

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoriti**

##### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

###### **A. Pengertian Pembelajaran**

Definisi belajar dapat juga diartikan sebagai segala aktivitas psikis yang dilakukan setiap individu sehingga tingkah lakunya berbeda antara sebelum dan sesudah belajar. Perubahan tingkah laku atau tanggapan, karena adanya pengalaman baru, memiliki kepandaian/ ilmu setelah belajar, dan aktivitas berlatih (Ahdar Djamaluddin, dkk: 2019).

Dalam sebuah pembelajaran di dalamnya pasti terdapat komunikasi timbal balik antara pendidik dan peserta didik. Komunikasi tidak akan berjalan dengan baik tanpa adanya bantuan yaitu sarana untuk menyampaikan materi. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai sesuatu pengalaman secara relatifnya menghasilkan perubahan kekal dalam pengetahuan dan tingkah laku menurut (woolfolk, 2020). Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah sebuah proses panjang yang didalamnya terdapat hubungan timbal balik antara pihak-pihak yang terlibat sehingga suatu saat pembelajaran dapat disebut sebagai sumber belajar dan sebaliknya.

Dari penjelasan di atas maka dapat dikatakan pembelajaran merupakan upaya untuk memperoleh pengetahuan yang dipelajari dalam jangka waktu yang lama melalui latihan maupun pengalaman yang membawa kepada perubahan diri dan perubahan cara mereaksi terhadap suatu pembelajaran.

###### **B. Pengertian media**

Definisi tentang media telah banyak dikemukakan oleh para ahli, pada umumnya para ahli memuat definisi tentang media berdasarkan sudut pandang komunikasi. Jika dilihat dari asal katanya, media merupakan kata jamak dari kata "Medium". Kata ini berasal dari bahasa latin yang berarti antara. Dari sudut pandang komunikasi "Medium" berarti sesuatu yang dapat menjadi perantara

dalam proses komunikasi. "Medium" dapat juga berarti sesuatu yang dapat membantu penyampaian pesan dan informasi dari sumber pesan (komunikator) kepada penerima pesan/ komunikasi (Hamzah Pagarra dkk, 2022:5)

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam memahami dan menguasai materi pelajaran. Media ini dapat berupa objek fisik, teknologi, atau kombinasi keduanya yang dirancang dengan tujuan mengkomunikasikan informasi secara lebih efektif dan memfasilitasi pemahaman serta retensi konsep-konsep pembelajaran.

Tujuan dari penggunaan media pembelajaran adalah untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, bermakna, dan interaktif, sehingga membantu peserta didik dalam memahami konten pelajaran dengan lebih baik.

Media pembelajaran adalah alat, sarana, perantara, dan penghubung untuk menyebar, membawa, atau menyampaikan sesuatu pesan (*message*) dan gagasan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi pada diri siswa. Dalam media pembelajaran terdapat dua unsur yang terkandung, yaitu (a) pesan atau bahan pengajaran yang akan disampaikan atau perangkat lunak, (b) alat penampil atau perangkat keras. Sebagai contoh guru akan mengajarkan bagaimana urutan gerakan melakukan sholat. Kemudian guru tersebut menuangkan idenya dalam bentuk gambar ke dalam selembar kertas, ia menggambarkan setiap gerakan sholat tersebut dalam kertas tersebut, saat di kelas ia menjelaskannya kepada siswa bagaimana gerakan sholat tersebut dengan cara memperlihatkan poster yang bergambarkan gerakan-gerakan yang telah ia buat sebelumnya. Kemudian siswa pun melakukan gerakan sholat dengan apa yang terdapat dalam poster tersebut. Dalam perkembangan selanjutnya poster ini termasuk ke dalam media sederhana (Ani cahyadi; 2019; 3)

Hamalik (Wahyuningtyas, 2020: 24) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, serta membangkitkan motivasi bagi peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar. Dalam pembelajaran guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai pelantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitka motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran. Menurut Wiratmojo dan Sasonohardjo dalam Junaidi (2019) penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektivan proses pembelajaran dan penyampaian pesan da nisi pelajaran saat itu.

Dari uraian di atas dapat dikatakan media adalah salah satu alat yang digunakan oleh seorang guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media merupakan salah satu alat penghubung komunikasi yang dilakukan oleh guru agar suasana pembelajaran lebih menarik dan siswa pun tidak akan merasa bosan dalam proses pembelajaran dilakukan.

### **C. Fungsi Media Pembelajaran**

Media dipandang sebagai salah satu faktor yang dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, hal ini disebabkan karena media memiliki peran dan fungsi strategis yang secara langsung maupun tidak langsung dapat mempengaruhi motivasi, minat dan atensi peserta didik dalam belajar serta mampu memvisualisasikan materi abstrak yang diajarkan sehingga memudahkan pemahaman peserta didik. Selain itu, media mampu membuat pembelajaran lebih jelas serta mampu memanipulasi dan menghadirkan objek yang sulit dijangkau oleh peserta didik. Media pembelajaran sangat penting bagi kegiatan belajar mengajar karena dapat mendukung tercapainya tujuan belajar dengan lebih baik dan lebih cepat. Media pembelajaran tidak sekedar menjadi alat bantu pembelajaran, melainkan juga merupakan suatu strategi dalam pembelajaran. Sebagai strategi media pembelajaran memiliki banyak fungsi , yaitu:

### 1) Media sebagai sumber belajar

Belajar adalah proses aktif dan konstruktif melalui suatu pengalaman dalam memperoleh informasi. Dalam proses aktif tersebut, media pembelajaran berperan sebagai salah satu sumber belajar bagi pembelajar. Artinya, melalui media peserta didik memperoleh pesan dan informasi sehingga membentuk pengetahuan baru pada diri peserta didik. Dalam batas tertentu, media dapat menggantikan fungsi guru sebagai sumber informasi atau pengetahuan bagi peserta didik.

Media sebagai sumber belajar merupakan suatu komponen system pembelajaran yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Dalam hal ini Edgar Dale memandang sumber belajar sebagai pengalaman-pengalaman yang pada dasarnya sangat luas. Pengalaman belajar internet, diskusi dan tanya jawab, mendengarkan media audio, dan lain-lain. Dengan perkembangan teknologi multimedia sebagai sumber belajar, pesan, informasi dan pengetahuan baru dapat diakses lebih mudah dan tanpa batas.

### 2) Fungsi Manipulatif

Fungsi manipulatif adalah kemampuan media dalam menampilkan kembali suatu benda atau peristiwa dengan berbagai cara, sesuai kondisi, situasi, tujuan dan sasarannya. Manipulasi ini seringkali dibutuhkan oleh para pendidik untuk menggambarkan suatu benda yang terlalu besar, terlalu kecil, atau terlalu berbahaya serta sulit diakses mungkin karena letak dan posisinya yang jauh atau prosesnya terlalu lama untuk observasi dalam waktu yang terbatas. Misalnya, proses metamorphosis kupu-kupu tidak mungkin diamati selama proses pembelajaran, untuk itu dibutuhkan media seperti skema, gambar, video, dan lain-lain.

### 3) Fungsi Semantik

Semantik berkaitan dengan "*Meaning*" atau arti dari suatu kata, istilah, tanda atau simbol. Saat seseorang mempelajari suatu arti dari kata baru, seseorang akan membutuhkan media seperti kamus, *glossary*, atau narasumber. Melalui media tersebut seseorang dapat menambah perbendaharaan kata dan istilah. Begitupun

saat belajar ilmu kimia, fisika, dan matematika, seseorang akan menjumpai berbagai simbol, rumus, ataupun persamaan matematika. Simbol, rumus, dan persamaan matematika tersebut biasanya dimaksudkan sebagai simpikasi dalam merepresentasikan suatu keadaan atau benda. Misalnya, dalam mata pelajaran kimia digunakan simbol H untuk *hydrogen*, O untuk oksigen, dan Au untuk emas. Pada ilmu biologi banyak istilah yang diambil dari bahasa latin, demikian pula dalam bahasa ilmiah yang tidak sedikit istilah yang diadopsi dari bahasa inggris.

Seringkali, peserta didik memiliki pemahaman yang berbeda mengenai satu simbol, kata, atau istilah tertentu. Mereka mungkin baru mendengar dari ucapan orang lain atau membaca dari sumber informasi lainnya, tetapi mereka belum memahami secara utuh dan benar tentang pengertian simbol, kata, dan istilah tersebut . Tidak sedikit pula di antara peserta didik memiliki pemahaman yang salah mengenai suatu istilah.

Disinilah perlunya peran media pembelajaran, yaitu untuk memberikan pemahaman yang benar kepada peserta didik. Berbagai jenis media dapat berfungsi semantic, seperti kamus, glosari, internet, guru, kaset, radio, tv dan lain –lain. Dalam hal ini media pembelajaran berfungsi mengkonkretkan ide dan memberikan kejelasan agar pengetahuan dan pengalaman belajar dapat lebih jelas dan lebih mudah dimengerti .

#### **4) Fungsi Fiksatif (Daya Tangkap atau Reakam)**

Fungsi fiksatif adalah fungsi yang berkaitan dengan kemampuan suatu media untuk menangkap, menyimpan, menampilkan kembali suatu objek atau kejadian yang sudah lama terjadi. Artinya, fungsi fiksatif ini terkait dengan kemampuan merekam (*record*) media pada suatu peristiwa atau objek dan menyimpannya dalam waktu yang tidak terbatas sehingga sewaktu-waktu dapat diputar kembali ketika diperlukan. Peserta didik akan mudah memahami peristiwa-peristiwa yang direkam tersebut meskipun mereka tidak mengalaminya secara langsung. Fungsi fiksatif media juga bisa ditunjukkan dengan kemampuan menyimpan file data secara rapi dan aman . File-file data itu bisa ditampilkan sesuai kebutuhan. Contoh lain dari fungsi fiksatif media adalah kemampuannya dalam mengabdikan dan menyimpan data peristiwa Tsunami di aceh bulan

Desember tahun 2004, kemudian dapat menampilkannya kembali di kemudian hari sehingga dapat diamati oleh generasi mendatang.

Media juga mampu menampilkan objek dan peristiwa yang terjadi pada lokasi yang sulit dijangkau, seperti penipisan lapisan *ozon I atmosfer*. Objek tersebut bisa divisualisasikan melalui media teks, model, visual, audio, atau video. Selain itu, media juga dapat menampilkan suatu objek yang terlalu besar atau terlalu kecil.

### **5) Fungsi Distributif**

Fungsi distributif memiliki dua fungsi di dalamnya yaitu mengatasi batas-batas ruang dan waktu, juga mengatasi keterbatasan inderawi manusia. Contoh media yang memiliki fungsi distributif adalah TV, TV memberikan informasi, hiburan, dan berbagai tempat dan kondisi yang berbeda. Seseorang dapat mengetahui kejadian, berita, atau informasi dari tempat lain tanpa harus datang langsung ke tempat tersebut, tetapi melalui tayangan televisi.

### **6) Fungsi Sosio-Kultural**

Penggunaan media dalam pembelajaran yang dapat mengatasi hambatan sosio-kultural antara peserta didik. Peserta didik dalam jumlah besar dengan adat, kebiasaan, lingkungan, dan pengalaman yang berbeda-beda sangat mungkin memiliki persepsi dan pemahaman yang tidak sama tentang suatu topic pembelajaran. Disinilah fungsi media mampu memberikan rangsangan, memberikan pemahaman tentang perlunya menjaga keharmonisan dan saling menghargai perbedaan yang ada.

Menurut apa yang telah diuraikan di atas adalah untuk membantu guru mengkomunikasikan ide atau hal-hal yang menarik kepada siswa dengan cara membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien. Hal ini karena beberapa siswa mungkin merasa sulit untuk menyerap dan memahami informasinya yang disajikan oleh guru. Ini berfungsi sebagai alat pembelajaran dan memilih kelebihan tambahan yang dapat membantu proses pembelajaran.

#### **D. Manfaat Media Pembelajaran**

Secara umum media pembelajaran mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya:
  - a. Objek yang terlalu besar, bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model.
  - b. Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar.
  - c. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan time lapse atau *high-speed photography*.
  - d. Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto, maupun secara verbal.
  - e. Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin ) dapat disajikan dengan model , diagram, dan lain-lain.
  - f. Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat di visualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.

Selain itu ada beberapa manfaat media pembelajaran menurut para ahli. Sudjana & Rivai (1992) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, antara lain:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai serta mencapai tujuan pembelajaran
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan

dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran

4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Berdasarkan manfaat media pembelajaran yang telah di bahas di atas, maka dapat dikatakan media adalah alat yang membantu guru dalam menyampaikan materi di kelas untuk memenuhi tujuan pembelajaran dan menarik perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran karena dengan menggunakan media tersebut memaksa mereka untuk berpikir lebih kritis dan kreatif. Untuk merasakan manfaat dan fungsinya secara maksimal, penting untuk memperhatikan sejumlah prinsip saat memilih media dan menyesuaikan media yang akan digunakan dengan mata pelajaran yang akan diajarkan.

## **2. Nilai-nilai Pancasila**

### **A. Pengertian Pancasila**

Pancasila berasal dari kata panca yang berarti lima dan sila yang berarti sendi, atas, dasar, atau peraturan tingkah laku yang penting dan baik. Maka demikian pancasila merupakan lima dasar yang berisi pedoman atau aturan tentang tingkah laku yang penting dan baik. Jadi pancasila adalah lima dasar dari Negara Kesatuan Republik Indonesia. Bunyi kelima sila Pancasila adalah sebagai berikut:

1. Ketuhanan Yang Maha Esa
2. Kemanusiaan yang adil dan beradab
3. Persatuan Indonesia
4. Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat/kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan
5. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia

Dalam pasal 36 A Undang-undang Dasar Tahun 1945 setelah diamandemenkan empat kali, yaitu pada tahun 1999, 2000, 2001 dan 2002, dicantumkan kalimat “lambang Negara ialah Garuda Pancasila dengan semboyan

Bhinneka tunggal ika”. Garuda Pancasila mempunyai perisai yang melambangkan perjuangan dan perlindungan diri untuk mencapai tujuan. Di dalam garis hitam tebal yang melambangkan Negara merdeka dan berdaulat yang dilintasi garis katulistiwa.



Gambar 1: Lambang pancasila

Sumber: <https://uici.ac.id/arti-dan-makna-burung-garuda-pancasila-lambang-negara-indonesia>)

Garuda digunakan sebagai lambang Negara Kesatuan Republik Indonesia untuk menggambarkan bahwa Indonesia adalah bangsa yang besar dan Negara yang kuat. Pada bagian dada garuda Pancasila terdapat perisai yang didalamnya terdapat lima simbol gambar. Kelima gambar di dalamnya yaitu gambar bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padi kapas.



## Gambar 2: Burung Garuda Pancasila

( Sumber : [https://www.researchgate.net/figure/Gambar-6-Lambang-sila-Pancasila-Sumber\\_fig1\\_341728803](https://www.researchgate.net/figure/Gambar-6-Lambang-sila-Pancasila-Sumber_fig1_341728803))

### B. Makna simbol gambar pada sila pancasila

Di dalam perisai terdapat lima simbol gambar pancasila, yaitu bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padi kapas. Masing-masing simbol gambar pancasila mempunyai makna, maknanya yaitu:

1.



Gambar 3: Lambang bintang

(Sumber : <https://telusurkultur.com/blogs/news/arti-lambang-pancasila-sila-1-hingga-5>)

Bintang yang memiliki lima sudut melambangkan sila pertama pancasila, yaitu ketuhanan yang Maha Esa. Bintang melambangkan sebuah cahaya yang dipancarkan oleh Tuhan kepada setiap manusia. Lambang bintang juga diartikan sebagai sebuah cahaya untuk menerangi Dasar Negara yang lima.

2.



Gambar 4: Lambang rantai

(Sumber : <https://telusurkultur.com/blogs/news/arti-lambang-pancasila-sila-1-hingga-5>)

Gambar rantai dengan latar belakang warna merah dijadikan sebagai dasar kemanusiaan yang adil dan beradap. Simbol gambar rantai ini dijadikan sebagai lambang sila kedua dari pancasila. Makna simbol kedua sila pancasila adalah manusia Indonesia yang dapat menerapkan nilai kemanusiaan kedalam bentuk sikap tindak yang mengakui persamaan derajat, dengan mengembangkan sikap saling mencintai, bersikap tenggang rasa, tidak semena-mena dengan orang lain.

3



Gambar 5: Lambang Pohon Beringin

(Sumber : <https://telusurkultur.com/blogs/news/arti-lambang-pancasila-sila-1-hingga-5>)

Pohon beringin melambangkan sila ketiga, yaitu persatuan Indonesia. Pohon beringin melambangkan pohon besar yang bisa digunakan oleh banyak orang sebagai tempat berteduh dibawahnya. Hal ini mewakili keragaman suku bangsa yang menyatu di Indonesia . Makna sila ketiga pancasila adalah persatuan Indonesia merupakan nilai yang mengajarkan untuk selaras dengan hakikat satunya Indonesian.

4.



Gambar 6: Lambang kepala Banteng

(Sumber : <https://telusurkukur.com/blogs/news/arti-lambang-pancasila-sila-1-hingga-5>)

Kepala banteng melambangkan sila keempat Pancasila, yaitu kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan, kepala banteng melambangkan hewan sosial yang suka berkumpul, seperti halnya musyawarah, dimana orang-orang harus berkumpul untuk mendiskusikan sesuatu.

5.



Gambar 7 : padi dan kapas

(Sumber : <https://telusurkultur.com/blogs/news/arti-lambang-pancasila-sila-1-hingga-5>)

Padi dan kapas melambangkan sila kelima, yaitu keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia. Padi dan kapas mewakili sila kelima, karena padi dan kapas merupakan kebutuhan dasar setiap manusia, yakni pangan dan sandang sebagai syarat mencapai kemakmuran.

Berdasarkan uraian di atas dapat dikatakan sila-sila Pancasila merupakan salah satu pembelajaran yang melambangkan Pancasila, dimana setiap lambang memiliki arti tersendiri. Pancasila merupakan salah satu pembelajaran PKn dimana di dalam mata pelajaran tersebut menjelaskan arti dari lambang sila-sila Pancasila beserta artinya.

### C. Hubungan Sila-sila Pancasila yang satu dengan yang lainnya

Sila Pancasila mulai dari sila pertama sampai sila kelima merupakan satu kesatuan yang tidak bisa dipisahkan. Memisahkan satu sila berarti menghilangkan arti dari Pancasila. Urutan Pancasila dari sila kesatu sampai dengan kelima sila

pancasila yang mempunyai hubungan mengikat satu dengan yang lainnya, sehingga pancasila merupakan satu kesatuan yang bulat dan utuh.

Keutuhan dan kebulatan sila pancasila dapat dilihat di bawah ini:

1. Ketuhanan yang Maha Esa adalah ketuhanan yang berperikemanusiaan, bersatuan, berkerakyatan, dan berkeadilan sosial.
2. Kemanusiaan yang adil dan beradab adalah kemanusiaan yang berketuhanan, bersatuan, berkerakyatan dan berkeadilan sosial.
3. Persatuan indonesia adalah persatuan yang berketuhanan, berkemanusiaan, berkerakyatan dan berkeadilan sosial.
4. Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan adalah kerakyatan yang berketuhanan, berkemanusiaan, bersatuan, dan berkeadilan sosial.
5. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat indonesia adalah keadilan yang berketuhanan, berkemanusiaan, bersatuan dan berkerakyatan.

Berdasarkan penjelasan dapat dikatakan bahwa sila pertama sampai sila kelima merupakan satu kesatuan yang tidak dapat terpisahkan. Karena dengan menghilangkan satu lambang pancasila sama saja menghilangkan pancasila itu tersendiri karena setiap lamang yang terdapat memiliki artinya masing-masing.

#### **D. Contoh Pelaksanaan Sikap yang Sesuai dengan sila-sila pancasila**

Pancasila sebagai dasar negara artinya pancasila dijadikan dasar atau pedoman mengatur kehidupan di indonesia. Sebagai warga negara yang baik, harus melaksanakan nilai-nilai yang terkandung dalam pancasila baik dalam kehidupan dirumah, sanggar belajar, masyarakat, maupun bernegara. Sikap yang merupakan pengamatan sila-sila pancasila adalah sebagai berikut.

##### **1. Ketuhanan Yang Maha Esa**

Sila pertama dari pancasila adalah ketuhanan Yang Maha Esa, sila ini berhubungan terhadap perilaku kita sebagai umat kepada Tuhannya. Berikut contoh sikap yang mencerminkan di sila pancasila:

- a. Percaya dan taqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing.

- b. Mengembangkan sikap saling menghormati kebebasan menjalankan ibadah sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing.
- c. Menjalani perintah agama sesuai ajaran agama yang dianut masing-masing. Kita tidak boleh membeda-bedakan cara bergaul hanya karena ras, suku dan agama.
- d. Menghormati teman, tetangga, maupun yang berbeda agama dan kepercayaan saat melaksanakan ibadah sesuai agama dan kepercayaannya masing-masing.
- e. Bersikap ramah, sopan dan santun kepada teman atau saudara yang berbeda agama dan kepercayaannya.

## 2. Kemanusiaan yang adil dan beradap

Sila ini berhubungan terhadap perilaku kita sebagai manusia yang pada hakikatnya semua sama di dunia ini. Berikut contoh sikap yang mencerminkan di sila kedua mengakui persamaan hak, dan kewajiban asasi setiap manusia tanpa membedakan .

- a. Mengakui dan memperlakukan manusia sesuai dengan harkat dan martabatnya sebagai makhluk Tuhan Yang Maha Esa.
- b. Mengembangkan sikap saling mencintai sesama manusia dan tidak semena-mena terhadap orang lain.
- c. Gemar melakukan kegiatan kemanusiaan seperti, acara bakti sosial, memberikan bantuan kepada orang yang membutuhkan sebagai bentuk kemanusiaan peduli terhadap sesama.
- d. Tidak membeda-bedakan teman, tetangga, dan saudara serta orang lain antara yang kaya dan miskin dalam pergaulan sehari-hari.
- e. Menghormati dan berbicara dengan santun kepada orang lain yang lebih tua.

## 3. Persatuan Indonesia

Sila ini berhubungan terhadap perilaku kita sebagai warga Negara Indonesia untuk bersatu membangun negeri ini. Berikut contoh sikap yang mencerminkan sila ketiga.

- a. Bangga dan cinta terhadap tanah air dan bangsa.

- b. Berkomunikasi dengan teman-teman, tetangga, dan saudara yang berbeda daerah dengan menggunakan bahasa indonesia.
  - c. Ikut serta dalam menjaga keamanan lingkungan melalui kegiatan pos kamling/ronda berkeliling di lingkungan sekitar.
  - d. Memakai pakaian dan peralatan hidup yang merupakan produksi/buatan indonesia
  - e. Bergaul dengan teman, tetangga, dan orang lain tanpa membedakan suku, ras dan istiadat.
4. Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan

Sila ini berhubungan terhadap perilaku kita untuk selalu bermusyawarah dalam menyelesaikan masalah. Berikut contoh sikap yang mencerminkan di sila keempat.

- a. Selalu mengutamakan musyawarah untuk mencapai mufakat dalam menyelesaikan permasalahan.
  - b. Menghargai pendapat orang lain dalam musyawarah dan berhati besar untuk menerima apapun yang dihasilkan oleh musyawarah.
  - c. Melaksanakan setiap hasil keputusan musyawarah bersama dengan penuh rasa tanggung jawab.
5. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat indonesia

Sila ini berhubungan dengan perilaku kita dalam bersikap adil terhadap semua orang. Berikut contoh sikap yang mencerminkan di sila kelima.

- a. Membantu teman ataupun saudara kita yang terkena bencana alam seperti gempa, banjir dan musibah lainnya.
- b. Menjunjung tinggi semangat kekeluargaan dan gotong royong.
- c. Tidak melakukan perbuatan yang merugikan pihak umum.
- d. Suka melakukan perbuatan dalam rangka mewujudkan kemajuan dan keadilan sosial.
- e. Menghormati hak-hak orang lain.

- f. Bersama-sama berusaha mewujudkan kemajuan yang merata dan berkeadilan sosial.

Penerapan nilai-nilai yang terkandung dalam pancasila sebagai objekif untuk mewujudkan kesamaan hak bagi setiap warga negara, pemerintah, kesejahteraan dan keadilan. Penyimpangan dari nilai paancasila harus segera ditinggalkan dan menerapkannya secara benar.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat dikatakn setaip sila pancasila memiliki penerapan dalam kehidupan manusia, dalam sila pancasila manusia harus menerapkan sikap saling menanamkan sila-sila pancasila di dalam kehidupan sehari-hari tak kira itu teman, tetangga, maupun keluarga. Setiap manusia wajib menerapkan dan menanamkan sikap terhadap sila pancasila.

### **3. Media Permainan Monopoli**

#### **A. Pengertian media pembelajaran monopoli**

Media pembelajaran monopoli menurut (Maheswati dan Koeswanti 2021:32) menyebutkan bahwa media permainan monopoli sangat cocok dengan peserta didik sekolah dasar (SD) karena pada dasarnya ini media yang sudah ada di kehidupan sehari-harinya. Monopoli yang digunakan untuk materi ajar dapat di modifikasi dengan materi yang mendidik dan menyenangkan, begitupun menjadikan sebuah komunikasi yang interaktif di dalam proses pembelajaran.

Menurut (Ulfaeni,Wakhyudin, & Saputra, 2017:138) mengenai media permainan monopoli adalah menciptakan suasana kegiatan belajar mengajar yang menarik, aktif, dan menyenangkan. Kebanyakan peserta didik sudah mengerti cara bermain monopoli karena permainan ini termasuk salah satu permainan tradisional yang dimainkan oleh empat orang. Sehingga tujuan pembelajaran dengan menggunakan media permainan monopoli agar peserta didik bisa tertarik dalam belajar, bisa memahami materi dengan baik. Sedangkan (Zahra, 2020:209) media permainan monopoli adalah media permainan yang memberikan pembelajaran edukasi, pemain akan dibagikan secara berkelompok oleh 5 siswa. Tujuan media permainan monopoli yang didesain sebgus dan sebaik mungkin agar peserta didik lebih mudah menguasai serta memahami materi tersebut. Selanjutnya (Mahesti & Koeswanti, 2021:32) mengenai media pembelajaran permainan

monopoli sangat cocok dalam diterapkan untuk sekolah dasar, karena permainan ini sangat mudah untuk dimainkan serta permainan monopoli sangat membantu peserta didik dalam belajar.

Berdasarkan penjelasan di atas, permainan monopoli adalah salah satu permainan yang menarik karena permainan monopoli membutuhkan pemikiran yang keras dan harus kreatif dalam menyelesaikan permainan monopoli, permainan monopoli cocok digunakan di sd karena dapat menambah kreativitas siswa pada mata pelajaran.

### **B. Kelebihan dan kekurangan media permainan monopoli**

Dalam proses belajar mengajar di kelas seorang pendidik akan mengembangkan dan melakukan uji coba terhadap media permainan monopoli pada peserta didik, media permainan monopoli terdapat kekurangan dan kelebihannya masing-masing. Menurut ( Lestari, Dewi, & Hasanah, 2021:279) berpendapat tentang kelebihan dari media permainan monopoli yaitu: 1) Dirancang semenarik mungkin, 2) meningkatkan rasa ingin tahu, peserta didik, 3) Dapat meningkatkan kekompakan kelompok dan individu. Sedangkan kekurangan dari media permainan monopoli sebagai berikut: 1) media permainan monopoli membatasi hanya terfokus pada satu mata pelajaran saja tidak tematik, 2) Bermain monopoli membutuhkan waktu yang lama, 3) media permainan monopoli tidak cocok untuk diterapkan kepada anak yang suka belajar dengan menggunakan musik/ audio saja.

Media permainan monopoli memiliki kelebihan dan kekurangan pada media permainan monopoli diantaranya yaitu:kelebihan media permainan monopoli sebagai berikut : a) media permainan monopoli di buat sesuai dengan mata plajaran diajarkan, b) media permainan monopoli di desain semenarik mungkin agar peserta didik bisa belajar sambil bermain yang menyenangkan, dan aktif dalam belajar di kelas. Sedangkan kelemahan dari media permainan monopoli adalah: a) penggunaan waktu bermain permainan monopoli membutuhkan waktu yang lama, b) media permainan monopoli terpaku pada

membahas tentang soal-soal yang berkaitan dengan materi akan dibahas (Khairunnisa, Hakan, & Amaliyah, 2018:68).

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa permainan monopoli adalah permainan yang masih memiliki kelebihan dan kelemahan di dalam permainan itu sendiri, permainan monopoli hanya terfokus pada satu mata pelajaran saja dan memakan banyak waktu dalam memainkan permainan tersebut.

### **C. Langkah-langkah permainan monopoli**

Menurut (Rohmawati, 2019:177) bahwa ada beberapa langkah-langkah dalam melaksanakan permainan monopoli sebagai berikut: 1) menyiapkan bahan dan peralatan terlebih dahulu, 2) dimainkan 2-4 orang/ lebih 3, 3) untuk memulakan permainan maka melemparkan dadu terlebih dahulu di kotak, 4) jika pemain sudah berhenti disalah satu kotak, 5) pemain mendapatkan pertanyaan dan perintah dalam kartu tersebut maka pemain harus bisa menjawab sebuah dan melaksanakan perintah, 6) seorang pemenang mendapatkan hadiah dan pujian dari seorang guru. Sedangkan (M.Lena, Susilo, & Hariyani, 2021:130) tentang langkah-langkah pengguna permainan monopoli yaitu menyiapkan bahan-bahan terlebih dahulu, peserta didik akan memainkan dadu lalu berjalan sesuai angka yang didapatkan pada dadu tersebut, dan peserta didik menjalankan poin sesuai angka pada dadu, lalu poin itu berhenti pada kotak yang telah di sediakan, dan peserta didik akan mendapatkan sebuah pertanyaan/ perintah pada kotak yang disediakan.

Berdasarkan uraian di atas dapat dikatakan bahwa setaip permainan mempunyai peraturan permainan itu sendiri, dalam melakukan permainan tentu kita harus menaati setiap peraturan permainan yang telah di tentukan. Dalam permainan seorang peserta harus menaati dan mengikuti setiap peraturan yang telah di tetapkan oleh setiap orang yang menciptakan permainan itu sendiri.

#### **D. Peraturan Bermain Monopoli**

Ada beberapa peraturan dalam permainan monopoli yaitu:

- a. Melewati garis strat dimana ketika melewati area garis strat, maka akan mendapatkan uang 20.000 dari pihak bank. Tetapi, jika pemain berhenti di garis start maka tidak akan diberikan uang.
- b. Membeli area ketika mendarat di area yang kosong atau tidak dimiliki, maka peserta dapat membeli area tersebut dari bank. Sesuai dengan harga yang terdapat di papan monopoli, peserta akan menerima kartu kepemilikan, sehingga jika ada pemain yang berhenti pada area tersebut akan membayar denda sesuai di kartu kepemilikan.
- c. Menjual atau menggadaikan area bangunan yang belum dibangun agar dapat diperjual belikan dengan pemain lain. Untuk harga, tergantung kesepakatan antara peserta dengan peserta yang lain yang akan membelinya, namun jika bangunan sudah dibangun maka peserta harus menjual area tersebut kepada pihak bank. Untuk harga jual pihak bank hanya membeli setengahnya dari harga asli. Tanah bangunan juga dapat digadaikan kepada pihak bank dengan harga yang sudah tertera pada kartu tanah bangunan. Jika peserta membeli tanah yang sudah digadaikan, maka peserta harus membayar harga pokok tanah+bunga 10%.
- d. Membayar denda jika peserta mendarat di properti yang dimiliki oleh pemain lain akan dikenakan denda area sesuai yang tertera di kartu kepemilikan. Namun jika tidak memiliki uang yang cukup, maka pemain dianggap berutang, peserta lain harus menjual atau menggadaikan bangunan yang dimiliki kepada pihak bank untuk menutupi utang. Uang hasil penjualan di bank nantinya diberikan kepada pemain yang diutangkan.
- e. Kartu dana umum dan kesempatan, kartu dana umum dan kesempatan merupakan kartu yang memberikan petunjuk-petunjuk yang harus diikuti. Peserta yang mendapatkan kartu bebas penjara, untuk harganya sesuai dengan keterangannya pada kertas tersebut.

- f. Masuk dan keluar penjara cara main monopoli tidak hanya melempar dadu dan membeli area saja tetapi juga dapat masuk ke area penjara. Penyebab peserta memasuki penjara dalam permainan monopoli karena pion berhenti di area penjara, dan melempar dadu dengan angka kembar sebanyak 3 kali mendapatkan perintah dari kartu dana umum atau kartu kesempatan. Namun peserta juga dapat keluar dari penjar jika membayar denda sebesar 50 ribu, memiliki atau membeli kartu bebas penjara.
- g. Bebas parkir dalam cara main permainan monopoli ada istilah free parking. Istilah tersebut merupakan tempat peristirahatan”gratis”. Ada juga yang mendarat di sana tidak menerima uang, properti hadiah, atau penalti dalam bentuk apa pun.
- h. Bangkrut pemain dikatakan bangkrut jika berutang dan tidak dapat membayarnya kepada pemain lain atau pihak bank. Jika pemain memiliki utang kepada pihak bank, pemain harus menyerahkan semua yang dimiliki untuk membayar utang. Jika peserta memiliki utang kepada pihak bank, maka peserta bisa menggadaikan atau menjual area yang telah dibelinya. Namun jika tidak memiliki apa apa dan tidak bisa membayar utang, maka pemain akan dinyatakan bangkrut.
- i. Pemenang, setiap permainan pasti akan ada pemenangnya. Pada permainan monopoli, peserta akan dinyatakan sebagai pemenang ketika memiliki banyak area yang dibeli dan memiliki uang yang banyak sehingga pemain lain berutang dan menyerah dalam permainan.

Berdasarkan uraian di atas dapat dikatakan bahwa setiap permainan mempunyai peraturan permainan itu sendiri, dalam melakukan permainan tentu kita harus menaati setiap peraturan permainan yang telah di tentukan. Dalam permainan seorang peserta harus menaati dan mengikuti setiap peraturan yang telah di tetapkan oleh setiap orang yang menciptakan permainan itu sendiri.

#### **E. Manfaat permainan Monopoli terhadap anak-anak**

Permainan monopoli tidak hanya menyenangkan untuk dimainkan, tetapi juga sangat mendidik. Bermain permainan monopoli juga baik untuk hubungan sosial

dan kesehatan anak-anak. Berikut beberapa manfaat permainan monopoli terhadap anak-anak

1. Meningkatkan ikatan interpersonal

Ketika anak-anak berfokus pada proyek atau tugas yang sama. Hal itu mendorong terjadinya ikatan dan hubungan interpersonal satu sama lain. Bagi anak-anak ataupun orang-orang dewasa yang kesulitan untuk memulai percakapan atau berbasa-basi, bermain game seperti monopoli yang membutuhkan konsentrasi dan juga interaksi bisa menjadi pemecah suasana yang kaku. Bermain monopoli juga dapat sebagai tempat belajar bagaimana berkomunikasi lebih baik dengan orang lain.

2. Meningkatkan kepercayaan diri dan kemampuan pengambilan keputusan secara tegas

Ketika bermain monopoli setiap pemainnya harus bertindak dengan percaya diri dan membuat keputusan berdasarkan pertimbangan yang matang. Saat pemain monopoli mengambil tindakan dan melakukan strategi dalam bermain lalu berhasil, maka hal tersebut dapat meningkatkan kepercayaan diri mereka.

3. Mengurangi resiko degradasi mental

Pikiran yang aktif adalah pikiran yang sehat, meskipun mengerjakan teka-teki dan bermain permainan monopoli dapat mencegah gejala demensia dan penyakit Alzheimer, serta menjaga agar pikiran tetap sehat.

4. Meningkatkan keterampilan kognitif

Mempelajari aturan dalam permainan monopoli akan menjadi cara yang bagus untuk meningkatkan kemampuan ingatan. Untuk mengembangkan keterampilan yang digunakan untuk membaca, belajar, fokus, dan mengingat. Keterampilan ini membantu seseorang dalam mengumpulkan informasi yang masuk dan menyimpannya ke memori yang kemudian dapat dirujuk dalam kehidupan sehari-hari. Bermain permainan seperti monopoli akan sangat membantu melatih bagian otak yang mengatur perkembangan keterampilan kognitif.

5. Mengurangi stress dan meningkatkan sistem kekebalan tubuh sama seperti kebanyakan untuk menghilangkan stress. Dan ketika tubuh terbebas dari stress, maka sistem kekebalan tubuhpun juga menjadi lebih kuat dan mampu melindungi tubuh dari serangan berbagai penyakit.

Berdasarkan uraian di atas permainan monopoli punya beberapa manfaat yang bagus untuk anak-anak terutama anak sd, karena permainan monopoli dapat membuat anak berpikir secara kreatif dan dapat melatih anak-anak dalam bergaul atau berinteraksi. Permainan monopoli juga bagus bagi kesehatan anak-anak dimana permainan monopoli dapat mengurangi stres pada ana-anak.

## 2.2 Kajian Penelitian yang Relevan

1. jurnal yang ditulis, Karunia Indah Lestari, Nurul Kemala Dewi, dan Nur Hasanah, FKIP PGSD Universitas Mataram dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Pada Tema Perkembangan Teknologi Untuk Siswa Kelas III Di SDN 8 Sokong”**. Penelitian ini bertujuan mengetahui kelayakan produk hasil pengembangan teknologi untuk siswa kelas III SDN 8 Sokong. Metode penelitian yang digunakan adalah *research and development (R&D)*, model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil pengembangan tahap pertama, yakni analisis masalah dan kebutuhan menunjukkan bahwa kurangnya ketersediaan media pembelajaran yang relevan dengan konsep kurikulum 2013 menyebabkan kurangnya keaktifan dan semangat belajar peserta didik. Kemudian, dilakukan analisis kebutuhan terkait media pembelajaran. Tahap kedua, merancang komponen media permainan monopoli menggunakan aplikasi canva. Tahap ketiga, realisasi desain yang terdiri dari ;1) pengumpulan alat dan bahan, 2) tahap produksi, meliputi pembuatan komponen permainan seperti papan permainan, dadu, bintang, pion, dan kartu permainan, 3) validasi produk oleh ahli dan respon peserta didik sebagai subjek uji coba. Hasil akhir dari uji

validasi menunjukkan bahwa validasi media sebesar 97% sehingga dikatakan sangat layak. Adapun, hasil respon peserta didik memperoleh skor sebesar 96% dan dikategorikan sangat layak. Oleh karena itu, media permainan monopoli ini layak digunakan dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan keaktifan serta motivasi belajar peserta didik. Kedua penelitian ini, memiliki kesamaan dengan yang satu ini, menggunakan permainan monopoli sebagai media pembelajaran. Penelitian tersebut di atas, di sisi lain, mencoba mengembangkan permainan monopoli pada tema perkembangan teknologi. Sebaliknya tujuan penelitian saya adalah pengembangan media pembelajaran permainan monopoli tema nilai-nilai pancasila untuk meningkatkan keaktifan dan kreatif siswa dalam kurikulum 2013.

2. Penelitian yang ditulis Wachid Pratomo, Nadziroh, Chairiyah, Ceriza Etsa Noventamala, PGSD, Universitas Sarjanawiyata dengan judul **‘Pengembangan Media Pembelajaran Monopolitar Pada Pembelajaran PPKn Kelas V SDN 2 Parangtritis’**. Tujuan penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan pengembangan produk berupa media pembelajaran monopolitar pada pembelajaran PPKn kelas V di SDN 2 Parangtritis, dan (2) mendeskripsikan respon kelayakan media pembelajaran monopolitar pada pembelajaran PPKn kelas V di SDN 2 Parangtritis. Metode yang digunakan adalah metode penelitian pengembangan (*Research & Development atau RnD*) yang terdiri dari 5 tahapan yaitu: *analysis, design, development, implementation., dan evaluasi*. Sampel penelitian ini peneliti mengambil peserta didik kelas v yang berjumlah 6 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara semi yaitu ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kevalidan produk yang dikembangkan. Angket respon peserta didik diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui kualitas media pembelajaran monopolitar. Data dianalisis menggunakan teknik analisis kuantitatif. Hasil penelitian

ini adalah media pembelajaran monopolitar pada pembelajaran PPKn kelas V pada materi penerapan sila-sila pancasila dikehidupan sehari-hari. Media pembelajaran monopolitar memperoleh persentase kelayakan dari ahli materi 96% dengan kriteria sangat layak, sedangkan ahli media memperoleh persentase kelayakan 93% dengan kriteria sangat layak digunakan. Respon peserta didik dari uji coba terbatas memperoleh persentase 94% dengan kriteria sangat layak. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran PPKn kelas V sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Pada penelitian ini menggunakan media monopolitar pada pembelajaran PPKn, sedangkan pada penelitian di atas saya menggunakan media pembelajaran permainan monopoli tema nilai-nilai pancasila. Persamaan dari kedua penelitian tersebut adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran untuk menunjang keberhasilan pembelajaran.

3. Jurnal yang ditulis oleh Azizah Dwi Ardhani, Mohammad Liwa Ilihamdi, Siti Istiningasih, FKIP PGSD, Universitas Mataram, dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)”**. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan monopoli agar peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian yaitu penelitian dan R&D (*Research and Development*) dengan *desain* model pengembangan (*desain*), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi). Setelah melalui langkah-langkah penelitian, peneliti melakukan analisis terhadap data-data yang didapatkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan monopoli layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran, terlihat dari hasil validasi media memperoleh persentase 93%, validasi materi memperoleh persentase 94% dan respon peserta didik dalam kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 92,5.

Permainan monopoli dan penggunaan R&D merupakan aspek yang mirip dengan penelitian ini, namun perbedaannya adalah penelitian ini menggunakan mata pelajaran ipa, sedangkan penelitian saya fokus ke tema nilai-nilai pancasila.

### **2.3 Kerangka Berpikir**

Belajar adalah perubahan tingkah laku dalam diri seseorang yang diperoleh dari hasil pengalamannya melalui interaksi dengan guru, lingkungan, dan hasil perubahan kearah yang lebih baik lagi. Perubahan yang terjadi pada diri seseorang terhadap yang lebih baik lagi merupakan keberhasilan belajar yang diperoleh.

Dalam sila sila pancasila, seorang pendidik harus memiliki kemampuan dalam menguasai dan menerapkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Salah satu upaya dalam menyikapi hal tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran permainan monopoli. Karena dengan menggunakan media permainan monopoli dapat memperoleh pemahaman peserta didik akan materi yang akan disampaikan dan siswa diarahkan secara langsung dalam memperhatikan pembelajaran yang akan dijelaskan. Dengan menggunakan media permainan monopoli dalam proses pembelajaran, siswa tidak hanya mendengar, tetapi juga berani tampil untuk menyampaikan apa yang di pelajarnya, permainan monopoli juga dapat membuat siswa agar lebih dapat berpikir kreatif dalam pelaksanaan pembelajaran.

Untuk itu diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran monopoli khususnya pada tema nilai-nilai pancasila dapat meningkatkan pemahaman dan kreativitas siswa pada mata pelajaran dan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

### **2.4 Pertanyaan Peneliti**

Berdasarkan kerangka pikir, dapat diajukan pertanyaan penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran permainan monopoli dalam meningkatkan kreatifitas siswa dalam pembelajaran kelas V SD?

2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran menurut peserta didik dan guru dalam menggunakan media di proses pelaksanaan pembelajaran di kelas?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran permainan monopoli tentang pemahaman siswa dalam nilai-nilai pancasila?
4. Bagaimana permainan monopoli dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang nilai-nilai pancasila?

