

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian dan Pengembangan

Penelitian merupakan proses ilmiah yang dilaksanakan secara terencana dan terstruktur untuk mengumpulkan data serta informasi, dengan tujuan menghasilkan, mengembangkan, dan membuktikan keabsahan suatu pengetahuan.²³ Di sisi lain, pengembangan merupakan kegiatan yang memanfaatkan temuan penelitian untuk menciptakan atau memperbaiki suatu produk sehingga dapat digunakan dengan lebih optimal, terutama dalam konteks pendidikan.²⁴ Jadi, penelitian dan pengembangan dapat dipahami sebagai cara yang menggabungkan kegiatan penelitian dengan pembuatan atau penyempurnaan produk pendidikan agar layak dan efektif untuk digunakan.²⁵

Penelitian pengembangan *Research and Development* atau R&D merupakan metode penelitian yang menitikberatkan pada proses perancangan dan pembuatan suatu produk sekaligus pengujiannya untuk memastikan kelayakan penggunaannya. Menurut Sugiyono, metode ini biasa digunakan agar menghasilkan produk tertentu serta mengukur tingkat keefektifan produk tersebut melalui berbagai tahapan pengujian secara sistematis.²⁶ Selanjutnya, Borg and Gall mengemukakan bahwa

²³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2019, hlm. 6.

²⁴ Borg, W.R. & Gall, M.D., *Educational Research: An Introduction*, New York: Longman, 1983, hlm. 772.

²⁵ Seels, B.B. & Richey, R.C., *Intructional Technology: The Definition and Domains of the Field*, Washington DC: AECT, 1994, hlm. 38; Putra, Nusa, *Research and Development: Penelitian dan Pengembangan*, Jakarta: Rajawali Pers, 2011, hlm. 67.

²⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 28.

penelitian pengembangan merupakan proses yang sistematis dilakukan untuk menciptakan serta memvalidasi suatu produk dalam bidang pendidikan.²⁷ Pendapat lain disampaikan oleh Thiagarajan yang menjelaskan bahwa penelitian pengembangan dilakukan melalui beberapa tahapan penting, mulai dari *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate* dalam rangka menghasilkan perangkat pembelajaran yang sesuai kebutuhan.²⁸ Selain itu, Rita C. Richey dan James D. Klein menyatakan penelitian pengembangan merupakan kajian yang sistematis terhadap proses perancangan, pengembangan, dan evaluasi guna menghasilkan produk pembelajaran yang memiliki dasar empiris yang kuat.²⁹

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan suatu metode ilmiah yang mengintegrasikan kegiatan penelitian dengan proses pembuatan maupun penyempurnaan produk, terutama dalam bidang pendidikan. Metode ini tidak hanya bertujuan menghasilkan suatu produk, tetapi juga menilai kelayakan serta efektivitasnya agar dapat dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran. Seluruh proses dilakukan secara terstruktur melalui tahapan-tahapan tertentu sehingga menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan serta efektif untuk digunakan.

²⁷ Borg and Gall, *Educational Research: An Introduction*, 4th ed. (New York: Longman, 1983), hlm. 772.

²⁸ Thiagarajan, *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children* (Bloomington: Indiana University, 1974), hlm. 5–6.

²⁹ Rita C. Richey dan James D. Klein, *Design and Development Research* (Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, 2007), hlm. 1–3.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan langkah untuk menyampaikan informasi dari komunikator, yaitu guru, kepada penerima pesan, yaitu peserta didik. Apabila lingkungan belajar dirancang secara terstruktur dan sistematis, maka pencapaian tujuan pembelajaran dapat berlangsung secara lebih optimal.³⁰ Sementara itu, Oemar Hamalik menyatakan bahwa media pembelajaran mencakup alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk meningkatkan efektivitas komunikasi serta interaksi antara guru dengan peserta didik dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.³¹

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi dalam kegiatan belajar. Perannya sangat penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, terutama dalam membantu terjalinnya interaksi antara guru dan peserta didik, sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi maupun hasil belajar peserta didik.³² Berdasarkan berbagai pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan materi dalam proses pembelajaran. Media tersebut juga memiliki peran dalam meningkatkan efektivitas kegiatan belajar mengajar melalui penguatan

³⁰ M. Sahib Saleh, dkk., *Media Pembelajaran*, (Purbalingga: Eurika Media Aksara, 2023), hlm. 6.

³¹ Oemar Hamalik, *Media Pendidikan* (Bandung: Citra Aditya, 1989), hlm. 12.

³² Abdul Karim, Dini Savitri, dan Hasbullah, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Di Kelas 4 Sekolah Dasar," *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika* 1, no. 2 (2020): 68.

interaksi antara guru dan peserta didik. Selain itu, media pembelajaran dapat merangsang aspek kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki sejumlah fungsi dalam kegiatan pendidikan, di antaranya sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat membantu memperjelas penyampaian materi, sehingga informasi yang disampaikan oleh guru dapat lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Melalui perantara penggunaan media, konsep yang bersifat abstrak dapat lebih mudah dipahami.³³
- b. Media pembelajaran juga berfungsi dalam meningkatkan perhatian serta motivasi belajar peserta didik. Pemanfaatan gambar, video, maupun animasi dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dibandingkan dengan ceramah saja. Selain itu, media juga memiliki fungsi kognitif, yaitu membantu peserta didik untuk lebih meningkatkan kemampuan berpikir, seperti mengingat, memahami, dan mengolah informasi.³⁴
- c. Selain itu, media pembelajaran juga dapat mendorong kemandirian belajar peserta didik. Peserta didik mampu memanfaatkan berbagai sumber belajar seperti video pembelajaran atau bahan ajar digital secara mandiri tanpa selalu bergantung pada penjelasan guru.³⁵

³³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2017), hlm. 19–21.

³⁴ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2015), hlm. 2–4.

³⁵ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2016), hlm. 5–7.

- d. Di sisi lain, media pembelajaran juga dapat membantu guru mempermudah dalam menyampaikan materi secara lebih efektif dan efisien, sehingga waktu pembelajaran dapat dimanfaatkan dengan optimal.³⁶

Berdasarkan fungsi-fungsi diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung proses pembelajaran agar berlangsung lebih efektif dan efisien. Media tidak hanya sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

3. Kriteria Media Pembelajaran

Dalam menentukan media pembelajaran, terdapat beberapa aspek penting yang harus diperhatikan agar media dapat digunakan secara optimal dalam mendukung dan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, yaitu:

- a. Menurut Arsyad, pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta kemampuan media dalam menyampaikan pesan pembelajaran secara efektif.³⁷ Selain itu, media yang digunakan juga perlu mempertimbangkan kemudahan penggunaan, ketersediaan sarana, serta kesesuaian dengan kondisi lingkungan belajar.
- b. Nana Sudjana dan Ahmad Rivai menjelaskan bahwa media pembelajaran yang efektif hendaknya mampu menarik perhatian peserta didik, memperjelas penyampaian materi, serta mendorong keterlibatan aktif

³⁶ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), hlm. 12.

³⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), hlm. 74–75.

peserta didik dalam proses pembelajaran.³⁸ Dengan penggunaan media yang tepat, pembelajaran dapat berlangsung lebih optimal karena peserta didik tidak hanya menerima informasi secara verbal dari guru, tetapi juga pengalaman belajar yang lebih konkret, bermakna, dan menarik.

- c. Heinich dan rekan-rekannya menyatakan bahwa kriteria media pembelajaran mencakup kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, ketepatan isi materi, tingkat kepraktisan, fleksibilitas penggunaan, serta kemampuan media dalam memberikan pengalaman belajar yang efektif bagi peserta didik.³⁹ Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran perlu dilakukan secara teliti dan tepat agar media yang digunakan benar-benar dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran.

Berdasarkan berbagai kriteria media pembelajaran tersebut, dapat disimpulkan bahwa media yang baik harus mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, sesuai dengan karakteristik peserta didik, materi yang dipelajari, serta kondisi lingkungan belajar. Selain itu, media pembelajaran juga perlu memiliki tingkat kejelasan yang baik, mudah digunakan, menarik perhatian peserta didik, serta mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan dalam proses pembelajaran.

³⁸ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2013), hlm. 4–5.

³⁹ Robert Heinich dkk., *Instructional Media and Technologies for Learning* (New Jersey: Prentice Hall, 2002), hlm. 67–69.

4. Kelayakan Media Pembelajaran

Kelayakan media pembelajaran merupakan tingkat kesesuaian suatu media yang digunakan dalam proses pembelajaran berdasarkan aspek tertentu sehingga media tersebut dapat dimanfaatkan secara efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penilaian kelayakan media umumnya dilakukan melalui validasi oleh ahli materi, ahli media, maupun pengguna untuk mengetahui kualitas produk yang dikembangkan sebelum diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut Arsyad, media pembelajaran yang layak adalah media yang mampu menyampaikan pesan pembelajaran secara jelas, menarik, mudah digunakan, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Media yang memenuhi kriteria tersebut dapat membantu meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang dipelajari.⁴⁰ Selain itu, Nieveen menjelaskan bahwa suatu produk pembelajaran dapat dinyatakan layak apabila memenuhi aspek validitas, kepraktisan, dan keefektifan. Aspek validitas berkaitan dengan kesesuaian isi dan desain produk, aspek kepraktisan berkaitan dengan kemudahan penggunaan media, sedangkan aspek keefektifan menunjukkan kemampuan media dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.⁴¹

⁴⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2020), hlm. 74.

⁴¹ Nienke Nieveen, "Prototyping to Reach Product Quality," dalam Jan van den Akker dkk. (ed.), *Design Approaches and Tools in Education and Training* (Dordrecht: Kluwer Academic Publishers, 1999), hlm. 127.

Dengan demikian, kelayakan media pembelajaran dapat dipahami sebagai tingkat kualitas suatu media yang ditinjau dari kesesuaian materi, tampilan, bahasa, kemudahan penggunaan, serta kemampuannya dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

5. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki banyak jenis dan penggunaannya dapat disesuaikan sesuai kebutuhan pembelajaran. Azhar Arsyad mengelompokkan media pembelajaran ke dalam beberapa kategori, yaitu media visual, media audio, media audiovisual, dan media berbasis komputer.⁴² Media visual adalah media yang lebih menekankan pada indera penglihatan, seperti gambar, grafik, dan poster. Sementara itu, media audio merupakan media yang memanfaatkan indera pendengaran, seperti radio dan rekaman suara. Adapun media audiovisual merupakan media yang menggabungkan unsur gambar dan suara, seperti film edukasi, sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik.

Selain itu, Nana Sudjana dan Ahmad Rivai mengelompokkan media pembelajaran ke dalam beberapa jenis, yaitu media grafis, media tiga dimensi, media proyeksi, serta media lingkungan.⁴³ Media grafis mencakup gambar, diagram, dan bagan yang berfungsi untuk memperjelas penyampaian materi

⁴² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), hlm. 31–52.

⁴³ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2013), hlm. 28–31.

pembelajaran. Media tiga dimensi merupakan media berupa benda asli maupun tiruan yang bisa langsung diamati oleh peserta didik. Adapun media proyeksi menggunakan perangkat seperti LCD atau slide untuk menampilkan materi pembelajaran secara visual. Sementara itu, media lingkungan memanfaatkan kondisi sekitar sebagai sumber belajar sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar secara langsung dan kontekstual. Pendapat lain dikemukakan oleh Rudi Susilana dan Cepi Riyana yang menyatakan bahwa jenis media pembelajaran terdiri atas media tradisional dan media modern berbasis teknologi.⁴⁴ Media tradisional mencakup papan tulis, gambar cetak, dan model sederhana, sedangkan media modern memanfaatkan perkembangan teknologi seperti komputer, internet, multimedia interaktif, dan aplikasi pembelajaran digital.

Uraian mengenai berbagai jenis media pembelajaran menunjukkan bahwa media dapat dikembangkan dalam beragam bentuk sesuai dengan tujuan pembelajaran serta kebutuhan peserta didik. Salah satu bentuknya adalah media visual, seperti permainan edukatif, yang dirancang khusus untuk lebih meningkatkan partisipasi dan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

6. Media Permainan Edukatif dalam Pembelajaran

Media permainan edukatif dalam pembelajaran merupakan sarana yang dirancang dalam bentuk permainan untuk lebih memudahkan peserta didik

⁴⁴ Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian* (Bandung: CV Wacana Prima, 2009), hlm. 14–18.

dalam memahami materi melalui cara yang menyenangkan. Mayke S. Tedjasaputra menjelaskan bahwa permainan edukatif adalah aktivitas bermain yang mengandung unsur pendidikan dan dirancang untuk mengembangkan berbagai aspek kemampuan anak, baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik.⁴⁵ Melalui kegiatan tersebut, peserta didik dapat belajar sambil bermain sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak menimbulkan kejenuhan.

Selanjutnya, Azhar Arsyad menyatakan bahwa penggunaan media permainan dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar, menarik perhatian peserta didik, serta mempermudah dalam pemahaman materi karena adanya keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran.⁴⁶ Media permainan edukatif juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan sehingga peserta didik lebih terlibat dalam kegiatan belajar. Selain itu, Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad menegaskan bahwa permainan edukatif dapat dimanfaatkan untuk melatih kemampuan berpikir, kerja sama, pemecahan masalah, serta kreativitas peserta didik.⁴⁷ Media permainan edukatif dianggap efektif dalam mendukung pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada peserta didik.

⁴⁵ Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Grasindo, 2001), hlm. 81–82.

⁴⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), hlm. 19–21.

⁴⁷ Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hlm. 75–77.

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media permainan edukatif merupakan media pembelajaran berbentuk permainan yang dirancang untuk membantu peserta didik dalam mempermudah memahami materi secara lebih menarik, aktif, dan menyenangkan. Salah satu contoh media permainan edukatif dalam pembelajaran adalah media ular tangga.

C. Media Ular Tangga

1. Hakikat Media Ular Tangga

Hakikat media ular tangga dapat diartikan sebagai salah satu jenis permainan edukatif yang dimainkan berdasarkan aturan tertentu secara bergantian. Media ular tangga pada dasarnya merupakan adaptasi dari permainan tradisional yang dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran. Secara esensial, media ini menggabungkan unsur hiburan dengan tujuan edukatif sehingga dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik.⁴⁸

Hakikat lain dari media ular tangga adalah sebagai media yang mendorong keaktifan peserta didik. Melalui perantara permainan ini, peserta didik terlibat langsung dalam proses pembelajaran, baik melalui interaksi, diskusi, dan pemecahan masalah.⁴⁹ Dalam penerapannya di kelas, media ular tangga sendiri tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas bermain, tetapi juga sebagai media untuk menyampaikan materi pelajaran. Setiap langkah permainan dapat dikaitkan dengan soal, pertanyaan, atau informasi tertentu sehingga peserta

⁴⁸ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2016), hlm. 172.

⁴⁹ Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2015), hlm. 210.

didik dapat belajar sambil bermain.⁵⁰ Hal tersebut sesuai dengan karakter permainan ular tangga yang mengharuskan pemain membuat keputusan dan menerima hasil dari setiap langkah, baik berupa naik tangga sebagai bentuk keberhasilan maupun turun karena terkena ular sebagai hambatan.

Selain itu, media ular tangga mencerminkan penerapan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, di mana setiap peserta didik dilibatkan secara aktif dalam proses memperoleh pengetahuan. Kondisi tersebut dapat meningkatkan minat serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Dengan demikian, media ular tangga juga dapat diartikan sebagai media pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan dan pendidikan sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif, interaktif, dan menyenangkan.⁵¹

2. Prinsip Media Ular Tangga

Media ular tangga adalah media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan beberapa prinsip agar penggunaannya dapat mendukung proses pembelajaran secara optimal. Adapun prinsip-prinsip tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Prinsip kesesuaian, yaitu permainan harus diselaraskan dengan tujuan pembelajaran serta materi yang diajarkan sehingga tetap memiliki nilai

⁵⁰ Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hlm. 45–46.

⁵¹ *Ibid.*, hlm. 45–46.

edukatif yang jelas.⁵²

- b. Prinsip keaktifan peserta didik, yaitu media ini dirancang untuk mendorong keterlibatan langsung peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik tidak hanya sebagai penerima informasi, tetapi juga aktif dalam menjawab, berpikir, dan mengambil keputusan selama kegiatan permainan berlangsung.⁵³
- c. Prinsip menyenangkan (*learning is fun*), yaitu pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan agar peserta didik lebih nyaman dan tidak terbebani dalam mengikuti proses belajar. Suasana yang menyenangkan diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.⁵⁴
- d. Prinsip interaksi, yaitu terjadinya komunikasi dua arah baik antar peserta didik maupun antara peserta didik dan guru. Interaksi ini berperan dalam memperkuat pemahaman materi melalui kegiatan diskusi dan kerja sama.
- e. Prinsip sederhana dan mudah digunakan, di mana media harus dirancang secara praktis sehingga dapat digunakan tanpa memerlukan prosedur yang rumit. Hal ini penting agar proses pembelajaran tetap efisien.

Berdasarkan prinsip-prinsip tersebut, media ular tangga dapat berperan dalam meningkatkan motivasi belajar, pemahaman materi, serta keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

⁵² Arief S. Sadiman, dkk., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2018), hlm. 79–81.

⁵³ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2017), hlm. 68.

⁵⁴ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), hlm. 218–219.

3. Kelebihan dan Kekurangan Media Ular Tangga

Dari segi kelebihan, media ular tangga dinilai mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan karena memadukan unsur permainan dengan materi pelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, media ini juga dapat mendorong keaktifan serta partisipasi peserta didik karena mereka terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Melalui pengalaman belajar yang interaktif, peserta didik menjadi lebih mudah memahami materi.⁵⁵

Namun demikian, media ular tangga juga memiliki beberapa keterbatasan. Salah satunya adalah pengelolaan waktu pembelajaran yang dapat menjadi kurang efektif apabila peserta didik terlalu fokus pada aktivitas permainan dibandingkan materi yang dipelajari. Nana Sudjana juga menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan kondisi kelas serta tujuan pembelajaran agar tetap memberikan hasil yang optimal.⁵⁶

Dari paparan tentang kelebihan dan kekurangan media ular tangga di atas, pengembangan media pembelajaran menjadi hal yang penting, sehingga media ular tangga dapat dikembangkan menjadi media PANUTAN (Papan Ular Tangga Toleransi) yang lebih terstruktur dan sesuai materi pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas II sekolah dasar.

⁵⁵ Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, “Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Vol. 7 No. 2 (2021), hlm. 112–114.

⁵⁶ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2013), hlm. 6–7.

4. Media PANUTAN (Papan Ular Tangga Toleransi)

Media PANUTAN (Papan Ular Tangga Toleransi) adalah media pembelajaran yang dikembangkan dari permainan ular tangga tradisional. Media ini dirancang sesuai dengan kebutuhan peserta didik agar dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran serta menjadi sarana penyampaian materi Pendidikan Pancasila kepada peserta didik. Cara bermain media PANUTAN pada dasarnya mirip dengan permainan ular tangga pada umumnya, namun memiliki perbedaan pada bentuk, desain, dan aturan permainannya. Media ini berbentuk lingkaran seperti papan panahan, dan penggunaan dadu diganti dengan spinner. Selain itu, terdapat kartu berisi pertanyaan yang disesuaikan dengan materi Pendidikan Pancasila kelas II sekolah dasar, yaitu “Berbeda Tetap Bersama”.

Media PANUTAN (Papan Ular Tangga Toleransi) memiliki beberapa keunggulan, antara lain desainnya yang menarik, menggunakan warna yang beragam atau *full colour*, bentuknya unik, serta mudah untuk dipindahkan atau dibawa ke berbagai tempat. Namun, media ini juga memiliki kekurangan, yaitu memerlukan penjelasan yang lebih rinci karena kurangnya pemahaman peserta didik terhadap aturan permainan dapat menyebabkan terjadinya kesalahpahaman dalam penggunaannya.

D. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah kekuatan atau keinginan yang tumbuh murni dari dalam diri maupun dari luar diri peserta didik yang mendorong munculnya

aktivitas belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Motivasi ini menjadi salah satu faktor utama yang memengaruhi tingkat usaha, ketekunan, serta kesungguhan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.⁵⁷ Selain itu, motivasi belajar dapat diartikan sebagai kondisi psikologis yang memberikan arah, kemauan, dan daya tahan dalam proses belajar.

Peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi umumnya akan lebih aktif, lebih fokus, serta tidak mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan dalam belajar.⁵⁸ Lebih lanjut, motivasi belajar tidak hanya dipengaruhi oleh faktor internal seperti minat dan cita-cita, tapi juga dapat dipengaruhi dari faktor eksternal seperti lingkungan belajar, peran guru, strategi pembelajaran, serta pemanfaatan media pembelajaran yang menarik.⁵⁹ Dengan demikian, motivasi belajar dapat dipahami sebagai dorongan penting yang menggerakkan peserta didik untuk belajar secara aktif, konsisten, dan berkelanjutan guna mencapai hasil belajar yang optimal.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh Hamzah B. Uno sebagai dasar teoritis dalam menganalisis motivasi belajar peserta didik. Teori tersebut dipilih karena menjelaskan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan yang bersumber dari faktor internal maupun eksternal yang ada pada diri peserta didik yang mendorong terjadinya perubahan perilaku melalui aktivitas belajar. Menurut Hamzah B. Uno,

⁵⁷ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), hlm. 23–24.

⁵⁸ Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2018), hlm. 75.

⁵⁹ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), hlm. 80–81.

indikator motivasi belajar dapat digunakan untuk memantau tingkat keberhasilan peserta didik selama proses pembelajaran. Indikator tersebut mencakup adanya dorongan dan keinginan untuk berhasil, kebutuhan dalam belajar, harapan serta cita-cita di masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, kegiatan belajar yang menarik, serta kondisi lingkungan belajar yang kondusif.⁶⁰ Apabila indikator-indikator tersebut terpenuhi, maka motivasi belajar peserta didik dapat dikategorikan baik, sehingga proses pembelajaran lebih mudah dalam mencapai tujuan yang diharapkan.

2. Teori Motivasi Belajar

Teori motivasi belajar pada mulanya menjelaskan adanya dorongan yang timbul dalam diri seseorang untuk melakukan kegiatan belajar guna untuk mencapai tujuan tertentu. Sardiman menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan suatu daya penggerak yang terdapat dalam diri peserta didik yang menimbulkan aktivitas belajar, menjaga keberlangsungan proses belajar, dan mengarahkan kegiatan tersebut supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai.⁶¹ Dengan adanya motivasi, peserta didik akan lebih aktif dan juga memiliki semangat tinggi dalam mengikuti pelajaran.

Selanjutnya, Hamzah B. Uno menjelaskan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan yang tumbuh dari faktor internal maupun eksternal yang memengaruhi peserta didik untuk melakukan perubahan melalui kegiatan

⁶⁰ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya* (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), hlm. 23.

⁶¹ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2018), hlm. 75.

belajar.⁶² Dorongan tersebut dapat bersumber dari dalam diri, seperti keinginan untuk berhasil, maupun dari luar diri, seperti lingkungan belajar, pemberian penghargaan, serta pemanfaatan media pembelajaran yang menarik. Selain itu, Dimiyati dan Mudjiono menyatakan bahwa motivasi belajar memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan belajar karena dapat meningkatkan perhatian, ketekunan, serta semangat peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.⁶³ Maka dari itu, guru perlu menciptakan suasana yang menarik agar motivasi belajar peserta didik terus meningkat.

3. Jenis-jenis Motivasi Belajar

Motivasi belajar dapat diklasifikasikan menjadi dua jenis berdasarkan sumber pendorongnya, yaitu:

a. Motivasi Intrinsik

Merupakan dorongan yang murni tumbuh dari dalam diri individu tanpa dipengaruhi oleh faktor eksternal ataupun tekanan dari luar.⁶⁴ Motivasi ini tumbuh berdasarkan kesadaran pribadi untuk mencapai tujuan tertentu yang dianggap penting dan bermanfaat bagi dirinya. Contohnya adalah keinginan untuk memperoleh keterampilan baru, memperdalam pengetahuan, menambah pemahaman, mengembangkan kemampuan diri, meraih prestasi, menjadi pribadi yang lebih baik, serta rasa puas dan bangga setelah berhasil menyelesaikan suatu tugas.⁶⁵ Motivasi intrinsik

⁶² Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya* (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), hlm. 23.

⁶³ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), hlm. 80–81.

⁶⁴ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), hlm. 115.

⁶⁵ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), hlm. 24–25.

juga sering muncul karena adanya minat, rasa ingin tahu, dan kebutuhan untuk dihargai serta diterima dalam lingkungan sosial. Semakin kuat motivasi intrinsik yang dimiliki peserta didik, maka akan semakin tinggi pula tingkat kesungguhan dan ketekunan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

b. Motivasi Ekstrinsik

Merupakan dorongan yang tumbuh untuk melakukan suatu kegiatan akibat adanya pengaruh dari luar diri, rangsangan, atau tekanan dari luar diri individu.⁶⁶ Motivasi ini umumnya timbul melalui pemberian penghargaan, pujian, hadiah, pengakuan, ajakan, arahan, maupun bentuk dorongan lainnya, termasuk paksaan dari pihak luar seperti guru, orang tua, atau teman sebaya. Sebagai contoh, peserta didik belajar dengan lebih giat karena ingin memperoleh nilai yang tinggi, mendapatkan hadiah, meraih prestasi sebagai juara kelas, atau memperoleh apresiasi dari orang tua maupun guru. Motivasi ekstrinsik berperan penting dalam mendorong peserta didik agar berperilaku positif, terutama ketika motivasi intrinsik belum terbentuk secara kuat.⁶⁷

Berdasarkan uraian mengenai berbagai jenis motivasi belajar tersebut, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar memiliki peran yang sangat penting untuk mendorong semangat peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

⁶⁶ Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2018), hlm. 91.

⁶⁷ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), hlm. 118.

4. Prinsip-prinsip Motivasi Belajar

Terdapat beberapa prinsip motivasi dalam belajar, yaitu sebagai berikut:

a. Motivasi Sebagai Penggerak Aktivitas Belajar

Motivasi memiliki peran sebagai dorongan utama yang menimbulkan kemauan peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar. Semakin tinggi tingkat motivasi yang dimiliki, maka semakin besar juga semangat dan kesungguhan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Motivasi juga membantu peserta didik untuk tetap fokus dalam mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.⁶⁸

b. Motivasi Menentukan Arah dan Tujuan Belajar

Motivasi tidak hanya sebagai pendorong untuk melakukan belajar, tapi juga mengarahkan perilaku belajar peserta didik agar lebih terarah pada pencapaian tujuan tertentu. Peserta didik yang mempunyai tujuan yang jelas akan lebih mudah menentukan langkah dan strategi belajar yang efektif.⁶⁹

c. Motivasi Menumbuhkan Ketekunan

Peserta didik yang memiliki motivasi atau termotivasi kuat biasanya akan lebih tekun dan tidak mudah menyerah ketika menghadapi suatu kesulitan. Peserta didik cenderung terus berusaha sampai memperoleh hasil

⁶⁸ Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2018), hlm. 75.

⁶⁹ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2019), hlm. 161.

yang diharapkan meskipun menghadapi hambatan dalam proses pembelajaran.⁷⁰

d. Motivasi Oleh Faktor Internal dan Eksternal

Motivasi belajar dapat muncul dari dalam diri peserta didik, seperti keinginan untuk berhasil, maupun dari luar diri, seperti dukungan dari guru, orang tua, lingkungan sekitar, dan penghargaan yang diberikan.⁷¹

e. Motivasi Belajar Perlu Dikembangkan Secara Berkelanjutan

Motivasi belajar tidak selalu muncul secara tetap, sehingga perlu dipelihara dan ditingkatkan melalui metode pembelajaran yang menarik, suasana kelas yang nyaman, serta pendekatan guru yang mampu membangun semangat belajar peserta didik.⁷²

Berdasarkan penjelasan mengenai prinsip-prinsip motivasi belajar tersebut, dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan salah satu faktor yang sangat mempengaruhi keberhasilan peserta didik pada saat proses pembelajaran. Prinsip-prinsip motivasi belajar perlu diterapkan secara tepat agar peserta didik memiliki semangat, minat, dan keinginan untuk belajar secara aktif serta berkelanjutan.

⁷⁰ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), hlm. 134.

⁷¹ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), hlm. 97.

⁷² Ngalm Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 73.

5. Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan faktor yang sangat penting dalam membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Adapun beberapa fungsi motivasi belajar adalah sebagai berikut:

a. Sebagai Pendorong Kegiatan Belajar

Motivasi berperan sebagai kekuatan yang menumbuhkan dorongan pada diri peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar. Dengan adanya motivasi, peserta didik akan memiliki kemauan serta semangat yang lebih tinggi untuk mengikuti proses pembelajaran secara lebih sungguh-sungguh.⁷³

b. Sebagai Pengarah Perilaku Belajar

Motivasi berperan dalam membantu peserta didik menetapkan tujuan serta menentukan arah belajar yang ingin dicapai. Dengan motivasi yang baik, peserta didik dapat memfokuskan perhatiannya pada berbagai kegiatan yang mendukung keberhasilan proses belajarnya.⁷⁴

c. Sebagai Pendorong Untuk Mencapai Prestasi

Motivasi belajar dapat meningkatkan usaha serta ketekunan peserta didik dalam menghadapi berbagai tantangan dalam proses pembelajaran. Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif dan berupaya secara maksimal untuk memperoleh hasil yang optimal.⁷⁵

⁷³ Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2018), hlm. 85.

⁷⁴ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2019), hlm. 158.

⁷⁵ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), hlm. 136.

d. Sebagai Penyeleksi Tindakan Belajar

Motivasi membantu peserta didik memilih tindakan yang dianggap bermanfaat bagi pencapaian tujuan belajar serta menghindari aktivitas yang dapat menghambat proses pembelajaran.⁷⁶

Berdasarkan pembahasan tentang fungsi motivasi belajar, dapat disimpulkan bahwa motivasi menjadi salah satu faktor penting yang berperan dalam menentukan keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran.

6. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar

Berbagai upaya dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik agar mereka mampu mencapai tujuan pembelajaran secara optimal, yaitu:

a. Memberikan Dorongan dan Semangat Belajar

Guru dan orang tua perlu memberikan dorongan positif agar peserta didik merasa percaya diri dalam belajar. Dukungan moral dapat membantu peserta didik lebih berani menghadapi kesulitan dan tidak mudah menyerah.⁷⁷

b. Menggunakan Metode Pembelajaran Yang Variatif

Pembelajaran yang monoton sering kali menyebabkan peserta didik merasa bosan. Oleh sebab itu, penggunaan metode yang beragam seperti diskusi, demonstrasi, dan pembelajaran yang berbasis teknologi juga dapat

⁷⁶ Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 72.

⁷⁷ M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 73.

meningkatkan minat dan ketertarikan peserta didik terhadap materi yang dipelajari.⁷⁸

c. Menyediakan Lingkungan Belajar Yang Kondusif

Lingkungan belajar yang aman, nyaman, dan tertib dapat membantu peserta didik lebih mudah berkonsentrasi dalam mengikuti pembelajaran. Suasana yang mendukung tersebut juga mampu meningkatkan fokus serta semangat belajar peserta didik.⁷⁹

d. Memberikan Penguatan Positif

Penguatan positif seperti pujian, penghargaan, maupun hadiah sederhana dapat berperan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Bentuk apresiasi tersebut membuat peserta didik merasa dihargai atas usaha yang telah dilakukan.⁸⁰

e. Membantu Peserta Didik Menentukan Tujuan Belajar

Penetapan tujuan belajar yang jelas juga dapat membantu peserta didik lebih terarah dalam kegiatan pembelajaran. Dengan mengetahui target yang ingin dicapai, peserta didik akan lebih termotivasi untuk berusaha secara optimal.⁸¹

⁷⁸ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2017), hlm. 56.

⁷⁹ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), hlm. 64.

⁸⁰ Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar dan Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2012), hlm. 184.

⁸¹ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2016), hlm. 29.

f. Menjalin Hubungan Baik Antara Guru dan Peserta Didik

Hubungan yang harmonis antara guru dan peserta didik dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih nyaman dan menyenangkan. Kondisi ini membuat peserta didik lebih percaya diri untuk bertanya, berdiskusi, serta berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.⁸²

Berdasarkan berbagai upaya dalam meningkatkan motivasi belajar tersebut, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar memiliki peranan yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran.

E. Pendidikan Pancasila

1. Definisi Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila dapat didefinisikan sebagai sebuah proses edukasi yang berorientasi untuk pembentukan jati diri dan karakter peserta didik agar memiliki kompetensi serta perilaku yang berlandaskan pada nilai-nilai fundamental bangsa Indonesia.⁸³ Pendidikan Pancasila memiliki peranan penting dalam mengoptimalkan penanaman nilai-nilai karakter yang positif melalui berbagai ajarannya. Nilai-nilai tersebut menjadi pedoman yang kuat sekaligus modal dasar dalam pengembangan individu maupun pembangunan bangsa di masa yang akan datang.⁸⁴ Di tingkat sekolah dasar, mata pelajaran ini

⁸² M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), hlm. 57.

⁸³ M.S. Faridi, *Pendidikan Pancasila untuk Perguruan Tinggi*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2021), hlm. 10.

⁸⁴ Ture Ayu Situmeang dkk., “Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Sebagai Optimalisasi Dalam Meningkatkan Sikap Toleransi Siswa,” *Journal on Education* 5, no. 4 (3 Mei 2023):16627-16628.

berperan sebagai sarana utama dalam menginternalisasi prinsip-prinsip hidup bernegara yang selaras dengan pandangan hidup bangsa.⁸⁵

Pendidikan Pancasila merupakan pelajaran yang memiliki tujuan untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila kepada peserta didik agar dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran ini tidak hanya berfokus pada penguasaan konsep secara teoritis, tetapi juga diarahkan pada pembentukan karakter, sikap, dan perilaku peserta didik yang sesuai dengan nilai-nilai luhur bangsa Indonesia. Melalui Pendidikan Pancasila, peserta didik diharapkan mampu menjadi warga negara yang beriman, bertanggung jawab, toleran, disiplin, serta memiliki rasa cinta terhadap tanah air.

Secara konseptual, Pendidikan Pancasila tidak hanya menekankan pada aspek kognitif, tetapi juga mencakup pengembangan aspek afektif dan psikomotorik yang mendukung terbentuknya warga negara yang bertanggung jawab.⁸⁶ Bagi peserta didik di jenjang awal, Pendidikan Pancasila menjadi pondasi untuk memahami identitas diri, menghormati hak sesama, serta menumbuhkan rasa cinta tanah air dalam bingkai keberagaman yang harmonis.⁸⁷

⁸⁵ Kemendikbudristek, *Kajian Akademik Kurikulum Merdeka*, (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembelajaran, 2022), hlm. 32.

⁸⁶ Republik Indonesia, *Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2022 tentang Standar Nasional Pendidikan*, Pasal 6.

⁸⁷ Resky Arianto, dkk., *Pendidikan Pancasila untuk SD/MI Kelas II*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2023), hlm. 5.

2. Tujuan Pendidikan Pancasila

Secara umum, Pendidikan Pancasila bertujuan untuk membentuk warga negara yang memiliki karakter, cara berpikir, serta perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai luhur Pancasila sebagai dasar negara sekaligus pedoman hidup bangsa. Di jenjang sekolah dasar, khususnya pada Fase A, tujuan tersebut dijabarkan ke dalam beberapa fokus utama sebagai berikut:

- a. Internalisasi Profil Pelajar Pancasila: Pembelajaran diarahkan untuk mencetak individu yang beriman, mandiri, kreatif, dan mampu bernalar kritis. Dalam konteks keragaman, tujuannya adalah membentuk sikap Berkebinekaan Global, di mana peserta didik belajar menghargai pluralitas sebagai kekayaan bangsa.⁸⁸
- b. Penguatan Kesadaran Jati Diri Nasional: Kurikulum ini bertujuan memberikan pemahaman mendalam bagi peserta didik mengenai identitas mereka sebagai bagian dari masyarakat Indonesia yang majemuk, termasuk pengenalan terhadap simbol-simbol negara dan norma yang berlaku.⁸⁹
- c. Pembentukan Perilaku Inklusif dan Toleran: Khusus bagi peserta didik kelas II sekolah dasar, tujuan pembelajaran difokuskan agar mereka sanggup mengidentifikasi perbedaan fisik maupun non-fisik di lingkungan sekitarnya serta menerima perbedaan tersebut sebagai sebuah anugerah.⁹⁰

⁸⁸ Kemendikbudristek, *Kajian Akademik Kurikulum Merdeka*, (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembelajaran, 2022), hlm. 35.

⁸⁹ Republik Indonesia, *Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2022 tentang Standar Nasional Pendidikan*, Pasal 6.

⁹⁰ Resky Arianto, dkk., *Pendidikan Pancasila untuk SD/MI Kelas II*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2023), hlm. 45.

d. Stimulasi Motivasi Belajar melalui Inovasi: Pendidikan Pancasila juga bertujuan menciptakan iklim instruksional yang suportif. Melalui penggunaan media yang menarik, diharapkan muncul hasrat dalam diri peserta didik untuk terlibat aktif dan mencapai keberhasilan dalam proses belajar.⁹¹

3. Capaian Pembelajaran Pendidikan Pancasila Prespektif Kumer

Dalam Kurikulum Merdeka, Capaian Pembelajaran (CP) mata pelajaran Pendidikan Pancasila berorientasi kuat pada penguatan Profil Pelajar Pancasila. Profil ini mencakup dimensi Beriman, Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia, Berkebinekaan Global, Gotong Royong, Mandiri, Bernalar Kritis, dan Kreatif. CP tersebut kemudian diturunkan menjadi Tujuan Pembelajaran (TP) yang lebih spesifik dan terukur. TP memuat kompetensi konkret yang akan dicapai peserta didik dan dirumuskan untuk memastikan pembelajaran diarahkan pada keterampilan nyata melalui pengalaman langsung

Hubungan antara CP dan TP ini menjadi dasar penyusunan alur pembelajaran, sebagaimana dirangkum dalam tabel berikut:

Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran Fase A Kelas II

Capaian Pembelajaran (CP)	Tujuan Pembelajaran (TP)
Peserta didik mengidentifikasi dan menghargai identitas dirinya sesuai dengan jenis kelamin, hobi, bahasa, serta agama dan kepercayaan di lingkungan rumah dan sekolah.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mampu mengidentifikasi identitas dirinya sesuai dengan jenis kelamin, ciri-ciri fisik, dan hobinya. 2. Peserta didik mampu menyebutkan ciri-ciri fisik (contoh: jenis kelamin, warna kulit, jenis rambut, dll). 3. Peserta didik mampu mengidentifikasi dan menghargai perbedaan baik fisik

⁹¹ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2021), hlm. 23.

	(contoh: warna kulit, jenis rambut) maupun nonfisik (contoh: miskin, kaya) pada keluarga dan teman-temannya di lingkungan rumah dan sekolah.
--	--

Melalui capaian dan tujuan pembelajaran pada tabel 2.1 tersebut, penulis memfokuskan pada perbedaan ciri fisik peserta didik yang di mana diharapkan agar peserta didik mampu dalam memahami materi Pendidikan Pancasila serta mampu mengimplementasikan nilai-nilai positif dalam kehidupan sehari-hari.

4. Tantangan Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila di satuan pendidikan masih menghadapi berbagai tantangan yang perlu mendapat perhatian dari guru. Salah satu tantangan utama adalah rendahnya minat serta keterlibatan peserta didik dalam memahami nilai-nilai Pancasila secara lebih mendalam. Pembelajaran yang masih didominasi oleh metode teoritis dan berpusat pada guru sering kali menyebabkan peserta didik kurang mampu menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari.⁹²

Selain itu, perkembangan teknologi dan arus globalisasi juga menjadi tantangan dalam pembentukan karakter peserta didik. Kemudahan akses informasi melalui media sosial dapat memengaruhi pola pikir, sikap, dan perilaku peserta didik yang tidak selalu sejalan dengan nilai-nilai Pancasila.

⁹² Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2016), hlm. 52.

Oleh karena itu, guru dituntut untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih kontekstual, menarik, dan relevan dengan perkembangan zaman.⁹³

Tantangan lainnya terletak pada keberagaman karakteristik serta kemampuan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Guru perlu menerapkan pendekatan pembelajaran yang variatif agar seluruh peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran secara optimal. Dalam konteks pembelajaran mendalam, peserta didik tidak hanya dituntut untuk memahami konsep, tetapi juga mampu mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sosial, baik di lingkungan sekolah maupun masyarakat.⁹⁴

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila menghadapi berbagai tantangan yang berasal dari faktor peserta didik, perkembangan teknologi, serta proses pembelajaran yang diterapkan di sekolah.

5. Materi Pendidikan Pancasila

Pada tingkat sekolah dasar, materi Pendidikan Pancasila difokuskan pada pengenalan identitas diri, norma, hak dan kewajiban, serta semangat persatuan dalam keberagaman. Secara khusus pada penelitian ini menggunakan materi yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakter peserta didik kelas II sekolah dasar yaitu materi “Berbeda Tetap Bersama”. Berikut materinya:

⁹³ Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia, *Panduan Penguatan Pendidikan Karakter* (Jakarta: Kemendikbud, 2017), hlm. 18.

⁹⁴ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2019), hlm. 35.

a. Pengertian Ciri Fisik

Ciri fisik adalah sesuatu yang ada pada diri individu dan dapat dilihat secara langsung. Badan, tubuh atau raga merupakan fisik. Setiap peserta didik memiliki ciri fisik yang berbeda-beda. Perbedaan tersebut merupakan anugerah yang perlu dihargai. Meskipun memiliki perbedaan, semua peserta didik memiliki kedudukan dan hak yang sama sebagai teman di sekolah maupun di lingkungan masyarakat.⁹⁵

Perbedaan ciri fisik dapat terlihat dari berbagai aspek. Ada peserta didik yang memiliki tubuh tinggi, sedang, atau pendek. Warna kulit juga beragam, seperti sawo matang, kuning langsat, atau cokelat. Selain itu, bentuk rambut setiap peserta didik tidak sama, ada yang lurus, bergelombang, maupun keriting. Bentuk mata, hidung, dan wajah juga menunjukkan keunikan masing-masing.⁹⁶ Ciri-ciri fisik dapat dipengaruhi oleh asal suku seperti suku Sunda, Aceh, Jawa, dan Betawi. Ciri-ciri fisik juga didapatkan dari keturunan seperti Arab, Tionghoa, dan India.

b. Contoh Ciri-Ciri Fisik

Terdapat beberapa hal yang merupakan contoh dari ciri-ciri fisik, yaitu:

- 1) Bentuk wajah: Oval, bundar, lonjong.
- 2) Bentuk rambut: Keriting, lurus, bergelombang.
- 3) Warna rambut: Hitam, coklat pirang.

⁹⁵ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, *Pendidikan Pancasila untuk SD/MI Kelas II* (Jakarta: Pusat Perbukuan Kemendikbudristek, 2021), hlm. 18.

⁹⁶ *Ibid.*, hlm. 20–21.

- 4) Bentuk hidung: Mancung dan pesek.
- 5) Bentuk mata: Sipit dan lebar.
- 6) Warna mata: Hitam, coklat, biru.
- 7) Warna kulit: Kuning langsung, sawo matang, hitam.
- 8) Ukuran tubuh: Gemuk dan kurus.
- 9) Tinggi badan: Tinggi dan pendek.
- 10) Jenis kelamin: Laki-laki dan perempuan.

c. Sikap Menghargai Perbedaan Fisik

Keberagaman ciri fisik dapat ditemukan di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Meskipun memiliki penampilan yang berbeda, semua orang memiliki kedudukan yang sama dan berhak memperoleh perlakuan yang baik. Oleh karena itu, peserta didik perlu membiasakan diri untuk menghormati teman tanpa membedakan penampilan fisiknya.⁹⁷ Berikut contoh sikap menghargai perbedaan fisik:

- 1) Menerima teman yang berbeda warna kulit.
- 2) Menghargai teman yang disabilitas (kekurangan fisik).
- 3) Tidak menertawakan atau mengejek teman yang tubuhnya lebih pendek.
- 4) Menerima teman yang memiliki perbedaan tinggi badan dan ukuran tubuh.
- 5) Tidak membedakan teman berdasarkan jenis kelamin.

⁹⁷ Shofia Nurun Alanur S., Resha Hadi Sucipto, dan Soeharti, *Pendidikan Pancasila untuk SD/MI Kelas II* (Jakarta: Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2023), hlm. 78–79.

d. Manfaat Menghargai Perbedaan Fisik

Setelah mengenal berbagai perbedaan ciri fisik yang dimiliki setiap individu, peserta didik perlu memahami pentingnya menghargai perbedaan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Dengan memahami manfaatnya, peserta didik diharapkan mampu menerima dan menghormati setiap orang tanpa memandang penampilan fisiknya.⁹⁸

- 1) Meningkatkan rasa percaya diri.
- 2) Hidup menjadi rukun.
- 3) Meningkatkan kesadaran dan penghargaan terhadap keunikan setiap orang.
- 4) Mengurangi konflik dan kesalahpahaman antar teman.
- 5) Meningkatkan kerja sama dan komunikasi

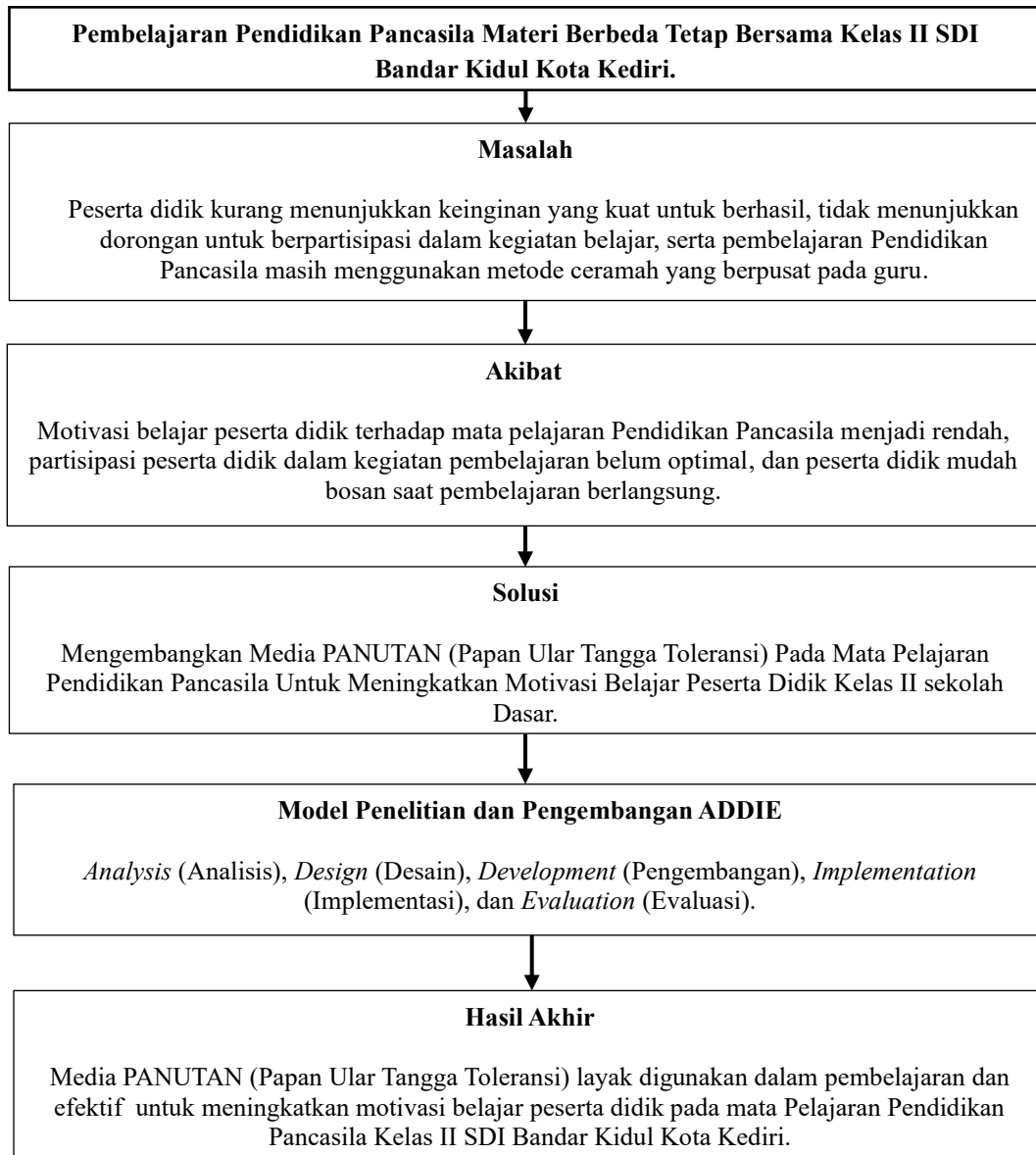
F. Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian teori mengenai penelitian dan pengembangan, media pembelajaran, motivasi belajar, serta Pendidikan Pancasila materi Berbeda Tetap Bersama kelas II sekolah dasar, dapat dipahami bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar berpotensi meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, penulis mengembangkan media PANUTAN sebagai sarana pembelajaran untuk membantu dalam memahami materi Pendidikan Pancasila sekaligus meningkatkan

⁹⁸ Ibid.

motivasi belajar peserta didik kelas II sekolah dasar. Alur pemikiran penelitian ini dapat dilihat pada bagan kerangka berpikir berikut:

Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir



Berdasarkan Gambar 2.2 kerangka berpikir di atas, dapat dijelaskan bahwa permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II sekolah dasar adalah rendahnya motivasi belajar peserta didik serta kurangnya

penggunaan media pembelajaran yang menarik. Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang optimal, membosankan, dan peserta didik kurang aktif dalam mengikuti kegiatan belajar. Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, dilakukan pengembangan media pembelajaran berupa PANUTAN (Papan Ular Tangga) pada materi berbeda tetap bersama. Media ini dirancang agar pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi peserta didik sekolah dasar. Proses pengembangan media PANUTAN dilakukan melalui beberapa tahap sesuai penelitian R&D model ADDIE, yaitu *Analysis* (analisis kebutuhan), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Melalui tahapan tersebut, media yang dikembangkan diharapkan layak digunakan dalam pembelajaran serta dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas II SD pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.