melaksanakan aturan di sekolah dan lingkungan tempat tinggal; mengidentifikasi dan menerapkan hak yang didapat dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan sebagai warga sekolah.	<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik dapat menyebutkan contoh sikap yang termasuk dalam pengamalan sila Pancasila. - Peserta didik dapat mengamalkan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
3.	Bhineka Tunggal Ika	Peserta didik mampu membedakan dan menghargai identitas, keluarga, dan teman-temannya sesuai budaya, suku bangsa, bahasa, agama dan kepercayaannya di lingkungan sekitar.	<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik dapat memahami sejarah perumusan Pancasila. - Peserta didik dapat menyebutkan tokoh-tokoh yang terlibat dalam proses perumusan Pancasila.
4.	Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI)	Peserta didik mampu mengidentifikasi lingkungan tempat tinggal (RT, RW, desa atau kelurahan, dan kecamatan) sebagai bagian dari wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia; menunjukkan perilaku bekerja sama dalam berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan di lingkungan sekitar.	<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik dapat menyebutkan karakter para perumus Pancasila yang dapat diteladani. - Peserta didik dapat meneladani sikap dan karakter para perumus Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

⁴² Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 046/H/KR/2025 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah, 046/H/KR/2025 (2025), https://bpmptabel.kemendikdasmen.go.id/PPID/wp-content/uploads/2025/07/KepKaBSKAP-046_2025-ttg-CP.pdf?

Melalui bahasan "Pancasila dalam Diriku", proses pembelajaran ditujukan untuk membangun kesadaran mendalam siswa mengenai esensi nilai Pancasila dan praktiknya di dalam konteks keseharian. Langkah ini berjalan beriringan dengan tuntutan Capaian Pembelajaran Fase B pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, yang menuntut kemampuan siswa untuk memahami, mengenali, dan mempraktikkan Pancasila dalam kapasitasnya sebagai dasar negara sekaligus falsafah hidup bangsa. Ruang lingkup bahasan ini membedah makna filosofis sila-sila Pancasila, bentuk sikap penunjang pengamalannya, hingga latar sejarah perumusan dan keteladanan karakter para perumus. Komponen tersebut kemudian diturunkan menjadi Tujuan Pembelajaran agar siswa mampu mencerna korelasi simbol dengan nilai Pancasila, menguraikan serta mendemonstrasikan teladan perilakunya, hingga mengintegrasikan nilai-nilai tersebut di dalam konteks keseharian mereka.

Melalui materi ini, siswa diharapkan mampu meneladani tokoh-tokoh perumus Pancasila dan menerapkan nilai-nilainya dalam kehidupan keluarga, sekolah, dan masyarakat sebagai wujud penguatan Profil Pelajar Pancasila. Esensi nilai di dalam setiap sila Pancasila sejatinya melampaui batas rumusan tekstual yang bersifat kaku. Prinsip-prinsip tersebut bertindak sebagai kompas kehidupan bersama yang terus relevan untuk mengawal dinamika serta pluralisme yang melekat pada realitas sosial bangsa Indonesia. Melalui pemahaman makna setiap sila dalam realitas sosial seperti penghormatan terhadap keyakinan (sila I), kemanusiaan yang adil dan beradab (sila II), persatuan dalam keberagaman (sila III), musyawarah dan demokrasi (sila IV), serta keadilan sosial bagi seluruh rakyat (sila V) peserta didik dipandu untuk

melihat bagaimana nilai-nilai tersebut hadir dan berfungsi dalam kehidupan sehari-hari. Melalui tinjauan sosiologis, pengamalan nyata terhadap nilai Pancasila memegang peran vital agar ideologi negara tidak terjebak dalam batas formalitas belaka. Aktivitas ini bertindak sebagai fondasi tertib sosial yang secara simultan memperkuat jalinan relasi dan harmoni di tengah dinamika komunitas.⁴³

Penghayatan nilai-nilai Pancasila tidak berhenti pada pemahaman teoritis, melainkan harus diterjemahkan ke dalam bentuk sikap dan perilaku nyata yang mencerminkan identitas kewargaan Indonesia: seperti toleransi antar-agama, kerja sama dalam komunitas, partisipasi dalam musyawarah, dan kepekaan terhadap keadilan sosial. Langkah tersebut berjalan beriringan dengan capaian Tujuan Pembelajaran yang menuntut siswa untuk mempraktikkan butir-butir Pancasila dalam interaksi keseharian mereka dengan penuh rasa tanggung jawab. Dalam era modern yang diliputi oleh tantangan globalisasi dan perubahan teknologi, pembentukan karakter berdasarkan Pancasila menjadi semakin krusial untuk menanggulangi lunturnya nilai-nilai kebangsaan.⁴⁴

Berpijak pada pendekatan pembelajaran yang kontekstual dan pelibatan sosial di ranah domestik (keluarga), akademis (sekolah), hingga sosial (masyarakat), siswa diharapkan terlibat aktif dalam meresapi nilai-nilai tersebut. Target utamanya adalah agar pemahaman mereka melampaui batas

⁴³ Si Pujiati dan Ilyya Muhsin, “Aktualisasi Nilai Pancasila dalam Memperkuat Negara Hukum Indonesia Perspektif Sosiologis,” *Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan* 5, no. 2 (2020): 13–22, <https://doi.org/10.24269/jpk.v5i2.2676>.

⁴⁴ Lutfi Hardiyanto dkk., “Relevansi Nilai-Nilai Pancasila Dalam Mengasah Kritisisme Masyarakat Modern,” *Jurnal Citizenship Virtues* 5, no. 1 (2025): 47–61, <https://doi.org/10.37640/jcv.v5i1.2274>.

literasi teoretis semata, melainkan mampu menghidupkan dan merefleksikan karakter Pancasila dalam identitas keseharian mereka sebagai warga negara.

Memahami sejarah perumusan Pancasila serta karakter tokoh-tokoh perumusannya memberikan ruang refleksi mendalam tentang bagaimana nilai-nilai bangsa ini dirumuskan melalui proses dialog, musyawarah, dan toleransi yang tinggi, sebagaimana ditekankan dalam Capaian Pembelajaran terkait pemahaman sejarah dan keteladanan tokoh bangsa. Proses tersebut bukan hanya mencerminkan fakta historis, tetapi juga menampilkan karakter bangsa seperti nasionalisme yang inklusif, keberanian berdialog, dan komitmen terhadap persatuan dalam keberagaman. Melalui pemahaman terhadap sejarah perjuangan serta keteladanan para tokoh perumus Pancasila, peserta didik dapat memperoleh contoh nyata dalam menerapkan sikap dan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila.

Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran yang menekankan pentingnya meneladani sikap dan karakter para perumus Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Pemahaman tersebut penting agar Pancasila tidak hanya dipandang sebagai peninggalan sejarah, tetapi juga sebagai pedoman hidup yang tetap relevan dan dapat diterapkan oleh setiap generasi dalam kehidupan sehari-hari.⁴⁵

F. Karakteristik Peserta Didik Kelas IV

Urgensi bagi seorang guru dalam memetakan profil dan karakteristik siswa terletak pada kontribusinya sebagai landasan penyusunan metode

⁴⁵ Ega Regiani dan Dinie Anggraenie Dewi, "Pudarnya Nilai-Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Masyarakat Di Era Globalisasi," *Jurnal Kewarganegaraan* 5, no. 1 (2021): 30–38, <https://doi.org/10.31316/jk.v5i1.1402>.

pembelajaran yang tepat sasaran. Pada hakikatnya, karakteristik peserta didik mencakup spektrum identitas unik dan kebiasaan yang dimiliki oleh setiap individu, di mana faktor-faktor tersebut saling berkelindan dalam memengaruhi optimalisasi hasil belajar serta pemenuhan target akademis.⁴⁶ Peserta didik kelas IV SD umumnya berusia antara 9–10 tahun. Ditinjau dari perspektif teori perkembangan kognitif *Jean Piaget*, anak pada tahapan ini sedang berada dalam masa operasional konkret, di mana logika berpikir mereka bertumpu pada objek-objek fisik yang nyata,⁴⁷ tetapi belum bisa memahami konsep abstrak secara penuh. Penelitian yang pernah dilakukan mengidentifikasi bahwa siswa kelas IV memiliki variasi dalam kemampuan berpikir dan gaya belajar, sehingga guru perlu menerapkan pembelajaran berdiferensiasi untuk memenuhi kebutuhan mereka.⁴⁸

Selain itu, pada usia ini peserta didik cenderung menyukai aktivitas belajar yang dikemas dalam bentuk permainan atau kegiatan interaktif, karena melalui bermain mereka dapat belajar secara alami, bereksplorasi, dan berkolaborasi dengan teman sebaya. Keterlibatan dalam kegiatan bermain sejatinya melampaui batas pemenuhan kesenangan siswa, sebab media ini bertindak sebagai sarana eksplorasi untuk menyerap pemahaman baru mengenai diri, lingkungan sosial, dan dunia luar. Esensi bermain ini juga

⁴⁶ Andriani Safitri dkk., “Pentingnya Memahami Karakteristik Peserta Didik Sekolah Dasar Untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia,” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, no. 2 (2022): 9333–39, <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.3886>.

⁴⁷ Reli Imanulhaq dan Ichsan Ichsan, “Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Sebagai Dasar Kebutuhan Media Pembelajaran,” *Waniambey: Journal of Islamic Education* 3, no. 2 (2022): 126–34, <https://doi.org/10.53837/waniambey.v3i2.174>.

⁴⁸ Armen Gustrianto dan Endang Herawan, “Identifikasi Karakteristik Peserta Didik Untuk Menciptakan Pembelajaran Berdiferensiasi Di Kelas 4B SDN Kanggraksan Kota Cirebon,” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 02 (2025): 477–90, <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.24726>.

terbukti efektif dalam menyalakan daya kritis serta memotivasi peserta didik untuk lebih responsif dan aktif, baik dalam skenario akademik di kelas maupun dalam kehidupan bermasyarakat.⁴⁹ Anak pada usia ini juga mulai mengembangkan rasa tanggung jawab, kemampuan bekerja sama, serta keinginan untuk diakui oleh teman sebaya.

Selain aspek kognitif, siswa kelas IV juga mengalami perkembangan pesat dalam aspek sosial dan emosional. Mereka mulai mampu mengontrol emosi, bekerja dalam kelompok, serta memahami aturan dan tanggung jawab sosial. Seiring dengan pandangan tersebut, hasil penelitian membuktikan bahwa penanaman nilai disiplin bagi siswa kelas IV tidak hanya berdampak pada keteraturan mereka dalam belajar. Upaya ini juga terbukti efektif dalam mematangkan sikap bertanggung jawab sekaligus menumbuhkan kesadaran personal bahwa diri mereka merupakan elemen penting yang terikat dalam ekosistem sosial sekolah.⁵⁰ Peran strategis guru dalam membentuk kepribadian sosial siswa diwujudkan dengan menampilkan figur teladan dan menanamkan pembiasaan nilai-nilai baik dalam dinamika keseharian di sekolah melalui penguatan mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Penanaman karakter esensial seperti aspek religius, disiplin, tanggung jawab, gotong royong, dan patriotisme pada siswa sekolah dasar sangat bertumpu pada peran pembelajaran Pendidikan Pancasila. Proses internalisasi nilai-nilai ini dapat dioptimalkan melalui strategi keteladanan serta pembiasaan

⁴⁹ Yogi Ageng Sri Legowo, "Gamifikasi Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar," *JISPE: Journal of Islamic Primary Education* 3, no. 1 (2022): 13–30, <https://doi.org/10.51875/jispe.v3i1.43>.

⁵⁰ Meilia Wulandari dkk., "Penguatan Pendidikan Karakter Disiplin Pada Peserta Didik Kelas IV Di SDN Sayangan No.244 Surakarta," *Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ganesha: Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran* 12, no. 2 (2025): 33–38, <https://doi.org/10.36728/jmsg.v12i2.5634>.

yang konsisten. Dalam hal ini, pendidik memegang peran sentral sebagai figur percontohan yang merefleksikan nilai-nilai Pancasila, yang kemudian diimitasi oleh siswa untuk membangun habituasi positif dalam keseharian. Sejalan dengan hal tersebut, Kusumawardani dkk. menegaskan bahwa institusi sekolah dasar ialah ruang strategis untuk mengaktualisasikan pendidikan karakter berbasis Pancasila, di mana metode keteladanan (*role model*) dan pembiasaan (*habituation*) menjadi instrumen utama dalam membentuk kepribadian luhur peserta didik.⁵¹ Di samping itu, literatur lain turut menegaskan bahwa implementasi pendidikan karakter berlandaskan nilai-nilai Pancasila tidak sekadar berfokus pada transfer pengetahuan moral (*moral knowing*). Lebih dari itu, orientasinya adalah mengonstruksi kesadaran serta pembiasaan moral (*moral mapping/habit*) siswa melalui skenario pembelajaran yang kontekstual dan berbasis kerja sama kelompok. Sejalan dengan argumen tersebut, Pratama dan Suriani lewat studi literturnya menyimpulkan bahwa aktivitas belajar yang relevan dengan realitas serta bersifat kolaboratif menjadi instrumen penting dalam membumikan karakter Pancasila pada tingkat sekolah dasar.⁵² Melalui mata pelajaran Pendidikan Pancasila, siswa kelas IV diarahkan untuk tidak hanya menyelami dan meresapi esensi nilai-nilai kebangsaan, tetapi juga mempraktikkannya secara nyata dalam kehidupan. Pendekatan ini bertujuan

⁵¹ Fitri Kusumawardani dkk., "Pendidikan Karakter Berbasis Nilai-nilai Pancasila melalui Keteladanan dan Pembiasaan di Sekolah Dasar," *Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan* 6, no. 1 (2021): 1–10, <https://doi.org/10.24269/jpk.v6i1.2823>.

⁵² Yolanda Veliani Pratama dan Ari Suriani, "Membangun Karakter Siswa Sekolah Dasar Melalui Nilai – Nilai Pancasila Dalam Pendidikan: Studi Literatur," *Jurnal Sadewa : Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial* 3, no. 3 (2025): 77–87, <https://doi.org/10.61132/sadewa.v3i3.1970>.

membentuk profil lulusan yang seimbang, yakni memadukan kecerdasan akademis dengan kekuatan karakter yang selaras dengan nilai luhur Pancasila.

Merujuk pada berbagai literatur tersebut, kesimpulan yang dapat diambil adalah bahwa anak usia kelas IV sekolah dasar mempunyai karakteristik unik yang mencakup aspek perkembangan intelektual, hubungan sosial, dan kematangan emosi. Karakteristik berpikir mereka yang berada di tahap operasional konkret (usia 9–10 tahun) menuntut penyajian materi yang bersifat nyata serta dekat dengan pengalaman sehari-hari. Karakteristik ini juga menjelaskan mengapa mereka lebih responsif terhadap strategi pembelajaran interaktif yang adaptif terhadap unsur permainan; melalui medium tersebut, anak-anak dapat menyerap informasi secara alamiah, memperluas ruang eksplorasi, memicu daya kritis, sekaligus mengasah keterampilan interaksi sosial mereka. Anak pada tahap ini juga mulai menunjukkan kemampuan bekerja sama, tanggung jawab, dan kebutuhan untuk diakui oleh teman sebaya. Oleh karena itu, guru perlu merancang pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik tersebut, yaitu pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan berbasis nilai-nilai karakter. Penerapan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang mengintegrasikan nilai Profil Pelajar Pancasila melalui metode keteladanan, pembiasaan, dan permainan edukatif menjadi strategi efektif untuk membentuk peserta didik yang tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga berkarakter kuat sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

G. Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar

Merujuk pada hasil penelitian yang ada, minat dipahami sebagai kondisi kejiwaan seseorang yang diwujudkan melalui rasa suka atau ketertarikan mendalam terhadap suatu hal. Fenomena psikologis ini melahirkan dorongan kuat dalam diri individu untuk melakukan tindakan secara sukarela atas dasar kemauan dan inisiatif sendiri, bukan karena tekanan dari pihak.⁵³ Sementara itu, esensi belajar dipahami sebagai proses rekonstruksi tingkah laku yang lahir dari hasil adaptasi serta interaksi aktif antara diri individu dengan ekosistem atau lingkungan di sekitarnya.⁵⁴ Merujuk pada pemaparan kedua definisi tersebut, kesimpulan yang dapat diambil adalah bahwa minat belajar bertindak sebagai motor penggerak yang memicu kesadaran siswa untuk menuntut ilmu. Faktor ini lahir dari adanya rasa suka, ketertarikan mendalam, serta besarnya hasrat personal mereka dalam memburu dan mencerna informasi maupun wawasan baru.⁵⁵

Atensi guru terhadap stimulasi minat belajar peserta didik memegang peranan yang sangat krusial dalam dinamika kelas. Hal ini dikarenakan ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran bertindak sebagai salah satu determinan utama yang menyokong keberhasilan dan efektivitas proses instruksional. Sejalan dengan pandangan tersebut, Jalilah menegaskan bahwa aspek minat belajar merupakan pilar penunjang yang esensial demi

⁵³ Dhiya Juliana Putri dkk., *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Di Kecamatan Larangan Tangerang*, t.t.

⁵⁴ *Ibid*

⁵⁵ Muhammad Furqon, *Minat Belajar*, 1 (PT Mafy Media Literasi Indonesia Anggota IKAPI 041/SBA/2023, 2024).

tercapainya target dan mutu pembelajaran yang optimal.⁵⁶ Dalam praktiknya, upaya guru untuk mengoptimalkan minat belajar siswa sering kali membentur sejumlah kendala nyata. Salah satu isu krusial yang muncul adalah adanya gap atau kesenjangan pemahaman; di satu sisi guru mengalami kesulitan untuk memetakan profil ketertarikan siswa, sementara di sisi lain, siswa sendiri belum memiliki kesadaran diri yang utuh untuk memahami apa yang menjadi minat belajar mereka.⁵⁷ Keberhasilan dalam membangkitkan minat belajar siswa secara langsung akan berdampak pada jalannya proses pembelajaran, di mana aktivitas kelas akan berlangsung dengan jauh lebih interaktif, hidup, dan menyenangkan bagi anak.⁵⁸

Melalui paparan di atas, kesimpulan yang dapat diambil adalah bahwa minat belajar bertindak sebagai pilar krusial bagi optimalisasi hasil pembelajaran. Kehadiran minat ini tidak hanya memicu motivasi internal siswa untuk memburu wawasan baru, tetapi juga menghidupkan suasana kelas sehingga proses transfer ilmu berjalan secara adaptif, menyenangkan, dan substansial. Oleh karena itu, sudah menjadi tanggung jawab strategis bagi seorang guru untuk merawat dan mengarahkan minat tersebut dengan tepat, sekalipun proses pemetaan profil ketertarikan

⁵⁶ Siti Rahmi Jalilah, “Merangsang Minat Belajar Siswa Dengan Model Pembelajaran Tutorial Berbasis Media Video Sosiodrama Untuk Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Di Madrasah Ibtidaiyah,” *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021): 5953–60, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1657>.

⁵⁷ Lulu Innisa dan Rusi Rusmiati Aliyyah, “Implementasi Kurikulum Merdeka: Praktik Baik dalam Mengelola Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar,” *Karimah Tauhid* 3, no. 1 (2024): 321–38, <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i1.11635>.

⁵⁸ May Muna Harianja dan Sapri Sapri, “Implementasi dan Manfaat Ice Breaking untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 6, no. 1 (2022): 1324–30, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2298>.

individu siswa kerap membentur sejumlah kendala. Ketika minat belajar berhasil ditumbuhkan, suasana pembelajaran akan menjadi lebih positif, interaktif, dan efektif dalam mencapai tujuan pendidikan.

2. Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Secara umum, fluktuasi minat belajar siswa dikendalikan oleh dua variabel esensial. Variabel pertama bersifat internal, yang merepresentasikan dorongan serta motivasi dari dalam diri sendiri, sedangkan variabel kedua bersifat eksternal, yang bersumber dari pengaruh dinamika lingkungan sosial maupun fisik tempat siswa berada.⁵⁹

a. Faktor *Internal* (Dalam Diri)

Menurut penelitian terdapat 3 faktor *internal* yang mempengaruhi minat belajar,⁶⁰ yaitu:

1) Motivasi Instrinsik

Motivasi intrinsik merupakan dorongan internal murni yang memicu seseorang bertindak tanpa paksaan luar. Pada proses belajar, jenis motivasi ini mengarah pada kepuasan kebutuhan akademis peserta didik dan mendorong mereka untuk benar-benar meresapi nilai-nilai luhur dari materi pelajaran.

2) Kesiapan Belajar

Kesiapan belajar merupakan perpaduan antara aspek mental, emosional, dan fisik yang mendukung keterlibatan siswa dalam proses pengajaran. Faktor ini melibatkan kemampuan berpikir,

⁵⁹ Hany Uswatun Nisa dkk., "Pengaruh Minat Belajar Peserta Didik terhadap Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Masa Pandemi Covid 19," *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 4, no. 1 (2022): 1528–35, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.2110>.

⁶⁰ Furqon, *Minat Belajar*.

kestabilan perasaan, dan kesiapan tubuh demi tercapainya fokus belajar yang optimal. Lebih lanjut, pengalaman dan modal pengetahuan awal siswa juga turut memengaruhi dinamika motivasi belajar mereka.

3) Minat Pribadi

Secara teoretis, minat pribadi dipahami sebagai bentuk ketertarikan awal seseorang terhadap bidang atau aktivitas tertentu yang eksis sebelum mereka memasuki lingkungan kelas. Lahirnya ketertarikan ini sering kali dipicu oleh faktor-faktor seperti rekam jejak pengalaman masa lalu, pola asuh dan interaksi keluarga, hingga pengaruh konsumsi media. Siswa yang telah memiliki modal ketertarikan khusus pada mata pelajaran tertentu umumnya akan jauh lebih responsif dan aktif dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya bermuara pada capaian prestasi akademik yang optimal.

b. Faktor *Eksternal* (Luar Diri)

Menurut penelitian terdapat 3 faktor eksternal yang mempengaruhi minat belajar,⁶¹ yaitu:

1) Lingkungan Belajar

Menurut *The Liang Gie*, setiap siswa idealnya difasilitasi dengan lingkungan belajar yang kondusif dan mandiri. Hal ini mencakup penyediaan ruang khusus yang dilengkapi fasilitas yang memadai termasuk furnitur seperti meja dan kursi, serta

⁶¹ *Ibid*

sistem pencahayaan yang mendukung yang dialokasikan secara spesifik hanya untuk menunjang kegiatan pembelajaran.⁶² Segala elemen yang eksis di sekitar siswa dan berinteraksi saat aktivitas akademik berlangsung pada hakikatnya membentuk sebuah ekosistem yang disebut lingkungan belajar. Secara umum, faktor lingkungan dapat dikelompokkan ke dalam dua dimensi utama, yaitu lingkungan nonsosial yang meliputi kondisi alam dan fasilitas pendukung, serta lingkungan sosial yang berkaitan dengan interaksi dan keberadaan manusia.

Lingkungan nonsosial meliputi berbagai aspek fisik yang mendukung proses pembelajaran, seperti tempat belajar, lokasi sekolah, sarana dan sumber belajar, kondisi gedung sekolah, ruang kelas, tingkat kebersihan, serta fasilitas pendukung lainnya. Sementara itu, lingkungan sosial mencakup lingkungan keluarga, hubungan pergaulan peserta didik di rumah, serta interaksi sosial yang terjadi di lingkungan sekolah.⁶³

2) Pengaruh Guru

Peran strategis guru sebagai motor penggerak sangat memengaruhi tingkat keterikatan siswa dalam aktivitas kelas. Upaya mendongkrak minat belajar ini dapat direalisasikan lewat

⁶² Holmes Parhusip dan Hartono Sembiring, "Hubungan Lingkungan Belajar Di Rumah Dengan Prestasi Belajar Siswa/I Smp Negeri 15 Medan T.a 2019/2020," *Jurnal Mutiara Pendidikan Indonesia* 6, no. 1 (2021): 21–30, <https://doi.org/10.51544/mutiarapendidik.v6i1.1832>.

⁶³ Lufyta Salsabila dan Nita Sofia, "Pengaruh Kemandirian Belajar Dan Lingkungan Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI SMAN 1 Batang Kapas Tahun Ajaran 2022/2023," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 1 (2024): 7615–28, <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.13541>.

tiga pilar utama: penerapan strategi pembelajaran yang kreatif, diversifikasi model pembelajaran agar tidak monoton, dan jalinan kedekatan emosional yang positif dengan peserta didik. Ketika seorang guru mendemonstrasikan energi positif dan kecintaan terhadap ilmu yang diajarkannya, hal tersebut secara alamiah akan menular menjadi pemantik semangat belajar bagi para siswa.

Oleh karena itu, strategi pengajaran yang diadopsi guru harus berpusat pada upaya menstimulasi dan merawat minat belajar siswa. Merujuk pada kajian Rahmasari, efektivitas peningkatan minat tersebut bertumpu pada sejumlah indikator kunci, di antaranya adalah variasi metode penyampaian materi, pemberian penguatan motivasi, tata kelola kelas yang kondusif, pemanfaatan media instruksional yang tepat guna, pemberian penghargaan atas pencapaian siswa, serta pengondisian kelompok diskusi untuk saling mendukung proses belajar.⁶⁴

3) Dukungan Sosial

Dukungan yang diberikan oleh teman sebaya, keluarga, dan lingkungan masyarakat memiliki peran penting dalam memengaruhi tingkat minat belajar peserta didik. Lingkungan sosial yang kondusif, seperti adanya dukungan dan motivasi dari orang tua serta teman sebaya, dapat mendorong meningkatnya

⁶⁴ Diah Rahmasari, "Strategi Mengajar Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa," *Jurnal Citra Pendidikan* 3, no. 3 (2023): 1075–79, <https://doi.org/10.38048/jcp.v3i3.1831>.

semangat belajar peserta didik. Selain itu, interaksi sosial melalui kegiatan kelompok belajar dan diskusi juga berkontribusi dalam menumbuhkan minat serta memperdalam pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

3. Indikator Minat Belajar

Merujuk pada pandangan Rozikin dkk., terdapat beberapa parameter utama yang menandai tingginya ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Indikator-indikator tersebut meliputi: (1) munculnya rasa suka dan nyaman selama aktivitas kelas berlangsung, (2) terfokusnya perhatian serta daya pikir siswa pada materi ajar, (3) adanya hasrat internal untuk menuntut ilmu, (4) dorongan mandiri untuk berpartisipasi aktif, dan (5) adanya upaya konkret dari siswa demi mewujudkan tujuan belajarnya.⁶⁵

Seiring dengan pandangan tersebut, penelitian terdahulu oleh Hanipa turut menunjukkan bahwa parameter minat belajar siswa terefleksi ke dalam beberapa aspek, yaitu: (1) munculnya rasa suka dan nyaman saat mengikuti aktivitas kelas; (2) partisipasi aktif siswa dalam setiap tahapan pembelajaran; (3) tingginya rasa ingin tahu terhadap materi pelajaran yang disampaikan; dan (4) adanya perhatian terfokus dari guru kepada siswa pada saat proses transfer ilmu terjadi.⁶⁶

⁶⁵ Slamet Rozikin dkk., "Hubungan Minat Belajar Siswa Dengan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kimia Di Sma Negeri 1 Tebat Karai Dan Sma Negeri 1 Kabupaten Kepahiang," *Alotrop* 2, no. 1 (2018), <https://doi.org/10.33369/atp.v2i1.4740>.

⁶⁶ Akbar Hanipa, "Analisis Minat Belajar Siswa Mts Kelas Viii Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Aplikasi Geogebra," *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)* 2, no. 5 (2019): 315, <https://doi.org/10.22460/jpmi.v2i5.p315-322>.

Lebih lanjut, merujuk pada kajian yang dilakukan oleh Hidayah dkk., dimensi minat belajar siswa dapat diidentifikasi melalui respons mereka terhadap penggunaan media gambar. Beberapa indikator utamanya meliputi munculnya rasa suka dan nyaman selama belajar dengan ilustrasi visual, partisipasi aktif siswa dalam mengeksplorasi media tersebut, tingginya daya tarik pembelajaran berbasis gambar, serta terfokusnya perhatian daya pikir siswa sepanjang kegiatan belajar berlangsung.⁶⁷

Selain itu, Salma Azkiya Ainurruhama dkk juga mengemukakan bahwa indikator minat belajar meliputi munculnya rasa senang terhadap kegiatan belajar, adanya ketertarikan siswa terhadap proses pembelajaran, serta perhatian yang diberikan selama kegiatan belajar berlangsung.⁶⁸

Merujuk pada berbagai pandangan pakar dan hasil kajian terdahulu di atas, kesimpulan yang dapat diambil adalah bahwa minat belajar siswa terefleksi melalui beberapa dimensi krusial yang menandai keaktifan, dorongan internal, serta fokus perhatian mereka di dalam kelas. Indikator-indikator yang digunakan sebagai dasar dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

a. Perasaan senang dalam belajar

Siswa menunjukkan rasa gembira dan kenyamanan selama mengikuti proses pembelajaran.

⁶⁷ Noer Cahyani Hidayah dkk., “Analisis Minat Belajar Siswa Melalui Media Gambar Siswa Kelas 2 Sdn Sawah Besar 01,” *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 2 (2023): 3966–76, <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1239>.

⁶⁸ Salma Azkiya Ainurruhama dkk., “Analisis Minat Belajar Siswa SD Pada Pembelajaran IPA Menggunakan Media Lagu Anak,” *Jurnal Pena Edukasi* 11, no. 2 (2024): 119, <https://doi.org/10.54314/jpe.v11i2.2050>.

b. Ketertarikan terhadap pembelajaran

Peserta didik menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi serta antusiasme terhadap materi maupun kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan.

c. Perhatian selama pembelajaran

Siswa fokus dan memberikan konsentrasi penuh saat mengikuti kegiatan belajar di kelas.

d. Keterlibatan aktif dalam proses belajar

Peserta didik terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, seperti diskusi, sesi tanya jawab, dan berbagai aktivitas belajar lainnya.

e. Adanya dorongan dan kemauan dari dalam diri

Peserta didik memiliki dorongan dari dalam diri untuk belajar serta berupaya mencapai hasil belajar yang optimal.

Kelima indikator tersebut menunjukkan bahwa minat belajar tidak hanya ditunjukkan melalui rasa senang semata, tetapi juga melalui motivasi, keterlibatan, serta perhatian aktif siswa terhadap kegiatan pembelajaran.