

MEDIA PEMBELAJARAN DOMINO MATERI NILAI PANCASILA BERBASIS QR CODE UNTUK PEMBENTUKAN KARAKTER SISWA DI SD 6 CENDONO

**Selly Maria Margaretha, Lela Ayu Septyani, Hanik Noor Solikhah, Mutiara Natasya
Mu'afida, Wawan Shokib Rondli**
Universitas Muria Kudus

202133032@std.umk.ac.id, 202133074@std.umk.ac.id, 202133078@std.umk.ac.id,
2021330106@std.umk.ac.id, wawan.shokib@umk.ac.id

ABSTRAK

Artikel ini memiliki tujuan utama untuk mendeskripsikan bagaimana media pembelajaran domino nilai pancasila berbasis QR code untuk pembentukan karakter siswa di SD 6 Cendono. Untuk memahami fenomena tersebut penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Untuk mengumpulkan data dilapangan digunakan teknik wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian ini mengungkap bahwa masih minimnya penggunaan media pembelajaran saat proses KBM berlangsung sehingga siswa mudah merasa jenuh dan bosan. Karakter yang dimiliki siswa cenderung menurun dibuktikan dengan belum mampu sikap dengan baik saat ada guru di kelas. Siswa masih cenderung kesulitan untuk memahami materi dari guru. Sehingga perlu adanya inovasi media pembelajaran agar siswa mudah menerima materi, suasana kelas kondusif dan tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan demikian media pembelajaran perlu diterapkan untuk pembentukan karakter siswa.

Kata Kunci :karakter, domino, media

PENDAHULUAN

Pendidikan dikatakan sebagai suatu proses dimana melalui proses pembelajaran yang dilaksanakan dilingkungan sekolah ditambahkan pengetahuan dan alat-alat untuk kepribadian siswa itu sendiri. Pendidikan bukanlah suatu proses yang diatur, direncanakan, dan dipelajari secara teratur berdasarkan aturan-aturan yang telah disepakati suatu komunitas atau masyarakat. Pendidikan dapat dikatakan sebagai proses yang sengaja, dirancang, direncanakan, dan diselenggarakan berdasarkan aturan-aturan yang berlaku terutama perundang-undangan yang disepakati masyarakat. Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dan mendasar dalam usaha menghasilkan rakyat Indonesia yang berkualitas. Menurut Syah (2012 : 1), pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar untuk perkembangan potensi sumber daya manusia peserta didik dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar mereka. Peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan salah satu penekanan dari tujuan pendidikan.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di sekolah dasar memiliki makna penting untuk pembentukan pribadi warga Negara yang mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warga Negara Indonesia yang cerdas dan berkarakter yang diamanatkan dalam pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945. Dilihat dari pentingnya pembelajaran PPKn yang berperan penting dalam membentuk karakter siswa untuk menjadi warga Negara yang baik maka PPKn menjadi mata pelajaran yang sangat wajib untuk dipelajari dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi, karena sangat penting untuk dipelajari bagi penerus bangsa Indonesia. (Nur Aisah et al., 2022)

Penguatan pendidikan karakter merupakan gerakan penguatan karakter peserta didik melalui pendidikan di persekolahan dengan melibatkan berbagai pihak dan kerjasama antara sekolah, keluarga dan masyarakat. Penguatan karakter bangsa dapat dilakukan di berbagai bidang pendidikan. Salah satu bidang yang dapat dijadikan sebagai sarana pendidikan karakter yaitu satuan pendidikan dengan pendekatan mata pelajaran yang terpadu. Pendidikan karakter dapat diperkuat dengan cara mengintegrasikan nilai-nilai karakter dalam mata pelajaran. (Khoirinnida & Rondli, 2021)

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bernilai dalam rangka pendidikan kehidupan bangsa, dengan tujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berkarakter, cakap, kreatif, mandiri. Dan menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggungjawab. Pendidikan merupakan proses sistematis yang melibatkan faktor internal dan faktor internal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa sendiri, seperti minat belajar, motivasi, keterampilan dan persepsi siswa yang dapat ditemukan dalam mata pelajaran dan pengajaran guru. Dan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa, seperti pada lingkungan belajar, lingkungan keluarga, perhatian orang tua dan faktor ekonomi keuangan keluarga yang membantu siswa mengatasi kesulitan dalam proses belajar anak. (Usman et al., 2021)

Dalam perkembangan pendidikan di Indonesia, kualitas mutu pendidikan

dipengaruhi oleh kurikulum yang diterapkan pada jenjang satuan pendidikan. Tujuan penerapan kurikulum berbasis satuan adalah untuk menjadi acuan untuk membentuk tolak ukur bidang pendidikan lanjutan pada tingkat satuan, namun pelaksanaan seluruh kurikulum tidak dapat berjalan dengan lancar, karena masih banyak karakteristik untuk mencapai pemerataan dari hasil yang didapat oleh siswa. Dalam Kurikulum Merdeka guru harus memiliki kemampuan untuk menciptakan dan mempraktikkan metode pengajaran yang inovatif dan efektif selama pembelajaran di sekolah. Guru dapat melakukan inovasi dengan metode pembelajaran siswa, dan dapat diterapkan pada semua kelas sehingga kurikulum merdeka dapat menghasilkan siswa yang sesuai dengan harapan.

Karakter merupakan perpaduan antara moral, etika, dan akhlak. Moralitas lebih menitikberatkan pada kualitas tindakan, perbuatan, atau tingkah laku seseorang. Disisi lain, etika membuat penilaian tentang baik atau buruk, berdasarkan norma yang berlaku di masyarakat tertentu, sedangkan tatanan moral menekankan bahwa manusia pada dasarnya ditanamkan dengan keyakinan dimana keduanya ada. Oleh karena itu, pendidikan karakter dimaknai sebagai pendidikan nilai, pendidikan budi pekerti, yang tujuannya adalah mengembangkan kemampuan peserta didik untuk mengambil keputusan baik atau buruk, melestarikan kebaikan dan menerapkan kebaikan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. (N, 2015)

Kesuma, Triatna & Permana (2013:7) melihat bahwa pendidikan karakter sebagai pengembangan keterampilan perilaku peserta didik yang ditandai dengan peningkatan berbagai keterampilan yang mengubah manusia yang membutuhkan dan memenuhi amanah untuk menjadi pemimpin dunia. Kemampuan perkembangan peserta didik adalah kemampuan menjadi diri sendiri, kemampuan untuk hidup harmonis dengan manusia dan makhluk lain, serta kemampuan menjadikan dunia ini sebagai sarana kemakmuran dan kesejahteraan bersama. Jadi hakikat pendidikan karakter adalah membimbing peserta didik agar perubahan tingkah laku, perubahan sikap, dan perubahan budaya, yang akhirnya akan menciptakan masyarakat yang beradab. Diyakini bahwa lingkungan pendidikan karakter sangat mempengaruhi pelaksanaan pendidikan karakter. (Pratiwi, 2017)

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar

mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa untuk memperoleh pesan dan informasi yang diberikan guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan menambah pengetahuan siswa. Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran, pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga mudah dipahami peserta didik. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. (Nurrita, 2018)

METODE PENELITIAN

Artikel ini merupakan hasil penelitian dengan pendekatan kualitatif menggunakan metode studi kasus. Hal ini dilakukan peneliti agar dapat mengeksplorasi pembentukan karakter melalui media pembelajaran domino nilai pancasila berbasis QR Code. Wawancara, observasi dan keterlibatan para peneliti, serta dokumentasi dilakukan untuk proses pengumpulan data. Wawancara dilakukan dengan maksud untuk mendapatkan informasi dari siswa dan guru tentang penggunaan media belajar untuk pembentukan karakter siswa. Pengamatan dan keterlibatan peneliti untuk mengecek informasi yang diperoleh dari wawancara. Sedangkan dokumentasi dilakukan peneliti untuk mendapatkan data tentang perencanaan, pelaksanaan dan penilaian dalam pembentukan karakter siswa melalui media domino.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan karakter adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter yang meliputi komponen pengetahuan. Kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun kebangsaan. Pengembangan karakter bangsa dapat dilakukan melalui perkembangan karakter individu seseorang. Akan tetapi, karena manusia hidup dalam lingkungan sosial dan budaya tertentu, maka

pengembangan karakter individu seseorang hanya dapat dilakukan dalam lingkungan sosial dan budaya yang bersangkutan. Artinya, perkembangan budaya dan karakter dapat dilakukan dalam suatu proses pendidikan yang tidak melepaskan peserta didik dari lingkungan sosial, budaya, masyarakat, dan budaya bangsa. Lingkungan sosial dan budaya bangsa adalah Pancasila, jadi pendidikan budaya dan karakter adalah mengembangkan nilai-nilai Pancasila pada diri peserta didik melalui pendidikan hati, otak, fisik. Tujuan pendidikan karakter adalah mengajarkan nilai-nilai tradisional tertentu dan nilai-nilai yang diterima secara luas sebagai landasan perilaku yang baik dan bertanggung jawab. (Akhwan, 2014)

Dalam membahas tentang pendidikan, maka tidak lepas dari kurikulum. Dalam hal ini pendidikan dan kurikulum merupakan satu kesatuan yang erat dalam kaitannya dengan tujuan dari pendidikan. Salah satu contoh kurikulum yakni kurikulum merdeka, kurikulum ini memiliki tujuan agar pendidikan di Indonesia bisa seperti di Negara maju, yang mana siswa diberi kebebasan dalam memilih apa yang diminatinya dalam pembelajaran. Kurikulum merdeka ini juga bisa dibilang kurikulum yang fleksibel dan tidak lagi berpusat pada guru yang menjadi fasilitator.

Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang disusun untuk meningkatkan karakter dalam perkembangan dan kemampuan afektif, kognitif dan psikomotorik. Tujuan kurikulum merdeka adalah untuk menyelesaikan permasalahan yang muncul pada sistem pendidikan di Indonesia. Pada kurikulum merdeka, pembelajaran mengutamakan pada pengetahuan dasar dan kemampuan peserta didik sesuai dengan fasenya. (Ii et al., 2022)

Perkembangan kurikulum PPKn di Indonesia berkembang secara dinamis, pada dasarnya disesuaikan dengan kebutuhan dan visi misi pemerintah, yang mempengaruhi kebijakan desain kurikulum pendidikan di Indonesia. Namun dalam prakteknya, implementasi Pancasila dan persoalan kewarganegaraan memiliki kekuatan yaitu Pancasila, UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945, politik, hukum, nilai, moralitas, kearifan kewarganegaraan, keragaman budaya. (Muhammad Ali, 2014)

Kurikulum merdeka, Pelajaran PPKN tingkat SD memiliki tujuan untuk dapat menjadi sarana belajar siswa untuk lebih mengenal Pancasila yaitu berupa

makna sila-sila Pancasila serta dapat memberikan contoh sikap dan perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila. Selanjutnya ada Negara Kesatuan Republik Indonesia, membentuk pribadi siswa sesuai dengan kebudayaan Negara Kesatuan Republik Indonesia, dan bertujuan untuk membentuk generasi yang cinta tanah air dan ikut serta dalam mengisi kemerdekaan Republik Indonesia. Pendidikan Kewarganegaraan sendiri merupakan suatu mata pelajaran yang merupakan satu rangkaian proses untuk mengarahkan peserta didik menjadi bertanggung jawab sehingga dapat berperan aktif dalam masyarakat sesuai ketentuan Pancasila dan UUD NKRI 1945.

Berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan di SDN 6 Cendono menghasilkan informasi berupa kurikulum pembelajaran PPKN kelas IV menggunakan kurikulum merdeka sehingga perlu adanya metode dan media yang digunakan dalam pembelajaran agar siswa lebih mudah memahami. SDN 6 Cendono sudah menggunakan media pembelajaran berupa video yang diputar melalui proyektor LCD. Namun, seringkali siswa masih gaduh dan cenderung berbicara dengan teman padahal guru mendampingi kegiatan tersebut hingga akhir. Hal tersebut terjadi karena karakter yang dimiliki siswa cenderung menurun dan kurang efektif dalam pembelajaran. Selain itu, upaya guru untuk mengatasi kendala yang dihadapi oleh siswa adalah menggunakan alat peraga dengan keterbatasan sehingga perlu adanya variasi media pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan di SDN 6 Cendono masih didominasi oleh metode ceramah.

Berdasarkan observasi tersebut ditemukan faktor-faktor penyebab timbulnya permasalahan dalam pembelajaran di kelas khususnya dalam mata pelajaran PPKN. Pertama, masih minimnya penggunaan media pembelajaran saat proses KBM berlangsung sehingga siswa mudah merasa jenuh dan bosan. Kedua, karakter yang dimiliki siswa cenderung menurun dibuktikan dengan belum mampu sikap dengan baik saat ada guru di kelas. Ketiga siswa masih cenderung kesulitan untuk memahami materi dari guru. Sehingga perlu adanya inovasi media pembelajaran agar siswa mudah menerima materi, suasana kelas kondusif dan tercapainya tujuan pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan di SDN 6 Cendono Kudus

Media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Guru dapat dengan mudah berbagi dokumen dengan siswa. Bukan hanya memberikan materi lisan selama pembelajaran, namun dapat membawa siswa untuk lebih memahami materi yang disampaikan. Jika ditinjau dari hasil wawancara, SD 6 Cendono menggunakan 3 media yaitu media pandang (visual), media dengar (audio), dan media pandang dengar (audio visual) yaitu

a. Media Pandang (visual)

Media visual adalah suatu alat atau sumber belajar yang didalamnya berisikan informasi khususnya materi pelajaran yang disajikan. Media visual dapat didefinisikan sebagai media yang berkombinasi dengan fakta dan gagasan secara jelas dan terpadu, melalui kombinasi mengungkapkan kata-kata dan gambar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan (Ii, 2012). Contoh yang telah dijelaskan saat wawancara, seperti menggunakan gambar. Jika materi saat itu tentang pahlawan

b. Media Dengar (Audio)

Media audio adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran yang disajikan, berkaitan erat dengan indera pendengaran, pesan yang disampaikan disajikan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal maupun nonverbal. Contohnya bisa menggunakan speaker atau sound saat kita putarkan tentang materi PPKN. (Wati, 2016)

c. Media Pandang Dengar (Audio Visual)

Media audio visual adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang dibuat secara menarik dan kreatif menggunakan indera pendengaran dan penglihatan. (Susanti et al., 2017) Media pengajaran yang paling menarik dalam pembelajaran adalah media dengar dan lihat, dengan media ini siswa dapat melihat dan mendengar yang ditayangkan oleh guru sehingga Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Contohnya bisa menggunakan LCD saat

pembelajaran berlangsung.

Rancangan dan manfaat Media Pembelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Pembentukan Nilai Karakter di SD 6 Cendono

Rancangan media pembelajaran yang akan dilakukan untuk menunjang guru adalah Domino Nilai Pancasila Sebagai Media Pembelajaran Berbasis QR Code Guna Meningkatkan Karakter Siswa Sekolah Dasar. Domino merupakan permainan sebagai media pembelajaran berupa kartu. Kartu domino yang digunakan bukanlah sebuah kartu yang dipakai orang untuk berjudi, melainkan suatu kartu pembelajaran yang bentuknya dibuat seperti kartu domino untuk menarik siswa dalam belajar. Terdapat dua sisi yang akan digunakan untuk mendeskripsikan nilai-nilai pancasila. Salah satu sisi akan di isi oleh pertanyaan yang menggambarkan nilai pancasila maka sisi lainnya kosong. Selain itu, sisi belakang akan bernuansa batik dan terdapat QR Code Video pembelajaran pendek yang mampu membantu siswa mengidentifikasi Pembahasan harus terfokus pada hasil dan bagaimana hasil tersebut dapat menjawab masalah yang diangkat.

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar dan pembelajaran secara umum adalah mempermudah proses interaksi antara guru dan murid (Istiqlal, 2018). Manfaat media pembelajaran antara lain memperjelas pesan agar tidak terlalu verbal, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, menimbulkan semangat belajar, adanya interaksi lebih langsung antara guru dengan murid, memungkinkan siswa untuk belajar lebih mandiri. (Luh & Ekayani, 2021). Dari hasil penelitian penulis dapat mengidentifikasi manfaat media belajar yaitu:

- a. Proses belajar dan mengajar lebih menarik, penggunaan media dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa
- b. Proses belajar siswa dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, media yang dirancang sedemikian rupa dapat dipelajari anak dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari baik dalam lingkungan sekolah, masyarakat, dan keluarga.
- c. Proses belajar lebih interaktif, dengan menggunakan media ini siswa dapat aktif dan kreatif setelah menggunakan media ini.

KESIMPULAN

Pada pembahasan observasi di atas dapat disimpulkan yaitu penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran berbagai dokumen antara guru dan siswa, dengan mudahnya tidak memberikan materi lisan saja, tapi siswa dapat lebih memahami materi yang disampaikan. Contohnya speaker dan sound. media pandang dengar berkaitan dengan media dengar dan lihat, dengan media ini siswa dapat melihat dan mendengar yang ditayangkan oleh guru sehingga Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Contohnya bisa menggunakan LCD saat pembelajaran berlangsung. Kendalanya dalam menggunakan media pembelajaran problematika, sulitnya mencari kesesuaian konten dengan materi ajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhwan, M. (2014). Pendidikan Karakter: Konsep dan Implementasinya Dalam Pembelajaran di Sekolah/Madrasah. *El-Tarbawi*, 7(1), 61–67.
<https://doi.org/10.20885/tarbawi.vol7.iss1.art6>
- Ii, B. A. B. (2012). *BAB II LANDASAN TEORI A. Media Visual*. 14–45.
- Ii, B. A. B., Teori, A. K., & Merdeka, K. (2022). (Aprima & Sari, 2021) . 10–28.
- Istiqlal, A. (2018). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar dan Mengajar Mahasiswa di Perguruan Tinggi. *E-Jurnal STKIP Pesisir Selatan - Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 4.
<https://ejurnal.stkip-pessel.ac.id/index.php/kp>
- Khoirinnida, Y., & Rondli, W. S. (2021). *PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER PADA SISWA SEKOLAH DASAR DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK DI ERA PANDEMI COVID-19*. 21(3), 326–335.
- Luh, N., & Ekayani, P. (2021). Pentingnya penggunaan media siswa. *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*, March, 1–16. https://www.researchgate.net/profile/Putu-Ekayani/publication/315105651_PENTINGNYA_PENGUNAAN_MEDIA_PEMBELAJARAN_UNTUK_MENINGKATKAN_PRESTASI_BELAJAR_SISWA/links/58ca607eaca272a5508880a2/PENTINGNYA-PENGUNAAN-MEDIA-PEMBELAJARAN-UNTUK-MENINGKATKAN-PRESTASI-
- Muhammad Ali, R. (2014). Lingkungan Pendidikan dalam Implementasi Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 8(1), 28–37.

- N, O. (2015). Pentingnya Pendidikan Karakter Dalam Dunia Pendidikan. *Nopan Omeri*, 9(manager pendidikan), 464–468.
- Nur Aisah, R., Masfuah, S., & Shokib Rondli, W. (2022). ANALISIS FAKTOR PENYEBAB KESULITAN BELAJAR PPKn DI SD. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(1), 671–685.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i1.339>
- Nurrita. (2018). Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03, 171–187.
- Pratiwi, N. K. (2017). Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Smk Kesehatan Di Kota Tangerang. *Pujangga*, 1(2), 31.
<https://doi.org/10.47313/pujangga.v1i2.320>
- Susanti, Affrida, Z., & Fahyuni, E. F. (2017). Jenis Jenis Media Dalam Pembelajaran. *Umsida*, 1(1), 5–6.
- Tseng, Y.C., Kuo, S.P., Lee, H.W., & Huang, C.F. (2004). Location tracking in a wireless sensor network by mobile agents and its data fusion strategies. *The Computer Journal*, 47(4), 448–460.
- Usman, M. R., Syahri, A. A., & Bahar, E. E. (2021). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Di Tinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Barisan Dan Deret. *Sigma: Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(2), 175–190.
<https://doi.org/10.26618/sigma.v13i2.7175>
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. 129.