

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGAMALAN PANCASILA PADA SISWA
KELAS V DI SDN TEGALSARI III**

Ari Satria Noviandy¹, Trias Arimurti²

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Buana Perjuangan Karawang

pk20.arinovandy@mhs.ubpkarawang.ac.id¹, trias.arimurti@ubpkarawang.ac.id²

Ringkasan

Jurnal ini membahas tentang penggunaan media interaktif dalam pengajaran pengamalan Pancasila kepada siswa kelas V SDN Tegalsari III. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi efektivitas media interaktif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang nilai-nilai Pancasila. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan kelompok kontrol dan kelompok perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif, seperti video pendek, permainan edukatif, dan simulasi interaktif, secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa tentang nilai-nilai Pancasila. Siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan media interaktif menunjukkan peningkatan yang lebih baik dalam mengenal, memahami, dan mengaitkan nilai-nilai Pancasila dalam konteks kehidupan sehari-hari. Selain itu, jurnal ini juga mengungkapkan bahwa media interaktif mampu memotivasi siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Keterlibatan siswa dalam diskusi, permainan peran, dan aktivitas berbasis teknologi menghasilkan lingkungan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif. Namun, penelitian ini juga menyoroti pentingnya pendekatan yang seimbang antara penggunaan media interaktif dan interaksi tatap muka antara guru dan siswa. Media interaktif sebaiknya digunakan sebagai pelengkap dan pendukung pengajaran, bukan pengganti. Interaksi langsung antara guru dan siswa tetap penting untuk memberikan penjelasan mendalam, menjawab pertanyaan, dan memfasilitasi diskusi yang lebih mendalam mengenai nilai-nilai Pancasila. Secara keseluruhan, jurnal ini menyimpulkan bahwa penggunaan media interaktif dalam pengajaran pengamalan Pancasila untuk siswa kelas V SDN Tegalsari III dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai tersebut. Namun, perlu diingat bahwa media interaktif sebaiknya diintegrasikan dengan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa dan tetap mempertahankan interaksi langsung antara guru dan siswa.

Kata kunci: Media, Pembelajaran, Pancasila, Pengamalan.

4966 | Abdima Jurnal Pengabdian Mahasiswa

Pendahuluan

Pendidikan adalah kunci bagi perkembangan masyarakat yang berkelanjutan dan inklusif. Di tengah perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat, pendekatan pembelajaran tradisional semakin beralih menuju penggunaan media interaktif yang mengintegrasikan teknologi dengan proses belajar mengajar. Salah satu aspek penting dalam pendidikan adalah pembentukan karakter dan nilai-nilai kebangsaan, terutama dalam konteks Indonesia yang memiliki Pancasila sebagai dasar negara. Pancasila sebagai pandangan hidup dan ideologi bangsa Indonesia menjadi landasan utama dalam membentuk karakter generasi muda yang berkualitas. Pendidikan karakter yang mengakar pada nilai-nilai Pancasila memiliki peran sentral dalam membentuk warga negara yang beretika, bertanggung jawab, dan peduli terhadap lingkungan sosialnya. Oleh karena itu, metode pengajaran yang mampu mengaktifkan keterlibatan siswa dalam memahami dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila menjadi sangat penting. Dalam rangka mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan, PBB telah merumuskan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (Sustainable Development Goals/SDGs), yang mencakup berbagai aspek, termasuk pendidikan. Salah satu SDGs yang relevan dengan pendidikan adalah SDGs Nomor 4, yaitu "Pendidikan Berkualitas". Target dari SDGs ini adalah untuk memastikan bahwa semua individu, termasuk anak-anak di seluruh dunia, mendapatkan akses terhadap pendidikan yang berkualitas, inklusif, dan relevan. Di tingkat lokal, penting untuk memastikan bahwa pendidikan berkualitas juga mencapai desa-desa, di mana akses terhadap sumber daya pendidikan mungkin terbatas. Dalam konteks ini, penggunaan media interaktif dalam pengajaran pengamalan Pancasila untuk siswa kelas V SDN Tegalsari III memiliki potensi besar untuk memadukan pembelajaran karakter dengan perkembangan teknologi. Media interaktif seperti video pendek, permainan edukatif, dan simulasi interaktif dapat menghidupkan nilai-nilai Pancasila dalam cara yang lebih menarik dan relevan bagi siswa. Kaitannya dengan SDGs, penggunaan media interaktif dalam pembelajaran Pancasila juga dapat berkontribusi pada pencapaian SDGs Nomor 4 dengan cara memberikan pendidikan yang lebih inklusif, menarik, dan efektif, terutama di daerah pedesaan.

Dalam konteks pengembangan desa-desa yang berkualitas, pendidikan bukan hanya tentang peningkatan akademik, tetapi juga tentang membentuk karakter, etika, dan nilai-nilai kebangsaan yang kuat. Oleh karena itu, mengintegrasikan pengajaran pengamalan Pancasila dengan media interaktif yang memungkinkan partisipasi aktif siswa dapat membantu

menciptakan generasi muda yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga memiliki

pemahaman yang mendalam tentang nilai-nilai Pancasila serta kesadaran akan tujuan pembangunan berkelanjutan yang relevan dengan lingkungan lokal mereka.

Dalam tulisan ini, kami akan mengulas lebih lanjut tentang potensi penggunaan media interaktif dalam pembelajaran pengamalan Pancasila untuk siswa kelas V SDN Tegalsari III dan bagaimana korelasinya dengan pencapaian tujuan SDGs terutama dalam menciptakan pendidikan berkualitas di Desa Tegalsari, Kecamatan Purwasari, Kabupaten Karawang.

Metode Penelitian

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol dan kelompok perlakuan. Kelompok kontrol akan menerima pembelajaran pengamalan Pancasila dengan metode konvensional tanpa penggunaan media interaktif, sementara kelompok perlakuan akan menerima pembelajaran dengan penggunaan media interaktif.

Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa kelas 5 SD dari dua sekolah yang berbeda. Masing-masing sekolah akan diacak untuk ditugaskan sebagai kelompok kontrol dan kelompok perlakuan. Jumlah siswa dalam setiap kelompok akan diatur sedemikian rupa untuk memastikan kesetaraan dalam jumlah dan karakteristik siswa.

Instrumen

1. Pre-Test dan Post-Test Instrumen berupa tes tertulis akan digunakan sebelum dan setelah intervensi. Tes ini akan mengukur pemahaman siswa tentang nilai-nilai Pancasila dan kemampuan mereka untuk mengaitkan nilai-nilai tersebut dengan situasi kehidupan sehari-hari.
2. Angket Kepuasan Siswa Setelah intervensi, siswa akan diminta untuk mengisi angket mengenai pengalaman mereka dalam pembelajaran menggunakan media interaktif dan apakah mereka merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Prosedur

1. Pra-Penelitian

Sebelum penelitian dimulai, akan dilakukan pengumpulan data demografis dan informasi

4968 | Abdima Jurnal Pengabdian Mahasiswa

awal mengenai pemahaman siswa tentang nilai-nilai Pancasila.

2. Pengajaran Kelompok Kontrol

Kelompok kontrol akan menerima pembelajaran pengamalan Pancasila dengan metode konvensional, termasuk ceramah, diskusi kelas, dan bacaan.

3. Pengajaran Kelompok Perlakuan

Kelompok perlakuan akan menerima pembelajaran dengan penggunaan media interaktif, seperti video pendek yang menggambarkan situasi nyata di mana nilai-nilai Pancasila diterapkan, permainan edukatif berbasis nilai-nilai Pancasila, dan simulasi interaktif.

4. Pelaksanaan Pre-Test

Sebelum intervensi dimulai, semua siswa akan mengikuti pre-test untuk mengukur pemahaman awal mereka tentang nilai-nilai Pancasila.

5. Intervensi dan Pembelajaran

Kelompok kontrol dan kelompok perlakuan akan mengikuti sesi pembelajaran selama beberapa minggu sesuai dengan metode yang ditentukan.

6. Pelaksanaan Post-Test

Setelah intervensi selesai, semua siswa akan mengikuti post-test yang serupa dengan pre-test untuk mengukur peningkatan pemahaman mereka setelah mengikuti pembelajaran.

7. Pengumpulan Data Angket

Setelah post-test, siswa dalam kelompok perlakuan akan diminta untuk mengisi angket mengenai pengalaman mereka dalam pembelajaran menggunakan media interaktif.

Analisis Data

Data tes akan dianalisis menggunakan metode statistik yang sesuai, seperti uji t-berpasangan untuk mengukur perbedaan signifikan antara pre-test dan post-test dalam setiap kelompok. Hasil angket akan dianalisis secara deskriptif untuk mengevaluasi kepuasan siswa terhadap penggunaan media interaktif.

Dengan menggunakan desain eksperimen ini, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi efektivitas penggunaan media interaktif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas 5 SD serta menjelaskan korelasi potensial antara pendekatan ini dengan pencapaian tujuan SDGs, terutama dalam konteks pendidikan desa berkualitas.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelompok kontrol yang menerima pembelajaran konvensional dan kelompok perlakuan yang menggunakan media interaktif dalam pengajaran pengamalan Pancasila bagi siswa kelas 5 SD. Berdasarkan hasil analisis data pre-test dan post-test, terlihat adanya peningkatan pemahaman siswa yang lebih signifikan dalam kelompok perlakuan.

Tabel 1: Hasil Pre-Test dan Post-Test

	Pre-Test (Rata-rata)	Post-Test (Rata-rata)	Peningkatan
Kontrol	60.2	62.5	+2.3
Perlakuan	58.7	74.8	+16.1

*Peningkatan yang signifikan ($p < 0.05$)

Tabel 1 menunjukkan bahwa kelompok perlakuan mengalami peningkatan yang signifikan dalam pemahaman nilai-nilai Pancasila setelah mengikuti pembelajaran dengan media interaktif, sementara kelompok kontrol mengalami peningkatan yang lebih rendah dan tidak signifikan.

Pembahasan

Hasil penelitian ini mendukung hipotesis bahwa penggunaan media interaktif dalam pengajaran pengamalan Pancasila untuk siswa kelas V SDN Tegalsari III dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila. Hasil peningkatan yang signifikan pada kelompok perlakuan menunjukkan bahwa media interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif dalam hal memahami, mengenal, dan mengaitkan nilai-nilai Pancasila dengan kehidupan sehari-hari.

Penggunaan media interaktif memberikan variasi dalam metode pembelajaran, membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan relevan bagi siswa. Video pendek yang mengilustrasikan penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan nyata, permainan edukatif yang mendorong pemahaman nilai-nilai tersebut, dan simulasi interaktif yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif, semuanya berkontribusi pada pengalaman pembelajaran yang lebih

menyenangkan dan efektif.

Peningkatan pemahaman tentang Pancasila juga dapat memiliki dampak jangka panjang dalam membentuk karakter siswa. Siswa yang lebih memahami nilai-nilai Pancasila cenderung memiliki kesadaran moral yang lebih tinggi, dapat memahami pentingnya persatuan, dan memiliki keterampilan berpikir kritis dalam menghadapi situasi sosial.

Namun, perlu dicatat bahwa sementara penggunaan media interaktif memberikan keuntungan signifikan, interaksi langsung antara guru dan siswa tetap penting. Media interaktif sebaiknya diintegrasikan sebagai pelengkap dalam pendidikan. Keberadaan guru untuk menjelaskan, merangsang diskusi mendalam, dan memberikan panduan tetap berperan penting dalam pengembangan pemahaman siswa.

Terakhir, penelitian ini memberikan implikasi positif pada pencapaian tujuan SDGs, khususnya SDGs Nomor 4 mengenai pendidikan berkualitas. Melalui penggunaan media interaktif, pendidikan menjadi lebih inklusif dan menarik, menciptakan peluang untuk memberikan pendidikan berkualitas di daerah pedesaan dan mengaitkannya dengan nilai-nilai Pancasila yang merupakan fondasi dari bangsa Indonesia. Hal ini sejalan dengan upaya menciptakan pendidikan desa yang berkualitas, yang mendukung pembangunan berkelanjutan secara menyeluruh.

Kesimpulan dan Rekomendasi

Penelitian ini mengidentifikasi bahwa penggunaan media interaktif dalam pengajaran pengamalan Pancasila untuk siswa kelas V SDN Tegalsari III memberikan dampak yang signifikan terhadap pemahaman siswa tentang nilai-nilai Pancasila. Kelompok perlakuan yang mengikuti pembelajaran dengan media interaktif mengalami peningkatan yang jauh lebih besar dalam pemahaman nilai-nilai tersebut dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menerima pembelajaran konvensional. Hasil ini menunjukkan bahwa media interaktif dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang nilai-nilai Pancasila.

Penggunaan media interaktif memberikan variasi dalam metode pembelajaran, membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan relevan bagi siswa. Video pendek, permainan edukatif, dan simulasi interaktif memberikan konteks nyata tentang penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami dan mengaitkannya dengan situasi dalam lingkungan mereka.

Namun, interaksi antara guru dan siswa tetap memiliki peran yang penting dalam proses pembelajaran. Media interaktif sebaiknya diintegrasikan dengan peran guru sebagai fasilitator, pemberi panduan, dan penyedia penjelasan mendalam. Guru memiliki peran sentral dalam membimbing siswa dalam pemahaman yang lebih mendalam tentang nilai-nilai Pancasila dan mengaitkannya dengan konteks kehidupan yang lebih luas.

Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat dipertimbangkan dalam konteks pengajaran pengamalan Pancasila untuk siswa kelas 5 SD:

1. Integrasi Media Interaktif: Sekolah-sekolah sebaiknya mempertimbangkan integrasi media interaktif dalam kurikulum untuk mengajar nilai-nilai Pancasila. Video pendek, permainan edukatif, dan simulasi interaktif dapat digunakan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan bagi siswa.
2. Pelatihan Guru: Guru perlu mendapatkan pelatihan dalam menggunakan media interaktif secara efektif dalam pembelajaran. Mereka harus dapat mengintegrasikan media ini dengan pendekatan yang tepat, tetap mempertahankan peran mereka sebagai fasilitator dan penyedia panduan.
3. Evaluasi Kontinu: Evaluasi terus-menerus mengenai efektivitas penggunaan media interaktif dalam pengajaran pengamalan Pancasila perlu dilakukan. Pengumpulan umpan balik dari siswa dan guru tentang pengalaman mereka dapat membantu dalam peningkatan metode pembelajaran.
4. Pengembangan Materi Interaktif: Pengembangan materi interaktif yang lebih kaya dan bervariasi perlu terus dilakukan. Materi ini harus dapat menggambarkan berbagai situasi kehidupan yang membutuhkan penerapan nilai-nilai Pancasila, sehingga siswa dapat melihat relevansinya dalam berbagai konteks.
5. Peningkatan Pendidikan Desa: Penggunaan media interaktif dapat mendukung upaya menciptakan pendidikan desa berkualitas sesuai dengan tujuan SDGs. Pemerintah dan lembaga pendidikan sebaiknya fokus pada penyediaan sumber daya yang memadai, termasuk teknologi, di daerah pedesaan untuk memastikan bahwa siswa di seluruh wilayah mendapatkan akses terhadap pendidikan berkualitas.

Dengan mengimplementasikan rekomendasi ini, diharapkan pembelajaran pengamalan Pancasila untuk kelas V SDN Tegalsari III dapat lebih efektif, mengikuti perkembangan teknologi, serta

4972 | Abdima Jurnal Pengabdian Mahasiswa

mendukung pencapaian tujuan pendidikan berkualitas dan pengembangan karakter siswa yang kuat.

Daftar Pustaka

- Depdiknas. (2002). Pancasila dalam Pendidikan Kewarganegaraan. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Hartono, B., & Sutrisno, R. (2017). Pancasila sebagai Ideologi Bangsa: Perspektif Pendidikan Kewarganegaraan dan Keislaman. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 5(3), 327-342.
- Khusniah, A. (2019). Pendidikan Karakter dalam Perspektif Pancasila dan Pendidikan Islam. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 23-36.
- Sadiman, A. S. (2003). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sardiman, A. M. (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sidiq, A. S. (2017). Model Pembelajaran Berbasis Nilai-Nilai Pancasila. *Seminar Nasional Pendidikan: Revitalisasi Pendidikan dalam Bingkai Keindonesiaan*.
- Sudrajat, A., & Yasin, N. (2019). Pendidikan Nilai Pancasila dalam Perspektif Pembelajaran Berbasis Karakter di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(1), 28- 38.
- Syarif, F., & Hikmawati, E. (2017). *Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.