

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar

a. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam Kurikulum Merdeka

Pendidikan Pancasila harus diberikan sedini mungkin agar siswa dapat tumbuh berkarakter baik dan hidup sesuai nilai-nilai yang terkandung dalam sila Pancasila sesuai dengan maknanya. Jika siswa mempunyai pemahaman yang cukup maka ia akan mampu mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Tugas guru adalah membimbing dan menanamkan pemahaman kepada siswa agar mereka memahami dengan benar bagaimana menerapkan nilai-nilai sila Pancasila sesuai dengan maknanya (Khosiah, 2020). Berbeda dengan pendapat (Afrizal Purba & Defriyanto, 2020) yang mengatakan Pendidikan Pancasila merupakan upaya untuk memaksimalkan potensi peserta didik dalam menciptakan generasi yang dapat mengarahkan bangsanya menjadi lebih maju terutama di era globalisasi. Pendidikan juga mempengaruhi kualitas peserta didik pada proses kegiatan pembelajaran. Berdasarkan Undang-Undang No. 20 tahun 2003, kurikulum merupakan sekumpulan pengaturan dan rencana yang mengandung tujuan, isi, bahan ajar, dan cara yang digunakan untuk membantu peserta didik mencapai tujuan akademik (Sulfemi, 2018). Dari penjelasan tersebut, kurikulum dapat didefinisikan sebagai sekumpulan program pendidikan yang mencakup tujuan, isi, bahan ajar, dan metode

yang digunakan untuk mengarahkan proses pembelajaran peserta didik untuk mencapai tujuan tertentu.

Kurikulum yang ada di Indonesia sudah berubah dan disempurnakan, saat ini menggunakan kurikulum merdeka. Pada kurikulum pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat membuat peserta didik belajar dengan tenang, menyenangkan, dan tidak tertekan. Ini juga dapat membantu peserta didik menunjukkan bakat alami (Wahyuni, 2021). Pembelajaran PPKn di kurikulum merdeka terdapat enam jam pelajaran dalam seminggu (Jamaludin et al., 2022). Terdapat 2 sampai 3 pertemuan dalam seminggu. Capaian pembelajaran yang terdapat pada kurikulum merdeka, pembelajaran PPKn di kelas 3 termasuk pada fase B, pada fase ini peserta didik diharapkan dapat mempelajari mengenai kemampuan menguraikan makna sila-sila Pancasila sesuai dengan simbolnya dalam Garuda Pancasila.

Kurikulum tidak hanya sebatas bidang studi yang termuat di dalamnya maupun kegiatan belajarnya saja, tetapi mencakup segala sesuatu yang mempengaruhi perkembangan dan pembentukan pribadi peserta didik yang sesuai dengan tujuan Pendidikan yang akan dicapai sehingga dapat meningkatkan kualitas Pendidikan (Putri et al., 2022). Pembaharuan kurikulum sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran karena dengan pembaharuan itu maka proses, model, atau metode pembelajaran akan semakin efektif dan efisien, serta akan mengalami kemajuan guna meningkatkan kualitas Pendidikan di Indonesia untuk menjadikan pendidikan di Indonesia semakin baik.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan pancasila dan kewarganegaraan dalam kurikulum merdeka untuk kelas 3 termasuk kedalam fase B. Dimana peserta didik diharapkan dapat mempelajari tentang kemampuan menguraikan makna sila-sila pancasila sesuai dengan simbolnya serta berpartisipasi dalam diskusi dan percakapan sederhana dan dapat meningkatkan tentang pancasila melalui berbagai kegiatan pembelajaran Pendidikan pancasila dan kewarganegaraan (Hamza, 2018). Serta mulai dapat menguraikan makna sila tersebut dengan sikap yang baik dan dari kata-kata yang kenal dalam kehidupan sehari-hari. Pembaharuan kurikulum sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran karena dengan pembaharuan itu maka proses, model, atau metode pembelajaran akan semakin efektif dan efisien, serta akan mengalami kemajuan guna meningkatkan kualitas Pendidikan di Indonesia untuk menjadikan pendidikan di Indonesia semakin baik (Sumarmi, 2023). Kurikulum harus diperbaharui agar sesuai dengan perkembangan zaman, apalagi zaman sekarang ini ilmu pengetahuan dan teknologi informasi telah berkembang semakin masif dan tak terkendali.

b. Pentingnya Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Tertanamnya nilai-nilai sila-sila Pancasila pada setiap masyarakat tentu dapat mencegah adanya penyalahgunaan sila-sila Pancasila, terkhusus dalam ruang lingkup wilayah Pendidikan Indonesia. Maka dengan ini peserta didik dan para tenaga pendidik haruslah bekerja keras, dalam menanamkan dan mengajarkan sila-sila Pancasila agar para generasi penerus bangsa terus mengamalkan nilai-nilai luhur yang telah menjadi

ideologi bangsa. Dalam (Sadhana, 2022) berpendapat salah satu tempat untuk menanamkan sila-sila tersebut ialah melalui Pendidikan. Dalam Pendidikan Indonesia memiliki beberapa tingkatan, yakni dimulai dari Sekolah Dasar. Pada tingkat Sekolah Dasar awal dimulainya penerapan nilai-nilai Pancasila baik dalam pembelajaran maupun dalam aspek lainnya. Karena dalam proses ini tidak terlepas dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

2. Perkembangan PPKn pada anak kelas 3 Sekolah Dasar

Pada peserta didik di kelas 3 SD, perkembangan pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) berpusat pada pemahaman dan pengamalan nilai-nilai dasar, termasuk pemahaman dan pengamalan lima sila Pancasila secara sederhana dan praktis (Haqqi et al., 2023). Teori Piaget mengatakan bahwa anak-anak berada di fase kognitif operasional konkret (Imanulhaq & Ichsan, 2022). Kurikulum sangat penting dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu, tujuan pendidikan jelas termasuk dalam kurikulum, dan pendidik harus memahami secara menyeluruh isi kurikulum. Dengan pemahaman ini, pendidikan dapat berjalan dengan lancar, informatif, interaktif, dan efektif. Peserta didik untuk memahami dan menerapkan nilai-nilai seperti keadilan sosial, ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, dan musyawarah dalam kehidupan sehari-hari melalui pendekatan seperti cerita, permainan, dan lagu (Putra et al., 2024). Di kelas 3 SD, pembelajaran PPKn juga menekankan pentingnya kolaborasi antara guru dan orang tua dalam memperkuat penanaman nilai-nilai tersebut, guna membentuk karakter anak yang beretika, berkeadilan, dan cinta tanah air.

3. Media Pembelajaran

Media pembelajaran yaitu alat yang dibutuhkan guru untuk membantu menyampaikan materi pelajaran saat pembelajaran berlangsung. Menurut teori pengembangan Piaget, pembelajaran harus disesuaikan dengan usianya (Magdalena et al., 2023). Peserta didik masih berada di tahap operasional konkrit ketika mereka berada di usia sekolah dasar. Di usia ini, peserta didik memiliki kemampuan untuk berpikir rasional tentang hal-hal nyata. Media pembelajaran yang digunakan di sekolah dasar pada umumnya memiliki berbagai macam karakteristik. Hal ini sesuai dengan pendapat Edgar Dale (Ibrahim et al, 2022) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran di sekolah menggunakan prinsip “Kerucut Pengalaman” yang diilustrasikan dengan tabel limas sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman, Edgar Dale Dalam R.

Dari tabel prisma kerucut pengalaman diatas maka dapat dijabarkan sebagai berikut :

- 1) Verbal, arti dari verbal disini yaitu terdapat sebuah materi di dalam media yang bisa dibaca oleh peserta didik maupun didengarkan oleh guru maupun peserta didik.

- 2) Visual yang berarti bisa kita lihat untuk membaca maupun memaknai beberapa informasi bisa berupa buku, koran, majalah, dan lain-lain.
- 3) Terlibat, peserta didik disini dapat terlibat langsung saat pembelajaran seperti diskusi maupun presentasi didalam kelas.
- 4) Berbuat, arti dari berbuat disini peserta didik dapat menciptakan suatu hal yang bersifat nyata baik

Prinsip pengerucutan diatas menunjukkan bahwa pengalaman langsung diperlukan untuk bahan acuan agar peserta didik dapat memahami dengan baik dan benar. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran melalui sesuatu yang konkret terlebih dahulu hingga ke abstrak melalui simbol-simbol makna sila pancasila dapat menanamkan pemahaman yang lebih dalam terhadap peserta didik. Ini karena pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung akan membuat pembelajaran lebih berkesan bagi peserta didik dan membuat pelajaran lebih mudah diingat.

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah alat yang diperlukan untuk memudahkan proses pembelajaran. Sedangkan media pembelajaran digunakan saat pembelajaran berlangsung untuk membantu peserta didik mencerna materi dan memudahkan guru dalam memberikan materi kepada peserta didik agar mencapai tujuan pembelajaran (Meri & Mustika, 2022). Media pembelajaran memudahkan guru dalam mengajar untuk mendorong peserta didik agar menulis dan berbicara (Kusumaningtyas & Mukhlisina, 2023).

Berdasarkan penjelasan tersebut, disimpulkan bahwa media

pembelajaran adalah alat yang memotivasi belajar dan memudahkan peserta didik untuk memahami apa yang diajarkan. Ini juga memudahkan guru untuk menyampaikan materi kepada peserta didik sehingga materi lebih mudah diterima dan dipahami. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, media pembelajaran juga dapat menarik peserta didik agar memahami materi pelajaran.

b. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu benda yang dimanfaatkan oleh guru untuk menjadi perantara dalam pemberian informasi saat kegiatan pembelajaran di kelas. Penggunaan media pada saat pembelajaran memiliki berbagai macam jenis dan variasi. Menurut (Di & Gajah, 2024) media pembelajaran terbagi menjadi dua aspek, yakni media perangkat keras dan media pembelajaran perangkat lunak yang keduanya sama-sama bisa untuk menyampaikan informasi.

Sedangkan menurut (Rismaini et al., 2023) berdasarkan kriteria media pembelajaran terbagi menjadi dua yakni :

1) Media yang dirancang (*by design*)

Media ini memang khusus dirancang untuk proses pembelajaran agar peserta didik merasakan dalam proses pengalaman dan fasilitas secara formal.

2) Media yang dimanfaatkan (*by utilization*)

Media ini tidak dirancang namun sudah berlangsung disediakan oleh alam serta keberadaanya secara alami disekitar kita yang dapat dimanfaatkan oleh para pendidik agar bisa digunakan proses

pembelajaran.

Dari beberapa pendapat ahli diatas, juga terdapat pendapat lain juga dari Bahri Djamarah dan Aswan Zain (Arimbi Pamungkas1, 2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran terbagi menjadi 3 jenis yaitu :

1) Media Visual

Media ini adalah media cetak yang berbentuk visual yang proses pembuatannya melalui cetak maupun printing. Pada media ini pesan yang disajikan melalui huruf dan gambar agar informasi yang diberikan tersampaikan dengan jelas. Contoh media bahan cetak yaitu buku, koran, majalah, komik dan lain-lain.

2) Media Audio

Media audio adalah media yang dalam cara penyampaian pesanya menggunakan suara. Pesan yang disampaikan pada media ini menggunakan indra pendengar sebagai penerima suatu pesan contoh media audio yaitu musik, radio, dan perekam suara.

3) Media Audio-Visual

Media audio visual adalah media yang diilustrasikan melalui gambar dan juga suara. Media ini, komunikasinya diterima melalui indera visual dan indra auditori. Contoh media audio visual yaitu televisi dan film.

Berdasarkan uraian dari para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa klasifikasi media pembelajaran terbagi menjadi 2, yakni dirancang (*by design*) dan dimanfaatkan (*by utilization*). Pada masing-masing jenis telah disebutkan mempunyai 3 contoh yang meliputi media visual, audio dan

audio visual. Sehingga penggunaannya dapat dipilih yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik

c. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang membantu guru merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran. Model ini mencakup metode, pendekatan, strategi, dan teknik yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (Aji, 2016). Dengan memilih model pembelajaran yang tepat, guru dapat membuat suasana belajar yang lebih terorganisir, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa (Pitasari et al., 2022).

Berdasarkan penjelasan tersebut, ada banyak model pembelajaran yang dapat digunakan, masing-masing memiliki keunggulan dan fokus yang berbeda. Misalnya, model pembelajaran penemuan, model pembelajaran berbasis pertanyaan, model pembelajaran campuran, dan model pembelajaran eksplorasi menekankan pada eksplorasi mandiri (Adlini, 2023). Tujuan dari model pembelajaran tidak hanya untuk menyampaikan pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan sosial siswa. Dengan penggunaan model pembelajaran yang tepat, proses pendidikan tidak hanya menjadi sarana transfer pengetahuan, tetapi juga pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

d. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi sebagian besar sebagai alat bantu guru dalam proses mengajar dan mempengaruhi lingkungan dan kondisi

belajar yang diciptakan guru (Rosdiana et al., 2024). Media pembelajaran juga merupakan alat pendidikan yang membantu guru memperluas pengetahuan peserta didik. Serta media pembelajaran berfungsi sebagai alat berkomunikasi saat proses pembelajaran (Tafonao, 2018). Penggunaan media yang tepat dapat membantu mengatasi berbagai kendala. Selain itu, menurut (Saruan et al., 2022) media juga berfungsi untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa.

Sedangkan menurut (Ani Daniyati et al., 2023) berdasarkan fungsi media pembelajaran yakni :

1) Media sebagai alat bantu proses pembelajaran.

Media sebagai alat bantu guru menyampaikan pelajaran dengan lebih mudah dipahami siswa dan membuat materi lebih mudah dipahami. Penggunaan video animasi untuk menjelaskan fenomena alam seperti siklus air adalah contohnya.

2) Media pembelajaran yang menarik.

Media berfungsi sebagai pembelajaran yang menarik seperti animasi atau simulasi interaktif, dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar. Permainan edukasi matematika, misalnya, dapat menghilangkan rasa jenuh saat belajar.

3) Membantu peserta didik memahami ide-ide yang abstrak.

Media dapat membuat ide-ide yang abstrak menjadi lebih nyata. Penggunaan grafik atau simulasi digital untuk menjelaskan reaksi kimia atau pergerakan planet.

Berdasarkan penjelasan ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dan sumber belajar yang digunakan guru untuk membantu menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik dan dapat menumbuhkan motivasi dan pemahaman peserta didik tentang materi pelajaran.

e. Manfaat Media Pembelajaran

Adanya media pembelajaran bisa menumbuhkan minat peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Di sisi lain, juga sangat terbantu dengan keberadaan media pembelajaran karena dapat mempermudah dalam menyampaikan materi. Menurut arsyad (dalam haryono, 2014) menyatakan bahwa manfaat dari media pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Memperjelas penyampaian suatu informasi sehingga terjadi suatu peningkatan hasil belajar.
- 2) Meningkatkan perhatian peserta didik, memunculkan motivasi, dan percaya diri akan kemampuan dirinya untuk belajar mandiri sesuai kemampuannya.
- 3) Mengatasi permasalahan faktor keterbatasan ruang dan waktu
- 4) Meningkatkan kreativitas, semangat, rasa percaya diri untuk bisa melakukan suatu hal

Sedangkan menurut (Adventyana et al., 2023) manfaat adanya media pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Materi yang diberikan lebih jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik

- 2) Metode pembelajaran lebih variasi tidak hanya mengandalkan metode ceramah
- 3) Peserta didik lebih aktif karena banyak melakukan kegiatan belajar
- 4) Pembelajaran lebih aktif menyelesaikan soal-soal latihan
- 5) Materi mudah dipahami karena guru menjelaskan secara langsung dengan media konkret.
- 6) Meningkatkan ketertarikan peserta didik sehingga muncul motivasi dalam diri peserta didik.

Dari berbagai pandangan ahli yang telah disampaikan, kesimpulan yang dapat diambil bahwa media pembelajaran membawa sejumlah manfaat signifikan. Hal ini mencangkup kemampuannya dalam memberikan klarifikasi yang lebih tajam terhadap materi, menarik ketertarikan, melibatkan peserta didik secara langsung, serta memudahkan pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Oleh karena itu, media pembelajaran adalah materi pembelajaran bisa diseragamkan, proses belajar menjadi lebih menarik dan jelas, waktu dan tenaga dapat digunakan dengan lebih efisien, hasil belajar peserta didik bisa ditingkatkan, dan pembelajaran bisa dilakukan di mana saja (Sanday et al., 2023).

1. PPKn

a. Pengertian PPKn

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam membangun karakter dan kepribadian siswa sebagai generasi penerus bangsa. PPKn bertujuan

untuk menanamkan nilai-nilai dasar Pancasila, memahami demokrasi, dan menghormati hak dan kewajiban mereka sebagai warga negara Indonesia (Ziliwu et al., 2024). Selain itu, mata pelajaran ini menunjukkan pentingnya mempertahankan persatuan dan kesatuan bangsa di tengah keanekaragaman suku, agama, budaya, dan tradisi (Rasyid, A. Ramli Raffli, 2024). Peserta didik tidak hanya mendapatkan pengetahuan teoritis melalui PPKn, tetapi mereka juga diajarkan bagaimana menerapkan prinsip-prinsip tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

PPKn mencakup berbagai topik yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, seperti undang-undang dasar, hak asasi manusia, sistem pemerintahan Indonesia, dan cara bermusyawarah dan membuat keputusan bersama (Solihin et al., 2021). Kurikulum PPKn disesuaikan secara dinamis untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman dan mengatasi tantangan yang semakin kompleks yang dihadapi oleh masyarakat global. Tujuan pendidikan ini adalah untuk membentuk generasi muda yang memiliki kesadaran kritis terhadap perannya sebagai warga negara, kemampuan untuk berpikir kritis saat menangani masalah sosial-politik, dan kepedulian terhadap prinsip-prinsip luhur bangsa (Fahmi et al., 2022).

Dari penjabaran diatas bisa disimpulkan bahwa PPKn Lebih dari sekedar pelajaran, PPKn juga menjadi tempat untuk menanamkan rasa nasionalisme dan ikatan sosial. Peserta didik diajak untuk memahami dan menghargai keberagaman serta berkontribusi aktif dalam masyarakat

melalui proyek berbasis komunitas, simulasi sidang, debat, dan diskusi kelompok. Selain itu, pendidikan ini mendorong siswa untuk bertindak sebagai agen perubahan yang memiliki kemampuan untuk menjaga keseimbangan sosial di tengah perbedaan. Dengan pembelajaran PPKn yang efektif, diharapkan akan muncul generasi yang tidak hanya cerdas secara akademik tetapi juga memiliki karakter yang kuat.

b. Pembelajaran PPKn

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) bertujuan untuk membentuk karakter siswa yang berlandaskan pada nilai-nilai Pancasila dan memperkenalkan mereka pada pentingnya hak dan kewajiban sebagai warga negara (Zuriah & Sunaryo, 2022). PPKn juga mengajarkan siswa tentang prinsip-prinsip dasar kehidupan bernegara, seperti demokrasi, keadilan, dan persatuan (Sulistya et al., 2024). Dalam situasi seperti ini, pembelajaran PPKn tidak hanya memberikan pengetahuan teoritis tentang undang-undang dasar dan struktur pemerintahan, tetapi juga menanamkan sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, seperti toleransi, gotong royong, dan menghargai perbedaan.

Di sekolah dasar, pembelajaran PPKn biasanya dilakukan dengan cara yang lebih interaktif, dengan berbagai pendekatan yang mendorong partisipasi aktif siswa. Tujuan pembelajaran PPKn adalah untuk membantu siswa memahami teori dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari (Lumuan et al., 2023). Implementasi dapat dicapai melalui diskusi, simulasi, permainan peran, atau studi kasus. Menurut

(Suhartono, 2018), salah satu pendekatan pembelajaran PPKn yang paling efektif adalah pendekatan kontekstual, yang menghubungkan materi dengan masalah sosial yang terjadi di masyarakat. Pendekatan ini dapat membantu siswa memahami dan merasakan relevansi pembelajaran PPKn dalam kehidupan sehari-hari, dan membangun sikap kritis terhadap masalah sosial dan politik yang sedang mereka hadapi.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PPKn juga dapat mempersiapkan siswa untuk menjadi warga negara yang bertanggung jawab dalam masyarakat demokrasi. Hal ini sejalan dengan tujuan kurikulum pendidikan nasional yang menekankan pentingnya pembentukan karakter bangsa melalui pendidikan yang berbasis pada nilai-nilai Pancasila. Praktiknya, PPKn tidak hanya mengajarkan tentang teori demokrasi atau hak asasi manusia, tetapi juga tentang bagaimana peserta didik dapat berperan aktif dalam kegiatan sosial dan politik di lingkungan sekitar mereka. Dengan demikian, pendidikan PPKn diharapkan dapat menghasilkan generasi muda yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga memiliki komitmen moral dan etika yang tinggi, serta mampu berkontribusi positif dalam membangun masyarakat yang adil dan demokratis.

c. Tujuan Pembelajaran PPKn

Proses kegiatan belajar mengajar, setiap pendidik tentu mengharapkan agar peserta didik dapat berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Peran guru menjadi krusial dalam membantu peserta didik mendalami materi yang telah diajarkan,

sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sejak awal pembelajaran (Susandi & Pohan, 2024). Menurut (Asmarina, 2015) menjelaskan bahwa pembelajaran PPKn memiliki 5 tujuan yakni :

1) Mengembangkan Pemahaman Nilai Pancasila

Membentuk siswa agar memahami dan menghayati nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila sebagai dasar negara dan pedoman kehidupan berbangsa dan bernegara.

2) Membentuk Karakter Warga Negara yang Baik

Tujuan utama PPKn adalah menciptakan generasi yang bertanggung jawab, berintegritas, serta berperan aktif dalam masyarakat dengan mengedepankan sikap sosial yang positif.

3) Peningkatan Kesadaran Hak dan Kewajiban

Mengajarkan siswa tentang hak dan kewajiban mereka sebagai warga negara, serta pentingnya untuk berpartisipasi dalam kehidupan demokrasi dan kehidupan sosial.

4) Meningkatkan Nasionalisme dan Solidaritas

Membangun rasa nasionalisme yang kuat di kalangan siswa, serta mengajarkan pentingnya menghargai keberagaman dan menjaga persatuan dalam kehidupan sehari-hari.

5) Mendukung Pembelajaran Demokrasi

Mempersiapkan siswa untuk memahami sistem pemerintahan Indonesia dan berpartisipasi dalam proses demokrasi dengan cara yang beretika dan penuh tanggung jawab.

d. Pengertian Menguraikan Makna Sila-Sila Pancasila

1) Sila pertama: Makna dan simbol bintang Sila pertama



Gambar 2.2 Simbol Sila Pertama

(Sumber: Olahan Peneliti)

Ketuhanan Yang Maha Esa, disimbolkan dengan bintang berwarna emas yang melekat pada perisai berwarna hitam. Bintang emas tersebut memiliki lima sudut yang mewakili agama-agama besar di Indonesia. "Ketuhanan yang Maha Esa" menunjukkan bahwa bangsa Indonesia mengakui adanya Tuhan yang Maha Esa. Ini mencerminkan sikap religiusitas, penghormatan terhadap perbedaan agama, dan kepercayaan bahwa kehidupan manusia tidak lepas dari pengawasan dan bimbingan Tuhan. Sila ini juga menegaskan bahwa nilai-nilai religius harus menentukan segala tindakan dan tindakan dalam masyarakat, sehingga terciptanya kedamaian dan kesejahteraan.

2) Sila kedua: Makna dan simbol rantai Sila kedua



Gambar 2.3 Simbol Sila Kedua

(Sumber: Olahan Peneliti)

“Kemanusiaan yang adil dan beradab”, disimbolkan dengan rantai. Rantai menyimbolkan hubungan antar manusia yang tidak terputus. Sila kedua menunjukkan betapa pentingnya humanisme, menghormati martabat manusia, dan menekankan keadilan dan adab dalam hubungan interpersonal. Kemanusiaan yang adil berarti bahwa setiap orang berhak atas perlakuan yang adil terlepas dari perbedaan suku, agama, ras, atau golongannya. Ini menunjukkan bahwa setiap warga negara harus saling menghormati, menjaga martabat dan harkat sesama, dan membangun masyarakat yang bermoral.

3) Sila ketiga: Makna dan simbol pohon beringin sila ketiga.



Gambar 2.4 Simbol Sila Ketiga
(Sumber: Olahan Peneliti)

“Persatuan Indonesia”, disimbolkan dengan pohon beringin. Pohon beringin mewakili kekuatan dan keteduhan yang melambangkan persatuan bangsa Indonesia. Sila ketiga menunjukkan pentingnya persatuan dan kesatuan di antara berbagai bangsa Indonesia. Sila ini mendorong setiap warga negara untuk menjunjung tinggi nilai-nilai kebersamaan, toleransi, dan kerja sama untuk mencapai tujuan bersama sebagai bangsa. Sikap persatuan sangat penting untuk menjaga keutuhan

NKRI (Negara Kesatuan Republik Indonesia) dan stabilitas sosial karena keanekaragaman suku, budaya, dan agama yang ada di Indonesia.

4) Sila keempat: Makna dan simbol kepala banteng Sila keempat



Gambar 2.5 Simbol Sila Keempat

(Sumber: Olahan Peneliti)

Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan, disimbolkan dengan kepala banteng. Banteng adalah hewan yang hidupnya senang berkelompok. Ini melambangkan masyarakat Indonesia yang gemar berkumpul dan bermusyawarah untuk mencapai mufakat. Sila ini menekankan betapa pentingnya menggunakan sistem pemerintahan yang demokratis, di mana setiap keputusan dibuat melalui musyawarah untuk mencapai kesepakatan. Dalam pengambilan keputusan publik, setiap anggota masyarakat berhak untuk menyuarakan pendapatnya. Sila ini juga menunjukkan bahwa pemimpin harus bertanggung jawab terhadap rakyat dan juga bijak. Ini memungkinkan orang untuk terlibat secara aktif dalam politik dan pemerintahan.

5) Sila kelima: Makan dan simbol padi dan kapas Sila kelima



Gambar 2.6 Simbol Sila Kelima

(Sumber: Olahan Peneliti)

Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia, disimbolkan dengan padi dan kapas. Kedua benda ini merupakan lambang dari kebutuhan dasar manusia, yakni pangan dan sandang. Tujuan untuk mewujudkan keadilan sosial dan kesejahteraan untuk semua warga Indonesia ditekankan dalam sila terakhir ini. Ini mencakup akses yang adil ke pendidikan, kesehatan, sumber daya, dan kesempatan sosial. Dengan demikian, negara harus bertanggung jawab untuk meningkatkan kesejahteraan warganya dan mengurangi disparitas ekonomi dan sosial. Masyarakat yang sejahtera dan harmonis dapat dibangun berdasarkan keadilan sosial.

1. Media Smard Card Model Make A Match

a. Pengertian *Smard Card*

Media *Smard Card* (simbol makna sila Pancasila card) Model *Make A Match* yang dikembangkan adalah media dengan bentuk kartu pintar menyerupai kartu asli dengan bahan dasar akrilik yang tebal, dirancang untuk memotivasi belajar dan membantu pemahaman peserta

didik pada materi menguraikan makna dan simbol sila-sila pancasila dengan menarik. Media ini berisi materi, soal dan tebak-tebakan peserta didik tentang makna dan simbol sila pancasila, dan objek yang disusun dan disesuaikan dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan indikator pencapaian tujuan pembelajaran, didalamnya terdapat kegiatan peserta didik seperti menebak kartu dengan gambar yang sesuai, peserta didik mencari pasangan kartu tersebut, dan merangkai hasil kalimat kecocokan kartu tersebut secara lisan. Media yang dikembangkan hanya menyajikan materi kalimat sederhana, yang nantinya media dapat membantu peserta didik dan guru.

b. Model *Make a Match*

Model pembelajaran aktif "*Make a Match*" bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan penguasaan materi pelajaran. Peserta didik diminta untuk mencocokkan dua hal yang saling berhubungan, seperti pertanyaan dan jawabannya, ide dan definisinya, atau gambar dan deskripsinya, dalam model ini (Suyitno & Kristiyajati, 2016). Aktivitas ini dilakukan baik secara kelompok maupun individu dengan cara yang menyenangkan, menjadikan suasana belajar lebih menarik dan interaktif.

Konsep *Make a Match* dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis dan mengasah kemampuan mereka untuk membuat kesimpulan logis dari data (Hagi, 2021). Untuk melakukannya, guru membuat pasangan elemen untuk dicocokkan oleh peserta didik. Pasangan ini kemudian disusun dalam bentuk kartu, lembar kerja, atau media digital. Guru

mengajarkan peserta didik untuk menggunakan alat bantu tertentu untuk menemukan pasangan yang sesuai. Menurut (Semarang, 2024) peserta didik belajar secara holistik karena proses ini mencakup aspek visual dan kinestetik serta kognitif. Selain itu, aktivitas ini seringkali disertai dengan batasan waktu, yang menambah tantangan dan meningkatkan antusiasme siswa.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat di kerucutkan bahwa peserta didik bekerja sama lebih baik, menumbuhkan semangat kompetitif yang sehat, dan meningkatkan pemahaman mereka tentang materi adalah beberapa dari banyak keuntungan model *Make a Match*. Metode ini membantu peserta didik belajar berpikir cepat, bekerja sama, dan berkomunikasi. Model ini dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran, seperti bahasa dan sains, karena fleksibilitasnya. Pengalaman belajar yang menyenangkan juga membantu peserta didik mengingat apa yang mereka pelajari. Oleh karena itu, *Make a Match* adalah salah satu cara terbaik untuk membuat pembelajaran menjadi dinamis dan bermakna.

c. Kelebihan dan Kekurangan *Smart Card* Model *Make a Match*

Setiap alat pembelajaran memiliki aspek positif dan negatif yang bersifat melekat pada alat pembelajaran tersebut. Hal ini didukung dengan beberapa kelebihan dan kekurangan media pembelajaran *Smart Card* (simbol makna sila Pancasila card) Model *Make A Match*, yakni :

1) Kelebihan *Smart Card* (simbol makna sila Pancasila card) Model

Make A Match:

a) Memberikan visual gambar yang mudah diingat oleh peserta didik.

Gambar pada media *Smard Card* terlihat lebih menarik karena peserta didik dapat bermain tebak tebakan sebuah pertanyaan maka dari itu dapat mengajak peserta didik untuk berpikir kritis.

- b) Setiap kartunya terdapat berbagai banyak gambar yang didesain dengan menarik sesuai dengan soal dan praktis, sehingga membuat peserta didik kagum dan menantikan gambar dan soal selanjutnya.
- c) Memberikan kemudahan dalam memahami materi yang mengandalkan imajinasi seperti makna sila Pancasila, karena dengan media ini peserta didik tahu visual sebenarnya dan bisa dimainkan dengan mudah.

2) Kekurangan *Smard Card* (simbol makna sila Pancasila card) Model *Make A Match*:

- a) Dalam membuat media pembelajaran *Smard Card* (simbol makna sila Pancasila card) Model *Make A Match* tentu memerlukan waktu yang relatif lama karena pembuatannya tidak seperti kartu biasa, melainkan memerlukan keterampilan dan kekreatifan yang lebih dalam desain dan bahan kartu.
- b) Pembuatan media pembelajaran *Smard Card* (simbol makna sila Pancasila card) Model *Make A Match* membutuhkan biaya yang relatif mahal dalam penggunaan bahan akrilik.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa media *Smard Card* (simbol makna sila Pancasila card) Model *Make a Match* memiliki kelebihan dan kekurangan. Media *Smard Card* (simbol makna sila Pancasila card) Model *Make a Match* dapat membantu peserta didik

dalam mewujudkan visual dari menguraikan makna sila-sila Pancasila melalui media konkret. Sedangkan kekurangan dari media *Smard Card* (simbol makna sila Pancasila card) Model *Make a Match* yakni pembuatannya relatif lama dan membutuhkan biaya yang mahal.

B. Penelitian Yang Relevan

Pengembangan media *Smard Card* (simbol makna sila Pancasila card) Model *Make A Match* ini relevan atau sama dengan beberapa penelitian terdahulu, terdapat persamaan dan perbedaan dari masing-masing penelitian. Berikut sajian data beberapa penelitian yang relevan:

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No	Nama dan Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedann	Persamaan
1.	Dwisari & Anita (2024) Penerapan Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL) Menggunakan Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN 6 B Srikaton	Setelah diuji cobakan media kartu berpasangan menghasilkan respon yang positif dan respon peserta didik menunjukkan hasil bahwa media ini sesuai dengan kebutuhan peserta didik	a. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran <i>Problem based learning</i> (PBL) sedangkan untuk peneliti menggunakan Model <i>make a match</i> dalam mata pelajaran PPKn b. Target penelitian ini kelas V SD, sedangkan peneliti target peserta didik kelas III SD c. Penelitian ini menggunakan kartu bergambar saja, akan tetapi peneliti menggunakan kartu bergambar yang menyerupai kartu untuk bermain tebak-tebakan yang tidak hanya berisi gambar tetapi juga isi dari gambar tersebut.	a. Persamaan dari penelitian ini adalah dari media yang digunakan sama yaitu dengan media kartu berpasangan, akan tetapi peneliti memberi nama <i>Smard Card</i>

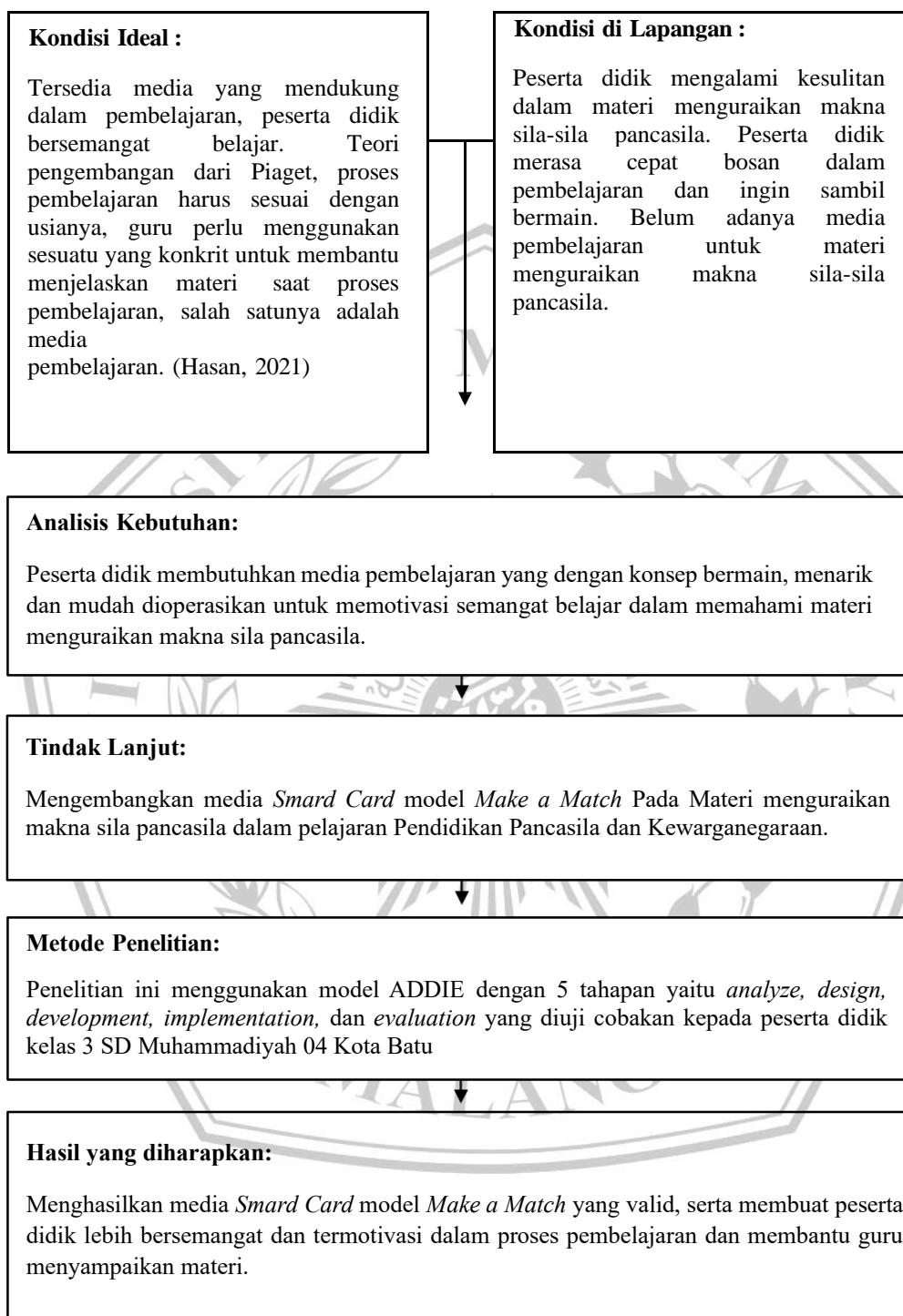
No	Nama dan Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedann	Persamaan
2.	Ani & Hotman (2022) Upaya meningkatkan perilaku aktivitas dan hasil belajar PKN melalui model belajar <i>Make a Match</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model <i>Make a Match</i> telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri 013 Laboy Jaya TP.2021/2022 dapat meningkatkan hasil belajar siswa untuk mencapai ketuntasan. Hasil belajar siswa meningkat di setiap siklusnya pada siklus I dapat diketahui sebanyak 5 orang siswa atau 55,55% tuntas dan diperbaiki lagi pada siklus II sehingga ketuntasan belajar siswa mencapai 100% atau	a. Penelitian ini tidak menggunakan media, akan tetapi peneliti menggunakan media kartu bergambar yang menyerupai kartu tebak-tebakan yang tidak hanya berisi gambar tetapi juga isi dari gambar tersebut. b. Target penelitian ini kelas IV SD, sedangkan peneliti target peserta didik kelas III SD c. Penelitian ini lebih berfokus ke hasil belajar, akan tetapi peneliti berfokus ke media pembelajaran kartu (<i>Snard Card</i>)	a. Persamaan dari penelitian ini adalah dari model <i>Make a Match</i> yang digunakan sama dengan peneliti yaitu model <i>Make a Match</i> , akan tetapi peneliti bersamaan dengan media pembelajaran <i>Snard Card</i>
3	Yanni & Rahmi, (2024) Pengaruh Metode Smart Games dan Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Minat Belajar PAI Siswa di SDN Baruah Gunung, Lima Puluh Kota	Hasil penelitian menunjukan bahwa, berdasarkan data yang telah peneliti kumpulkan bahwasannya minat belajar dalam kelompok eksperimen diperoleh mean (rata-rata) dengan nilai 71,5833 dan kelompok kontrol diperoleh mean (rata-rata) dengan nilai 68,4000. Sehingga jika dikurangi antar kelompok eksperimen dan kontrol menjadi = 3,1833. Jadi hal tersebut menunjukkan perolehan besar	a. Target penelitian ini Belajar PAI siswa SDN Baruan Gunung Lima Puluh Kota, sedangkan peneliti target peserta didik kelas III SD b. Penelitian ini lebih berfokus ke minat belajar, akan tetapi peneliti berfokus ke media pembelajaran kartu (<i>Snard Card</i>)	a. Persamaan dari penelitian ini adalah dari metode <i>Make a Match</i> yang digunakan sama dengan peneliti yaitu model <i>Make a Match</i> , akan tetapi peneliti bersamaan dengan media pembelajaran <i>Snard Card</i>

No	Nama dan Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedann	Persamaan
		pengaruh metode smart games dan pembelajaran kooperatif tipe <i>make a match</i> terhadap minat belajar PAI.		



C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir yang mendasari penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.7 Kerangka Pikir