

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Hakikat Pendidikan Pancasila

2.1.1.1 Pengertian Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran wajib yang diajarkan pada semua jenjang pendidikan, mulai pendidikan dasar sampai perguruan tinggi (Nurgiansah, 2021). Pendidikan Pancasila menanamkan sikap dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari yang didasarkan pada nilai-nilai Pancasila (Ibda, 2012). Sebelum kurikulum merdeka, mata pelajaran ini bernama Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). PPKn merupakan salah satu mata pelajaran yang penting untuk diajarkan karena diharapkan mampu menjunjung tinggi nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara Indonesia (Antari, 2020). Perubahan nama tersebut tertuang dalam keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Ristek Nomor 56 Tahun 2022 tentang Pedoman Pelaksanaan Kurikulum dalam rangka pemulihan pembelajaran.

Pada Keputusan Kepala BSAKP Kemendikbudristek nomor 008/H/KR/2022 Tentang Capaian Pembelajaran PAUD, SD, SMP, SMA, SMK Pada Kurikulum Merdeka, Pendidikan Pancasila memuat nilai-nilai karakter Pancasila yang ditumbuhkembangkan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara untuk menyiapkan warga negara yang cerdas dan baik. Pendidikan Pancasila berisi elemen Pancasila, Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Bhinneka Tunggal Ika, dan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Pendidikan Pancasila memuat nilai-nilai karakter Pancasila yang

ditumbuhkembangkan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara untuk menyiapkan warga negara yang cerdas dan baik (*smart and good citizen*) (Kemendikbudristek, 2022).

2.1.1.2 Tujuan Pendidikan Pancasila

Pada Keputusan Kepala BSAKP Kemendikbudristek nomor 008/H/KR/2022 Tentang Capaian Pembelajaran PAUD, SD, SMP, SMA, SMK tertulis tujuan Pendidikan Pancasila secara umum. Pada Kurikulum Merdeka Setelah mempelajari Pendidikan Pancasila, diharapkan peserta didik mampu:

1. Berakhlak mulia dengan didasari keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa melalui sikap mencintai sesama manusia, mencintai negara dan lingkungannya untuk mewujudkan persatuan dan keadilan sosial.
2. Memahami makna dan nilai-nilai Pancasila, serta proses perumusannya sebagai dasar negara, ideologi, dan pandangan hidup bangsa, serta mempraktikkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
3. Menganalisis konstitusi dan norma yang berlaku, serta menyalurkan hak dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara di tengah-tengah masyarakat global.
4. Memahami jati dirinya sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang berbineka, serta mampu bersikap adil dan tidak membedakan jenis kelamin, SARA (Suku, Agama, Ras, Antargolongan), status sosial-ekonomi, dan penyandang disabilitas.
5. Menganalisis karakteristik bangsa Indonesia dan kearifan lokal masyarakat sekitarnya, dengan kesadaran dan komitmen untuk menjaga lingkungannya, mempertahankan keutuhan wilayah NKRI, serta berperan aktif dalam kancah global.

Pendidikan Pancasila pada fase B (umumnya kelas III dan IV SD) memiliki tujuan yaitu peserta didik diharapkan mampu memahami dan menjelaskan makna sila-sila Pancasila, menceritakan contoh penerapan sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari serta menerapkannya. Peserta didik juga diharapkan mampu mengidentifikasi aturan di keluarga, sekolah dan lingkungan sekitar tempat tinggal serta melaksanakannya dengan bimbingan orang tua dan guru. Tujuan lainnya yaitu diharapkan mampu mengidentifikasi dan menyajikan hasil identifikasi hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan sebagai warga sekolah serta melaksanakan hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan sebagai warga sekolah. Tujuan berikutnya adalah peserta didik mampu menjelaskan identitas diri, keluarga, dan teman-temannya sesuai budaya, minat, dan perilakunya. Setelah menjelaskan kemudian peserta didik mampu mengenali dan menyebutkan identitas diri di lingkungan sekitarnya, menghargai perbedaan di lingkungan sekitarnya dan menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keberagaman di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.

2.1.1.3 Capaian Pembelajaran

Capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk kelas IV Fase B terutama pada materi sejarah perumusan Pancasila antara lain

Tabel 2. 1

Capaian Pembelajaran (Kemdikbud, 2022)

Elemen	Capaian Pembelajaran
Pancasila	Peserta didik mampu memahami dan menjelaskan makna sila-sila Pancasila serta menceritakan contoh penerapan sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan perkembangan dan konteks peserta didik. Peserta didik mampu menerapkan nilai-nilai

Pancasila di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

2.1.2 Hakikat Media Pembelajaran

2.1.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2013:3) media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, pengantar, atau perantara. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Sadiman (2012), media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta minat peserta didik sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar. Media diartikan sebagai alat bantu yang dapat digunakan dalam penyampaian pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Febrianti (2019), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan bahan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Sedangkan menurut Hamalik (dalam Kustandi dan Darmawan, 2020) penggunaan media dalam pembelajaran merupakan proses belajar dan mengajar yang dapat memicu keinginan dan minat peserta didik, memberikan motivasi dan merangsang proses belajar, serta memberikan dampak psikologis bagi peserta didik. Sejalan dengan pendapat Satria dan Ekok (2020) bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran berdampak pada peningkatan minat, motivasi dan rasa ingin tahu peserta didik dalam belajar. Hal ini berdampak dari rangsangan media pembelajaran yang diterapkan guru dalam kelas.

Berdasarkan uraian para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat bantu dan perantara pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari guru ke peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan minat peserta didik dalam belajar sehingga perhatian peserta didik dapat terfokus pada pembelajaran yang sedang berlangsung.

2.1.2.2 Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran berperan penting dalam proses pembelajaran. Guru tidak hanya menyampaikan materi dengan kata-kata tetapi dengan menggunakan media pembelajaran, sehingga peserta didik dapat memahami secara nyata materi yang disampaikan dalam kegiatan belajar. Sanjaya (2014:73-75) menyatakan bahwa ada lima fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu:

1) Fungsi komunikatif

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan antara penyampai pesan dengan penerima pesan dalam berkomunikasi.

2) Fungsi motivasi

Media pembelajaran dapat memotivasi peserta didik dalam kegiatan belajar. Hal ini karena dalam media pembelajaran mengandung unsur karya yang memiliki keindahan tersendiri. Peserta didik akan termotivasi untuk belajar dan mempelajari materi pelajaran.

3) Fungsi kebermaknaan

Penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna artinya tidak hanya meningkatkan informasi dalam pembelajaran tetapi dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menganalisis dan menciptakan sesuatu yang bermakna.

4) Fungsi penyamaan persepsi

Dapat menyamakan persepsi setiap siswa sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang di sampaikan.

5) Fungsi individualitas

Adanya peserta didik yang beragam, baik dari pengalaman, gaya belajar, kemampuan masing-masing individu maka media pembelajaran dapat membantu masing-masing peserta didik.

Pendapat lain mengenai fungsi media pembelajaran menurut Arsyad (2013:23), terdapat tiga fungsi media pembelajaran yaitu

1) Memotivasi minat atau tindakan

Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat mendorong minat peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu, diharapkan dapat merangsang peserta didik untuk bertindak sesuai dengan materi pembelajaran.

2) Menyajikan informasi

Media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi kegiatan belajar. Informasi yang dimaksud dapat berupa bahan ajar ataupun materi ajar yang akan digunakan.

3) Memberi intruksi

Media berfungsi untuk tujuan instruksi yang di dalamnya terdapat informasi yang harus melibatkan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran. Materi harus dirancang secara lebih sistematis agar dapat menyiapkan intruksi yang efektif. Media pembelajaran yang dirancang dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan, berkesan, dan memenuhi kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai salah satu sumber belajar bagi peserta didik untuk menambah motivasi belajar agar lebih menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik. Penggunaan media pembelajaran juga dapat memberikan pengalaman secara langsung kepada peserta didik agar lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru dalam pembelajaran.

2.1.2.3 Karakteristik Media Pembelajaran Kartu

Setiap media pembelajaran memiliki karakteristik yang berbeda-beda sehingga membutuhkan pemahaman dari guru dalam menggunakannya, sehingga pemilihan media pembelajaran dapat disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan yang ada di lapangan (Hayes et al., 2017).

Menurut Sadiman (2012:67), media kartu adalah media yang berisi gambar-gambar yang dapat menarik perhatian peserta didik dalam belajar. Media kartu berisi gambar, keterangan gambar, dan pertanyaan yang sesuai dengan materi yang disajikan (Sadjiman, 2017). Sejalan dengan pendapat Wibawa dan Mukti (1992:30), media kartu berisi kata-kata, gambar, dan kombinasi dari kata-kata dengan gambar. Penggunaan media pembelajaran kartu dianggap lebih praktis karena mudah disimpan, dibawa, dan digunakan dalam pembelajaran.

2.1.3 Hakikat Media Pembelajaran Kartu Bingo

2.1.3.1 Pengertian Media Kartu Bingo

Menurut Silberman dalam Rofiqoh (2010:12) bingo merupakan sebuah permainan yang menggunakan media kartu yang dikeluarkan secara acak. Kartu bingo berisi poin-poin materi pelajaran yang mempunyai aturan tertentu, dan disusun secara vertikal, horizontal, atau diagonal. Menurut Sujana dan Narasintawati (2015:28) bingo adalah spontanitas teriakan yang dilakukan pemain sebagai tanda kegembiraan dan kemenangan. Teriakan “bingo” dilakukan jika pemain bisa menjawab soal dengan benar.

Karakteristik kartu bingo menurut Silberman (2012:265), bingo merupakan media pembelajaran berupa tabel bernomor sebanyak 25 kotak yang berbentuk persegi. Kotak-kotak tersebut berisi pertanyaan yang berhubungan dengan materi pembelajaran. Peserta didik akan mendapat poin, apabila dapat menjawab setiap pertanyaan dengan benar.

Peserta didik yang memperoleh lima deret secara horizontal, vertikal, maupun diagonal akan meneriakan kata “bingo”.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media bingo merupakan media pembelajaran yang terdiri dari papan tabel dan kartu. Isi dari kartu berisi poin-poin pertanyaan tentang materi pembelajaran. Kata bingo sendiri dapat disebut sebagai teriakan spontanitas dari kemenangan dan kegembiraan pemain. Pada penelitian ini, media kartu bingo terdiri dari papan tabel sebanyak 25 kotak yang berisi nomor dan kartu bingo sebanyak 25 kartu yang berisi pertanyaan terkait sejarah perumusan Pancasila. Media ini dapat diterapkan di kelas IV SD.

2.1.3.2 Kelebihan Media Pembelajaran Kartu Bingo

Menurut Hapsari dan Wicaksono (2012:5) dalam penggunaan media kartu bingo, terdapat beberapa kelebihan diantaranya:

- 1) Meningkatkan minat belajar dan pemahaman materi
Media kartu bingo membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik bagi peserta didik. Hal ini dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan membantu peserta didik untuk mengingat dan memahami materi yang diajarkan.
- 2) Meningkatkan aktivitas dan partisipasi peserta didik
Penggunaan media kartu bingo dapat mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.
- 3) Melatih jiwa sportivitas dan kerjasama
Media kartu bingo dapat digunakan untuk bermain game edukatif. Hal ini juga dapat membantu peserta didik untuk belajar bekerja sama dan bersaing secara sehat dalam mencapai tujuan bersama.

Pendapat lain menurut Silberman (2007:40) penerapan kartu bingo dalam pembelajaran dapat membantu mengukur pemahaman peserta didik, meningkatkan rasa percaya diri peserta didik saat menjawab pertanyaan, memperkuat ingatan peserta didik, dan memotivasi mereka untuk belajar secara aktif.

2.1.4 Hakikat Hasil Belajar Peserta Didik

2.1.4.1 Pengertian Hasil Belajar

Menurut Susanto (2014:5) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah melakukan proses perolehan pengetahuan baru yang memungkinkan adanya perubahan perilaku pada peserta didik. Keberhasilan dalam belajar dapat dilihat apabila peserta didik telah berhasil mencapai pembelajaran yang ditetapkan oleh guru. Hasil belajar memuat tiga aspek, yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor.

Hasil belajar merupakan suatu bukti bahwa seseorang telah belajar, yang dilihat dari perubahan tingkah laku pada orang tersebut dari tidak tahu menjadi tahu dan tidak mengerti menjadi mengerti (Hamalik 2014:30). Sedangkan menurut Sudjana (2010:22) hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya.

Berdasarkan penjelasan-penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah segala perubahan tingkah laku peserta didik yang diperoleh melalui proses belajarnya. Hasil belajar peserta didik dapat diukur dari tingkat penguasaan ranah pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang berkaitan dengan materi pelajaran.

2.1.4.2 Pengklasifikasian Hasil Belajar

Menurut Benjamin S. Bloom dengan *Taxonomy of Education Objectives* hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik (Utari, 2012).

1) Ranah kognitif

Ranah kognitif berkaitan dengan aspek intelektual, seperti pengetahuan dan kemampuan berpikir. Terdapat enam kategori ranah kognitif anatra lain

- a) Mengingat (*Remembering*) (C1) yaitu kemampuan untuk menyebutkan kembali pengetahuan atau informasi yang tersimpan dalam ingatan.
- b) Memahami (*Understanding*) (C2) yaitu kemampuan untuk memahami secara mendalam terkait instruksi, pengertian, makna dan konsep yang telah dipelajari. Kemampuan ini meliputi beberapa kecapakan yaitu memahami, mencontohkan, membuat klasifikasi, meringkas, dan menyimpulkan.
- c) Menerapkan (*Applying*) (C3) yaitu kemampuan yang melibatkan penggunaan prosedur yang telah dipelajari dalam situasi yang telah dikenal maupun pada situasi yang baru.
- d) Menganalisis (*Analyzing*) (C4) yaitu kemampuan untuk memecah konsep menjadi komponen-komponen yang berbeda dan menghubungkannya satu sama lain untuk mendapatkan pemahaman menyeluruh atas konsep tersebut.
- e) Mengevaluasi (*Evaluating*) (C5) yaitu kemampuan untuk menilai sesuatu berdasarkan standar, kriteria, atau pedoman tertentu.
- f) Menciptakan (*Creating*) (C6) yaitu kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru.

2) Ranah Afektif

Ranah afektif mencakup segala sesuatu yang berkaitan dengan sikap, emosi, nilai, perasaan. Terdapat lima kategori ranah afektif sebagai hasil belajar, diantaranya sebagai berikut:

- a) Penerimaan yaitu kemampuan untuk menunjukkan dan perhatian kepada individu lain.

- b) Responsif yaitu kemampuan untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan termotivasi untuk segera bertindak dalam situasi tertentu.
- c) Nilai yang dianut (Nilai diri) yaitu kemampuan untuk membedakan antara aspek positif dan negatif dari suatu peristiwa atau objek dan mengekspresikan nilai-nilai tersebut melalui perilaku.
- d) Organisasi yaitu kemampuan untuk membentuk suatu sistem dengan menyelaraskan perbedaan-perbedaan nilai yang ada.
- e) Karakterisasi yaitu kemampuan untuk mengelola Tindakan sesuai dengan nilai-nilai yang diyakini serta meningkatkan hubungan dalam diri sendiri, dengan orang lain dan masyarakat.

3) Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotor meliputi gerakan dan koordinasi jasmani, keterampilan motorik dan kemampuan fisik. Terdapat tujuh kategori dalam ranah psikomotorik antara lain

- a) Persepsi mencakup kemampuan untuk memanfaatkan sensor saraf untuk menafsirkan informasi dan membuat perkiraan tentang sesuatu.
- b) Kesiapan mencakup kemampuan untuk menyiapkan diri secara mental, fisik, dan emosional untuk menghadapi sesuatu.
- c) Reaksi yang diarahkan mencakup kemampuan untuk melakukan suatu rangkaian gerak-gerik, sesuai dengan contoh yang diberikan.
- d) Reaksi natural (mekanisme) mencakup kemampuan untuk melakukan suatu rangkaian tugas pada tingkat keterampilan yang lebih sulit sesuai dengan prosedur yang tepat.
- e) Reaksi yang kompleks mencakup kemampuan untuk melaksanakan suatu keterampilan, yang terdiri atas beberapa komponen, dengan lancar, tepat dan efisien.

- f) Adaptasi mencakup kemampuan untuk mengadakan perubahan dan menyesuaikan pola sesuai dengan kebutuhan.
- g) Kreativitas mencakup kemampuan untuk menciptakan pola inovatif dengan situasi tertentu dan mengatasi tantangan dengan menggali kreativitas diri.

2.1.4.3 Hasil Belajar Ranah Kognitif

Penelitian ini difokuskan pada ranah kognitif menggunakan teori Bloom karena penelitian ini nantinya akan mengukur hasil belajar peserta didik yang paling dibutuhkan adalah potensi dari kognitifnya.

Ranah kognitif mengatur kemampuan berpikir sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Proses berpikir mencerminkan langkah-langkah berpikir yang perlu dipelajari peserta didik. Berikut ini tabel contoh kata kerja operasional yang dapat dipakai untuk ranah kognitif Taksonomi Bloom (Utari, 2012).

Tabel 2. 2

Contoh KKO Ranah Kognitif (Utari, 2012)

Mengingat (C1)	Memahami (C2)	Menerapkan (C3)
Menyebutkan, Mengidentifikasi, Menunjukkan, Memasangkan, Menamai, Manandai, dll	Menjelaskan, Mengkategorikan, Merinci, Mengasosiasi, Membandingkan, Menghitung, dll	Mengurutkan, Menentukan, Menerapkan, Menyesuaikan, Memodifikasi, Mengklasifikasi, dll
Menganalisis (C4)	Mengevaluasi (C5)	Mencipta (C6)

Menganalisis,	Membandingkan,	Menyusun,
Mengaudit,	Menyimpulkan,	Menciptakan,
Memecahkan,	Menilai,	Mengkreasikan,
Menegaskan,	Mengarahkan,	Mengoreksi,
Mendeteksi,	Mengkritik,	Merancang,
Mendiagnosis, dll	Menimbang, dll	Merencanakan, dll

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, sebagai berikut:

- 2.2.1 Satriawan (2021), dengan judul “Pengembangan media permainan kartu bingo pada materi nilai dan kesetaraan pecahan mata uang untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik Kelas II MIN 1 Blitar”. Hasil dari penelitian ini adalah: (1) Tingkat validasi media permainan kartu bingo mendapatkan kriteria valid dengan rata-rata nilai sebesar 82,65%. (2) Tingkat kemenarikan media permainan mendapatkan kriteria menarik dengan rata-rata nilai sebesar 83,86%. (3) Nilai rata-rata *pre-test* peserta didik sebesar 57,36 sedangkan nilai rata-rata *post-test* peserta didik sebesar 67,59. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media permainan kartu bingo sebesar 10,23 atau 17,84%.
- 2.2.2 Fida Mega Nur Hidayati, Galuh Kartika Dewi, Satrio Wibowo (2022) dengan judul “Pengembangan Media Bingo Materi Bangun Ruang Pada Siswa Kelas V SDN Pamotan”. Hasil dari penelitian ini adalah media bingo terbukti layak digunakan dengan skor 77,5%. Tes hasil belajar menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi pada kelas eksperimen (dari 65,83 menjadi 98,33) dibandingkan dengan kelas kontrol (dari 56,25 menjadi 68,75). Peningkatan ini menunjukkan bahwa media bingo efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

- 2.2.3 Johriyanti, Safruddin, Syahrul Azmi (2016) dengan judul “Penerapan Metode Pembelajaran Kuis Bingo (*Lecture Bingo*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 2 Ampenan Tahun Ajaran 2015/2016”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan nilai peserta didik dari 53% di siklus I menjadi 86% di siklus II setelah menggunakan metode pembelajaran kuis bingo. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode kuis bingo efektif dalam meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas IV SDN 2 Ampenan tahun ajaran 2015/2016.
- 2.2.4 Mahardika, Hayyu Muiz (2009) dengan judul “Penerapan Media Bingo Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Matematika di SD Negeri Jimbung 4 Kalikotes Klaten”. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan signifikan hasil tes ujicoba mandiri peserta didik setelah penerapan media bingo dalam pembelajaran matematika. Sebelum penelitian, hanya 20,83% atau 5 peserta didik yang mencapai standar minimal. Pada siklus I, persentase tersebut meningkat menjadi 87,5% atau 21 peserta didik. Pada siklus II, semua peserta didik yaitu 100% atau 24 peserta didik, berhasil mencapai standar minimal. Terjadi kenaikan rata-rata 16 poin dalam skor minimal. Dengan demikian, kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan media bingo dalam pembelajaran matematika efektif meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik.
- 2.2.5 Aida Mareta dan Julianto (2017), dengan judul “Pengaruh Media Permainan Bingo Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 3 Sidokumpul Gresik”. Hasil penelitian menunjukkan kelas eksperimen mengalami peningkatan nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Rata-rata nilai *posttest* untuk kelas eksperimen adalah 76,07, sedangkan untuk kelas kontrol adalah 73,21. Terjadi kenaikan nilai sebesar 7,14 pada kelas

eksperimen, sementara pada kelas kontrol hanya sebesar 1,79. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan media permainan Bingo terhadap peningkatan hasil belajar IPA siswa kelas IV di SDN 3 Sidokumpul Gresik.

- 2.2.6 Annida Rahmawati Ulfa (2022), dengan judul “Pengaruh Media *Math Bingo* terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Pada Materi Sistem Persamaan Linier Kelas VII SMP Terpadu Dampasan Kabupaten Ciamis”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil *N-Gain* di kelas eksperimen lebih tinggi dari nilai *N-Gain* yang diperoleh di kelas kontrol, di mana kelas eksperimen mencapai 60,57% dengan kategori cukup efektif, sementara kelas kontrol hanya mencapai 24,44% dengan kategori tidak efektif. Berdasarkan hasil analisis tersebut, disimpulkan bahwa penggunaan media *Math Bingo* cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas VIII di SMP Terpadu Dampasan Kabupaten Ciamis.
- 2.2.7 Evi Saraswati Liyah Agustinah, Rizka Nur Oktaviani (2021), dengan judul “Implementasi Program Literasi Melalui Pemberian *Bingo Card* Untuk Menumbuhkan Minat Baca Pada Peserta didik Kelas III SDN Selorejo IP”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah digunakannya *bingo card*, minat baca peserta didik mengalami perkembangan yang signifikan. Peserta didik yang awalnya enggan untuk membaca menjadi tertarik untuk membaca hingga 3-4 judul cerita sekaligus.
- 2.2.8 Penelitian Dini Shafia, Muhammad Nazar, Ade Ismayani (2018), dengan judul “Pengembangan Media Permainan Bingo Pada Materi Konsep Reaksi Redoks Untuk Peserta didik Kelas X SMA Laboratorium Unsyiah”. Hasil penilaian kelayakan media permainan bingo, respon peserta didik diketahui bahwa media permainan bingo telah berhasil dikembangkan dengan rata-rata persentase kelayakan sebesar 98.4% dan 100% sehingga

memperoleh kategori sangat layak. Selain itu, persentase aktivitas belajar peserta didik diperoleh sebesar 76.33% tergolong dalam kategori baik. Dapat disimpulkan bahwa media permainan bingo dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

2.2.9 Nikken Diahning Anjarmurti (2021), yang berjudul “Pengembangan Permainan Bingo Kartu Kata (Bikaka) Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun”. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi, permainan BIKAKA meraih skor akhir 3,5, sedangkan dari ahli media memberikan skor akhir sebesar 3,0. Selain itu, hasil uji coba dari kelompok kecil pada uji coba pertama mencapai skor akhir 75%, sedangkan pada uji coba kedua meningkat menjadi 95%. Dengan demikian, berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, dan uji coba kelompok kecil, disimpulkan bahwa permainan Bingo Kartu Kata (BIKAKA) layak dan sangat cocok digunakan sebagai alat permainan pendidikan untuk meningkatkan kemampuan membaca pada anak usia 5-6 tahun.

2.2.10 Renata, Herinto Sidik Iriansyah, Alam S. Barkah (2021) dengan judul “Pengembangan Media Permainan Bingo pada Mata Pelajaran PKn Materi Keberagaman Sosial Budaya Masyarakat”. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi, dan dilakukan uji kelayakan usability didapatkan hasil dari ahli media nilai rata-rata 4,64 masuk dalam kategori sangat baik, lalu nilai rata-rata 4,5 dari ahli materi yang dikategorikan sangat baik. Kemudian ujicoba kepada peserta didik dan hasil dari angket peserta didik mendapat rata-rata 4,7 yang dikategorikan sangat baik. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang berupa permainan bingo materi keberagaman sosial budaya masyarakat dinyatakan layak untuk digunakan.

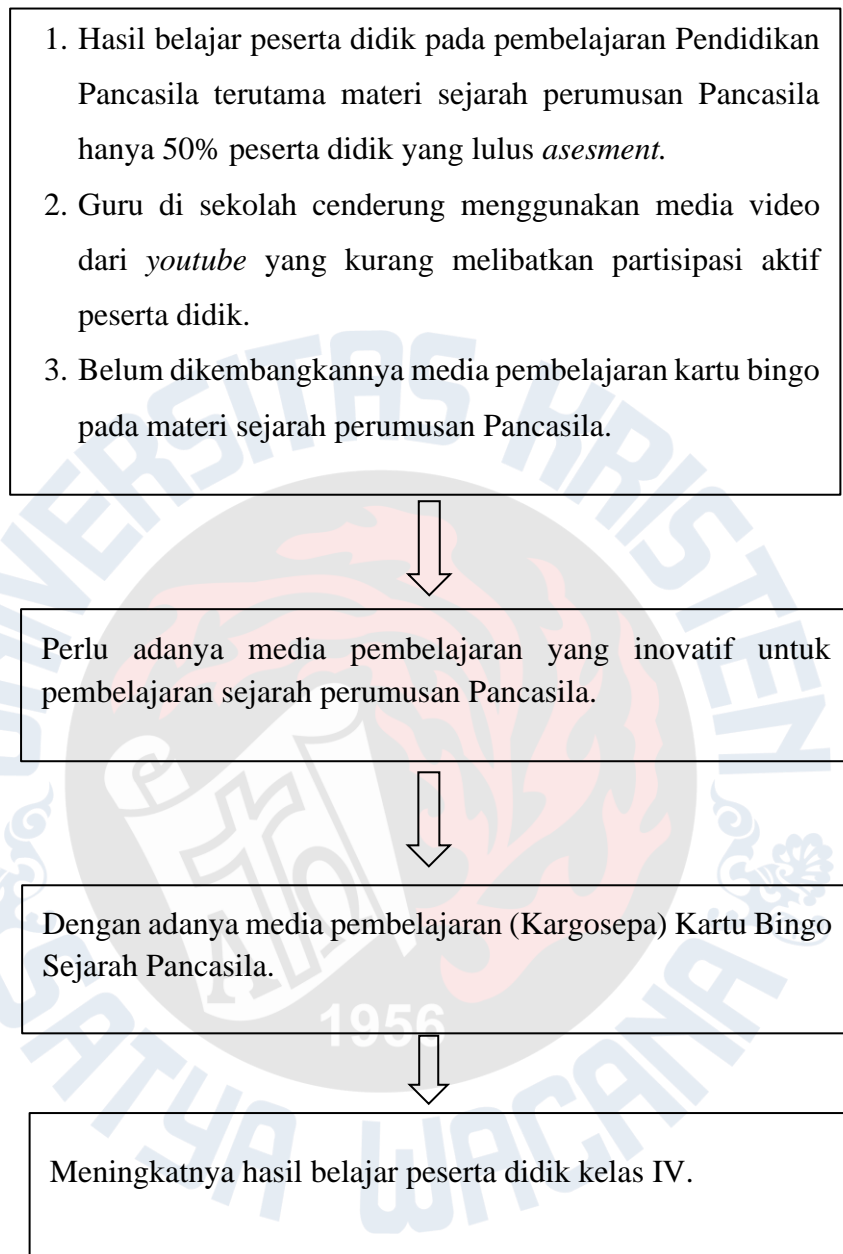
2.2.11 Hasil penelitian Haninda dan Paksi (2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Kargo Pancasila untuk Membantu Peserta didik SD Memahami Nilai-Nilai Pancasila dalam

Kehidupan Sehari-Hari”. Hasil penelitian menunjukkan hasil uji validasi materi dengan persentase 86,5% dan hasil uji validasi media dengan persentase 89,3%. Hasil uji validasi materi dan media termasuk dalam kategori “sangat baik” sehingga dapat disimpulkan bahwa media KARGO Pancasila dinyatakan layak untuk diterapkan dalam pembelajaran bersama peserta didik kelas V UPT SD Negeri 223 Gresik. Setelah melakukan uji coba, media KARGO Pancasila memperoleh nilai rata-rata angket dengan persentase 93,6%, sehingga dapat dinyatakan layak untuk diterapkan dalam pembelajaran.

2.3 Kerangka Berpikir

Berdasarkan kondisi di lapangan, terdapat permasalahan rendahnya hasil belajar peserta didik pada materi sejarah perumusan Pancasila. Data yang diperoleh dari total 24 peserta didik kelas IV hanya 50% peserta didik yang lulus *assesment*. Hal ini diakibatkan karena materi pembelajaran yang terlalu banyak yang terkesan membosankan karena kurangnya penerapan media pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran. Namun, pada kenyataannya pembelajaran sejarah perumusan Pancasila dapat meningkatkan rasa nasionalisme peserta didik. Hal ini karena dalam materi sejarah perumusan Pancasila terdapat perjuangan-perjuangan pahlawan-pahlawan Indonesia yang bisa kita teladani.

Untuk membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV pada materi sejarah Perumusan Pancasila, peserta didik memerlukan media pembelajaran yang inovatif seperti media Kargosepa (Kartu Bingo Sejarah Pancasila). Maka berdasarkan penelitian terdahulu di atas telah membuktikan bahwa media kartu bingo berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang berbasis kartu bingo. Berikut gambar kerangka berpikir.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

2.4 Hipotetik Produk

Sesuai dengan kerangka berpikir di atas, maka rancangan produk dari penelitian pengembangan media Kargosepa (Kartu Bingo Sejarah Pancasila) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SD sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang dikembangkan berbentuk media Kargosepa (Kartu Bingo Sejarah Pancasila)
2. Komponen yang terdapat dalam Kargosepa (Kartu Bingo Sejarah Pancasila) yaitu wadah media, papan permainan, kartu soal, petunjuk penggunaan, dan magnet.
3. Wadah media Kargosepa dibuat sebagai tempat untuk menyimpan papan permainan, kartu soal, petunjuk penggunaan, dan magnet.
4. Papan permainan menjadi bagian dalam permainan kartu bingo. Dalam papan permainan terdapat 25 kotak dengan tulisan angka 1-25. Papan permainan memiliki dua bagian yaitu bagian depan dan bagian belakang.
5. Kartu soal berjumlah 25 kartu dengan berbagai macam soal terkait sejarah perumusan Pancasila. Kartu soal memiliki dua sisi yaitu sisi depan yang terdapat soal dan sisi belakang yang terdapat nomor kartu.
6. Buku panduan berisi identifikasi produk Kargosepa, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, komponen permainan, deskripsi persiapan sebelum permainan, mulai permainan, dan pemenang permainan Kargosepa, kunci jawaban, dan biodata pengembang media.
7. Magnet dalam permainan kartu bingo digunakan sebagai tanda telah menjawab soal. Magnet ditempel pada kotak yang terdapat pada papan permainan.