

BAB II

KAJIAN TEORETIK

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kegiatan belajar mengajar di dalam kelas merupakan kegiatan komunikasi timbal balik antar guru dan peserta didik, dimana guru menyampaikan materi pembelajaran sedangkan peserta didik menerima, memahami dan membrikan pendapat terhadap materi yang di berikan, sehingga guru dan siswa dapat saling memberikan ide atau pendapat (kesimpulan) yang menyatukan pemaparan dan pemahaman yang di terima oleh siswa.

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Gagne (1970) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Briggs (1970) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh-contohnya.

Menurut Sadiman dkk (2014:6) mengatakan bahwa kata “media” pada dasarnya berasal dari bahasa latin “*medius*” secara hafiah berarti “tengah” sedangkan dalam bahasa Indonesia kata “medium” dapat diartikan sebagai “antara” atau lebih sering didengar dengan kata “perantara”. Briggs dalam Sadiman dkk (2014:6) mengatakan bahwa “Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan sehingga dapat merangsang peserta didik untuk

belajar”. Sedangkan menurut *Robert Hanick* dkk dalam Sanjaya (2014:57) mengatakan bahwa, “Media adalah sesuatu yang membawa informasi antara sumber dan penerima informasi”. Hal ini sejalan dengan pendapat sanjaya (2012:57) yang mengatakan bahwa, “Media pembelajaran adalah perantara untuk menyalurkan informasi dari sumber informasi ke penerima informasi, contohnya video, televisi, komputer dan lain sebagainya”.

Berdasarkan beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa, media adalah semua bentuk perantara yang dapat digunakan dalam menyampaikan informasi oleh pemberi informasi kepada penerima informasi. Jadi media pembelajaran adalah segala bentuk perantara yang dapat digunakan untuk tujuan pendidikan seperti buku, video, gambar dan lingkungan sekolah dalam memberikan informasi berupa ilmu pengetahuan kepada peserta didik.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki kerangka kerja konseptual dalam hal penyelidikan dan pemahaman (Davison & Scarratt 2012: 33). Hal ini sejalan dengan pendapat Sudjana & Rivai (2011: 2) yang mengemukakan bahwa “Keberadaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa”. Sanjaya (2011: 206) mengemukakan bahwa “Fungsi media adalah sebagai alat bantu guru dalam mengkomunikasikan pesan, agar proses komunikasi berjalan dengan baik dan sempurna sehingga dapat menghindari adanya kesalahan”.

Hamalik (Arsyad, 2002: 15) menambahkan bahwa “Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi, dan merangsang kegiatan belajar, serta mampu membawa pengaruh-pengaruh psikologis pada siswa”. Sedangkan menurut Kemp & Dayton (Arsyad, 2017: 23) “Media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media tersebut digunakan untuk

perorangan atau sekelompok orang. Ketiga fungsi tersebut diantaranya untuk memotivasi minat dan tindakan, menyajikan informasi, dan memberikan instruksi”. Levied dan Lentz (Kustandi dan Sutjipto, 2011: 19-20) mengemukakan “Empat fungsi media pembelajaran diantaranya fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris”. Fungsi atensi maksudnya media mampu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang disampaikan melalui media visual yang ditampilkan. Fungsi afektif maksudnya media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika membaca teks bergambar karena gambar atau lambang visual dapat mengunggah emosi dan sikap siswa. Fungsi kognitif maksudnya media visual dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi yang terkandung dalam gambar. Fungsi kompensatoris maksudnya media dapat membantu mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat dalam menerima maupun memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau verbal.

Media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam proses pendidikan. Beberapa fungsi utama media pembelajaran termasuk sebagai alat bantu guru untuk mengkomunikasikan pesan, motivasi siswa, penyampaian informasi, dan memberikan instruksi. Media pembelajaran juga memiliki fungsi psikologis dalam membangkitkan minat dan motivasi siswa serta memengaruhi sikap mereka. Selain itu, media pembelajaran visual dapat memainkan peran penting dalam menarik perhatian siswa, memengaruhi emosi siswa, memperlancar pemahaman, dan membantu siswa yang memiliki kesulitan dalam pemahaman verbal. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mendukung berbagai aspek pendidikan.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Rudi Susilana dan Cipi Riyana(2007:7) mengungkapkan kegunaan media secara umum diantaranya “memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis; mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera; menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antar murid dengan sumber belajar; memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya; memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama”. Asnawir dan Basyrudin Usman (2002:13) mengungkapkan “Kegiatan belajar dikelas merupakan suatu dunia komunikasi untuk bertukar pikiran, ide, maupun gagasan antara guru dengan siswa maupun dosen dengan mahasiswa”. Dalam komunikasi sering timbul dan terjadi penyimpangan-penyimpangan sehingga komunikasi tersebut tidak efektif dan efisien, hal tersebut bisa disebabkan oleh ketidaksiapan siswa dalam belajar, kurangnya minat belajar siswa, kecenderungan verbalisme ataupun yang lainnya. Untuk mengatasi permasalahan inilah perlu adanya penggunaan media secara terintegrasi dalam proses belajar. Manfaat media dalam kegiatan belajar selain penyajian informasi juga untuk meningkatkan kesesuaian dalam menerima informasi.

Menurut Sudjana & Rivai dalam Azhar Arsyad (2013:28) mengemukakan bahwa “Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu: (1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; (2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan 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’.

Dari beberapa definisi di atas dapat diartikan bahwa dalam proses pendidikan, media pembelajaran memiliki peran yang penting. Media pembelajaran memiliki fungsi membantu dalam memperjelas pesan, mengatasi keterbatasan dalam pembelajaran, meningkatkan motivasi siswa, memberikan variasi dalam metode pengajaran, dan menciptakan persepsi dan pengalaman belajar yang seragam di antara siswa. Dengan demikian, penggunaan media dalam pembelajaran membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memfasilitasi komunikasi yang lebih baik antara guru dan siswa.

d. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Secara umum media pembelajaran terbagi menjadi tiga bagian yaitu:

1. Media Visual/ Grafis

Media Visual adalah suatu alat atau sumber belajar yang di dalamnya berisikan pesan atau informasi khususnya materi pelajaran yang di sajikan secara menarik, kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pengelihatan. Media pembelajaran ini menggunakan indera penglihatan, dapat berupa gambar, grafik, media visual tiga dimensi dan lain sebagainya. Selain fungsi tersebut secara khusus, visual berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat terlupakan bila tidak digrafiskan (divisualkan). Contoh media visual yaitu, gambar atau foto, peta konsep, diagram, grafik, poster, peta atau globe, papan flannel/papan buletin, bagan/chart, dan sketsa.

2. Media Audio

Media Audio adalah atau media dengar adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pendengaran saja. Media pembelajaran ini menggunakan indera pendengaran dan hanya dapat dimanipulasikan dengan menggunakan kemampuan suara. Contohnya, laboratorium bahasa, radio, alat perekam pita maknetik, dan alat perekam pita kaset/ piringan hitam.

3. Media Audio Visual

Media audio visual adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang dibuat secara menarik dan kreatif dengan menggunakan indera pendengaran dan penglihatan. Media ini berupa suara dan gambar. Contohnya, video animasi, papan tulis interaktif, video tutorial, film edukasi, game edukasi, dan sebagainya. Di dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran dapat dikategorikan menjadi empat jenis, yaitu sebagai berikut (Munadi, 2013).

2.1.2 Pengembangan Media Pembelajaran

Awalnya media dianggap sebagai alat bantu saat pendidik mengajar yang berupa alat bantu visual saja seperti gambar, model, objek maupun benda yang memberikan pengalaman belajar konkret, memberikan motivasi belajar dan mempertinggi daya serap pada peserta didik. Terlalu terpusatnya pada media visual sehingga kurang memperhatikan aspek desain, pengembangan pembelajaran, produksi maupun evaluasi (Sadiman dkk, 2014).

Pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Langkah penelitian atau proses pengembangan ini terdiri atas kajian tentang

temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut akan dipakai dan melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan.

Dikutip dari buku Media Pembelajaran Anak Usia Dini (2018) oleh Guslinda dan Rita Kurnia, berikut definisi media pembelajaran menurut Dadan Djuanda: “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyaurkan pesan dari pengirim kepada penerima, agar dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian siswa”. Ketika pikiran, perasaan, dan perhatian siswa terangsang, proses pembelajaran dapat terjadi dengan baik.

Dilansir dari buku Strategi Belajar Mengajar (2017) oleh Saifudin Mahmud dan Muhammad Idham, berikut pengertian media pembelajaran: "Media pembelajaran adalah semua alat dan bahan dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, koran, majalah, dan buku." Menurut (Syaiful bahari Djamarah dan Azwan Zain, 2020:121) “Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran”.

2.1.3 Media Monopoli

a. Pengertian Monopoli

Permainan monopoli berasal dari Amerika Serikat. Penemunya adalah Elizabeth Magie, seorang desainer permainan. Ia memperkenalkan permainan ini pada tahun 1903. Nama permainannya The Landlord's Game (Permainan Tuan Tanah). Bentuk permainan monopoli pun semakin berkembang dengan berbagai inovasi. Media permainan monopoli Pancasila yang akan peneliti kembangkan memiliki beberapa komponen yaitu pion, dadu, kartu pertanyaan, kartu hukuman, kartu tantangan, dan kartu keberuntungan.

Menurut Wulandari dan Sukrino dalam Irawan (2017:9). “Monopoli adalah satu permainan papan dan pemain berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui satu pelaksanaan sistem permainan dengan memasukkan pertanyaan yang akan dijawab oleh

pemain”. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa monopoli adalah permainan untuk berlomba-lomba untuk mengumpulkan kekayaan sesuai aturan yang ada, salah satunya adalah dengan menjawab pertanyaan yang dibacakan oleh bank. Papan pada media pembelajaran monopoli diberi gambar sesuai dengan materi Pancasila Kelas IV .

Media monopoli pancasila terdiri dari beberapa komponen yaitu monopoli visual berbentuk banner, kartu pertanyaan, kartu keberuntungan, Kartu tantangan, kartu hukuman, dadu dan buku panduan/petunjuk.

1) Papan/Banner monopoli

Kotak monopoli yang didesain berisi pancasila beserta sikap-sikap yang terkandung dalam pancasila dengan aplikasi *corell draw* dengan ukuran 100cm x 60cm berbentuk persegi panjang yang dikombinasikan dengan bermacam warna pada setiap petak-petak kecil yang keseluruhan petaknya berjumlah 24 yang berisi kotak start, gambar pancasila, pakaian, adat, suku budaya, peta indonesia, tempat ibadah, makanan daerah, jenis kulit, sekolah. Terdapat 3 kotak tantangan dimana terdapat kartu tantangan, 2 kotak berisi kartu keberuntungan yang berisi kesempatan kepada pemain untuk mendapat atau memilih tantangan kepada lawan main, terdapat 2 kotak yang berisi titik tenang yang dimana pemain akan berhenti di tempat (tidak bermain) dan terdapat beberapa petak yang berisikan gambar mengenai pembelajaran pancasila berfungsi untuk membuat permainan menjadi lebih menarik.

2) Dadu

Dadu pada monopoli sama seperti dadu pada umumnya. Dadu adalah sebuah benda kecil yang berbentuk persegi kecil yang masing-masing sisi terdapat mata dadu 1 sampai

6. Dadu disini berfungsi sebagai alat untuk menentukan langkah pion (pemain).

3) Kartu monopoli (kartu pertanyaan)

Pada pengembangan media monopoli ini peneliti akan membuat 4 jenis kartu yaitu Kartu pertanyaan, kartu hukuman, kartu keberuntungan, dan Kartu tantangan berukuran 5 cm x 10 cm dan dicetak menggunakan kertas *art paper* A4. Kartu pertanyaan berisi pertanyaan yang wajib dijawab oleh pemain setiap melangkah, jika pemain berhasil menjawab maka diberi bintang dan jika pemain menjawab salah pemain harus mengambil kartu hukuman. Kartu tantangan berisi sebuah tantangan jika pemain berada pada kotak tantangan. Kartu keberuntungan akan didapat jika pemain berhenti pada kotak keberuntungan.

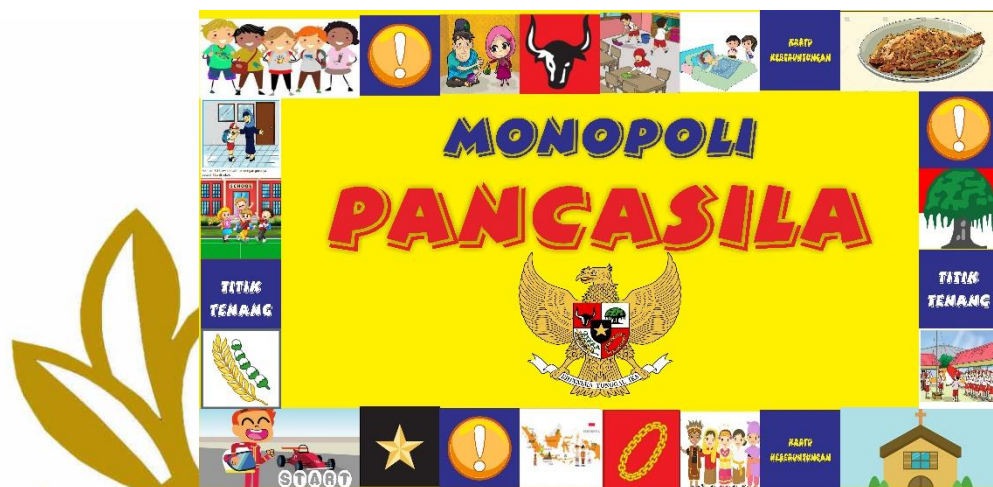
Adapun isi kartu pertanyaan monopoli pancasila sebagai berikut :

Tabel 2.1 Isi kartu Pertanyaan Monopoli

No	Pertanyaan
1.	Apa arti "Pancasila" dalam bahasa Indonesia?
2.	Siapa yang merumuskan Pancasila?
3.	Apa itu sila?
4.	Berapa jumlah sila dalam Pancasila?
5.	Apa yang dimaksud dengan sila pertama?
6.	Apa yang dimaksud dengan sila kedua?
7.	Apa yang dimaksud dengan sila ketiga?
8.	Apa yang dimaksud dengan sila keempat?
9.	Apa yang dimaksud dengan sila kelima?
10.	Apa yang dimaksud dengan "Ketuhanan Yang Maha Esa"?
11.	Ang dimaksud dengan "Kemanusiaan yang

	adil dan beradab"?
12.	Apa yang dimaksud dengan "Persatuan Indonesia"?
13.	Apa yang dimaksud dengan "Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat dan kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan"?
14.	Apa yang dimaksud dengan "Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia"?
15.	Lambang Pancasila terdiri dari berapa unsur?
16.	Apa saja unsur lambang Pancasila?
17.	Yang diwakili oleh bintang pada lambang Pancasila?
18.	Apa yang diwakili oleh padi pada lambang Pancasila?
19.	Apa yang diwakili oleh kapas pada lambang Pancasila?
20.	Apa yang diwakili oleh rantai pada lambang Pancasila?
21.	Apa yang diwakili oleh kepala banteng pada lambang Pancasila?
22.	Apa yang dimaksud dengan "Bhineka Tunggal Ika"?
23.	Apa yang diwakili oleh "Bhineka Tunggal Ika"?
24.	Siapa yang wajib menghormati Pancasila?
25.	Bagaimana cara menghormati Pancasila?
26.	Apa yang harus kita lakukan agar bisa menjaga persatuan Indonesia?
27.	Siapa yang bertanggung jawab menjaga keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia?

28.	Bagaimana kita bisa membantu menjaga keadilan sosial?
29.	Apa arti dari "Bhinneka Tunggal Ika"?
30.	Bagaimana kita bisa menjaga "Bhinneka Tunggal Ika"?



Gambar 2.1 Desain Media Monopoli

b. Cara Penggunaan Media Monopoli

Adapun cara penggunaan media monopoli ialah sebagai berikut :

- 1) Menyampaikan Materi pancasila kepada seluruh siswa yang akan terlibat dalam penelitian
- 2) Membagi siswa kedalam 4 kelompok
- 3) Menyiapkan media permainan monopoli yang akan digunakan
- 4) Menjelaskan media monopoli pancasila beserta aturan permainan
- 5) Memberikan aba-aba jika permainan akan dimulai dan akan diakhiri ketika salah satu pemain sampai pada kotak finish

Adapun tata cara serta aturan permainan yang peneliti gunakan ialah mengikuti aturan permainan Menurut Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya, dengan terdapat penambahan tata cara dalam permainan media pembelajaran monopoli pada pancasila adalah sebagai berikut :

- 1) Permainan monopoli dilakukan secara berkelompok yang terdiri atas 5-7 orang, dimana 2 orang setiap kelompok maju sebagai pemain dan 1 orang setiap kelompok menjadi pelempar dadu.
- 2) Untuk memulai jalan permainan dapat ditentukan dengan mengundi dadu dengan jumlah tertinggi akan maju memulai lebih
- 3) Kemudian, apabila pemain mendapatkan mata dadu 6 maka pemain mendapat kesempatan kembali untuk mengundi dadu lagi.
- 4) Pemain yang sudah mendapatkan kesempatan mengundi dadu lagi dapat berjalan kepetak sesuai mata dadu yang diperoleh.
- 5) Pada pemain bermain berhenti di petak yang berisi tantangan atau kartu keberuntungan maka diberikan mengambil kartu sesuai nama kotak yang ditepati.
- 6) Jika pemain berhenti pada gambar mengenai pancasila maka diberikan kartu pertanyaan untuk dijawab. Pemain yang tidak dapat menjawab pertanyaan maka akan diberikan kartu hukuman.
- 7) Jika pemain berhasil menjawab pertanyaan maka akan diberikan bintang sebagai ganti poin.
- 8) Permainan akan berhenti sesuai waktu yang telah ditentukan oleh pelaksana.

c. Kelebihan dan Kekurangan Monopoli

Kelebihan dari pengembangan media monopoli adalah sebagai berikut :

1. Interaktif dan Menyenangkan: Media Monopoli adalah permainan yang interaktif dan menyenangkan. Siswa dapat belajar Pancasila sambil bermain, yang membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menghindari rasa bosan.
2. Pembelajaran Aktif: Media Monopoli mendorong siswa untuk terlibat secara aktif. Mereka harus membuat keputusan, memikirkan strategi, dan berkomunikasi dengan sesama pemain, yang meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
3. Pengalaman Praktis: Dalam permainan Monopoli, siswa akan menghadapi situasi-situasi yang berkaitan dengan ekonomi, strategi, dan keputusan. Ini memberi mereka pengalaman praktis dalam menerapkan prinsip-prinsip Pancasila dalam konteks kehidupan sehari-hari.
4. Mengembangkan Keterampilan Sosial: Media Monopoli mendorong kolaborasi, negosiasi, dan komunikasi antar siswa. Ini membantu mengembangkan keterampilan sosial yang penting dalam kehidupan sehari-hari.
5. Memahami Konsep Abstrak: Pancasila dapat dianggap sebagai konsep abstrak, dan seringkali sulit bagi siswa muda untuk memahaminya. Media Monopoli dapat membantu mengilustrasikan dan mengkaitkan konsep-konsep Pancasila dengan situasi nyata dalam permainan.
6. Penggunaan Multi-Indikator: Media Monopoli biasanya menggunakan banyak indikator seperti uang, properti, dan kartu, yang dapat membantu siswa memahami konsep seperti keadilan, kebebasan, dan persatuan dalam konteks yang lebih konkret.
7. Belajar dari Kesalahan: Saat bermain Monopoli, siswa dapat membuat kesalahan dan mengalami konsekuensinya. Ini

mengajarkan mereka tentang tanggung jawab, keputusan yang bijak, dan akibat dari tindakan mereka.

8. Fleksibilitas dalam Pembelajaran: Media Monopoli dapat digunakan dalam berbagai pengaturan pembelajaran, baik di sekolah, di rumah, atau dalam lingkungan sosial. Ini memberi fleksibilitas dalam cara siswa belajar Pancasila.

Adapun keterbatasan atau kekurangan dari pengembangan media permainan monopoli ini adalah sebagai berikut.

- 1) Media permainan monopoli ini terbatas hanya untuk materi pada tema Pancasila.
- 2) Media pembelajaran permainan monopoli membutuhkan waktu yang cukup panjang dalam proses pembelajaran.
- 3) Permainan monopoli digunakan setelah siswa memahami konsep dari materi.

2.1.4 Pancasila

a. Pengertian pancasila

Pancasila adalah dasar negara **Indonesia**. Nama ini terdiri dari dua kata dari bahasa **Sanskerta** “panca” berarti lima dan “sila” berarti prinsip atau asas. Pancasila merupakan rumusan dan pedoman kehidupan berbangsa dan bernegara bagi seluruh rakyat Indonesia. Lima ideologi utama penyusun Pancasila merupakan lima sila Pancasila. Ideologi utama tersebut tercantum pada alinea keempat dalam Pembukaan **Undang-Undang Dasar 1945**:

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

Sekalipun terjadi perubahan isi dan urutan lima sila Pancasila yang berlangsung dalam beberapa tahap selama masa **perumusan**

Pancasila pada tahun 1945, tanggal 1 Juni diperingati bersama sebagai hari lahirnya Pancasila.

b. Prinsip-prinsip Pembelajaran Pancasila

1) Pendidikan Pancasila sebagai *Social Studies*

Social Studies merupakan nama atau istilah yang digunakan oleh lembaga pendidikan di negara lain terutama di negara-negara Barat. Barr, Barth, dan Shermis (1977) mengidentifikasi "The Three Social Studies Traditions, yaitu: (1) *Social Studies as Citizenship Transmission (Civic Education)*; (2) *Social Studies as Social Science*; (3) *Social Studies as Reflective Inquiry*. Tiga tradisi ini memiliki pengertian, tujuan, isi, dan metode masing-masing (Wahab dan Sapriya, 2012). *Social Studies as Citizenship Transmission*. Tradisi pembelajaran yang paling tua dan biasa dipraktikkan oleh para guru. Tujuan transmisi kewarganegaraan adalah agar peserta didik mempelajari dan meyakini konsep kewarganegaraan yang diajarkan dengan cara guru menyajikan asumsi-asumsi, kepercayaankepercayaan, dan harapan-harapan tentang masyarakatnya.

2) Pancasila sebagai prinsip utama dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Pembelajaran erat kaitannya dengan proses belajar. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pendidikan menyatakan bahwa belajar merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Secara umum tujuan pendidikan kewarganegaraan adalah terbentuknya warga negara yang baik

(good citizen) yang tentu saja berbeda menurut konteks negara yang bersangkutan (Winarno, 2011).

3) Prosedur Proses Pembelajaran Pendidikan Pancasila


Langkah Prosedur pembelajaran Pendidikan Pancasila yang terstruktur, strategis, dan representatif sebagai berikut:

- Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan berkonsepkan *deep knowledge* dan *constructed knowledge*. Pada tingkat menengah pertama, pengembangan materi hendaknya dengan “Menunjukkan perilaku menghargai dengan dasar moral, norma, prinsip, dan spirit Kewarganegaraan”. Untuk tingkat menengah ke atas, pengembangan materi dilakukan dengan “Mengamalkan dengan kesadaran nilai, moral, norma, prinsip, spirit dan tanggung jawab, makna kehidupan berbangsa dan bernegara Indonesia yang berkeadaban” (Lampiran Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi pendidikan Dasar dan Menengah).
- Menerapkan nilai-nilai dengan memberi keteladanan (*ing ngarso sung tuladha*), membangun kemauan (*ing madya mangun karsa*), dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran (*tut wuri handayani*) (Konsep Pendidikan Ki Hadjar Dewantara).
- Berlandaskan nilai-nilai Pancasila, antara lain dengan menyusun perangkat pembelajaran yang membentuk peserta didik yang cakap kompetensinya dan menjadi lulusan yang kompeten dengan merujuk pada indikator kompetensi sikap, keterampilan dan pengetahuan

4) Metode Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Metode memiliki peranan yang penting dalam upaya mendukung tercapainya hasil belajar yang diinginkan. Secara pedagogis

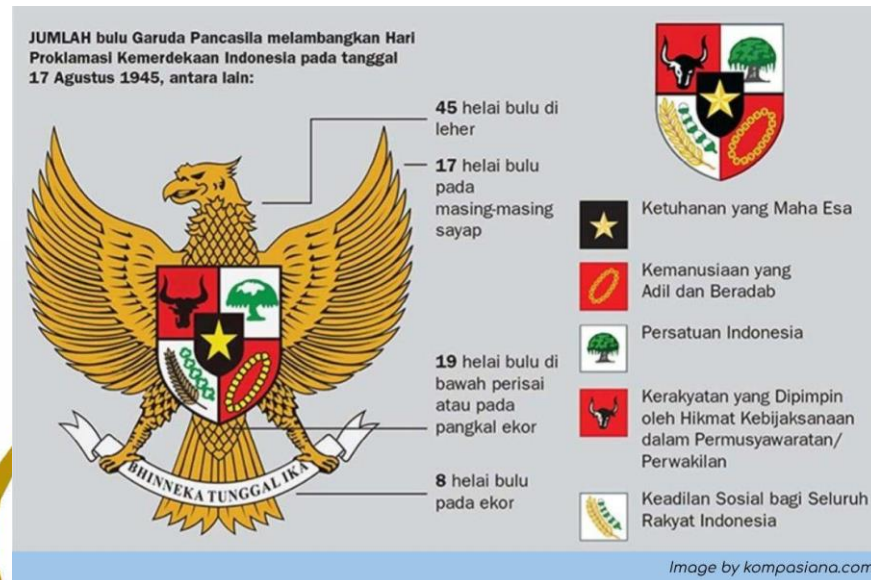
metode pembelajaran terbagi atas 3 (tiga) strategi (Uno, 2014) yaitu (1). Strategi Pengorganisasian: sebagai langkah untuk menentukan isi bidang studi yang dipilih untuk pembelajaran seperti pemilihan isi, penataan isi, pembuatan diagram, dan lainnya. (2). Strategi Penyampaian: sebagai langkah untuk mendapatkan respons siswa dengan menata interaksi dengan baik. (3). Strategi Pengelolaan: langkah untuk menyiapkan strategi mengelola kelas. Dengan demikian maka hakikat metode pembelajaran sangat signifikan dalam menentukan keberhasilan hasil belajar melalui strategi-strategi belajar yang efektif, kreatif, dan relevan.



Strategi tersebut harus didukung dengan metode yang tepat sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Dilihat dari segi pedagogis dan filosofinya, metode yang tepat dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan harus yang berorientasi pada misi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sebagai wahana pendidikan demokrasi dan pembangunan nilai atau karakter agar menjadi warga negara yang baik dan cerdas.

Metode yang dianggap paling cocok untuk materi pancasila dalam kelas IV ialah Metode inkuiri digunakan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik. Metode tersebut merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berfikir kritis dan analisis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan. Adapun langkah-langkahnya mencakup: perumusan masalah, perumusan hipotesis, konseptualisasi, pengumpulan data, pengujian dan analisis data, menguji hipotesis serta pada akhirnya akan memulai inkuiri lagi ((Wahab dan Sapriya, 2011). Adapun

lambang beserta penjelasan pancasila ditunjukkan sebagai berikut:



Gambar. 2.2 Lambang Pancasila (Sumber:

<https://static.republika.co.id>)

2.2. Kerangka Berpikir

Berdasarkan uraian diatas dapat ditarik pokok pemikiran bahwa proses belajar siswa kelas IV SD Negeri 040449 Kabanjahe belum optimal. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pemanfaatan media yang belum maksimal. Guru cenderung menggunakan gambar dan buku dalam pembelajaran. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru. Hal tersebut menyebabkan siswa menjadi pihak yang pasif tanpa adanya media dalam kegiatan pembelajaran PPKn. Melihat permasalahan ini, maka perlu adanya pengembangan media yang dapat membantu siswa dalam memahami pelajaran PPKn. Media pembelajaran yang sederhana, berkriteria baik dalam kelayakan sangat dibutuhkan untuk menjelaskan materi pembelajaran PPKn yang terdiri dari konsep-konsep abstrak. Melalui pengembangan media ini, dapat membantu guru mengembangkan keterampilan menggunakan media pembelajaran dan membuat

pembelajaran yang menyenangkan untuk siswa. Penerapan media monopoli pada pembelajaran PPKn tema Pancasila dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi pelajaran sekaligus untuk mengingatnya.

2.3 Pertanyaan Peneliti

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran monopoli dalam meningkatkan antusias siswa dalam pembelajaran PPKn kelas IV SD?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran menurut peserta didik dan guru dalam menggunakan media di proses pelaksanaan pembelajaran di SD?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran monopoli tentang pemahaman siswa dalam tema Pancasila?
4. Bagaimana media pembelajaran monopoli dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang pancasila?

