

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Pengaruh

Pengaruh adalah kemampuan seseorang atau sesuatu yang mengubah atau mempengaruhi sikap, perilaku dan pendapat orang lain. Joko Subando (2021:164), “Pengaruh adalah daya atau kekuatan yang ada dalam diri siswa/anak, yang dapat menumbuhkan motivasi dan sikap belajar agar mendapatkan prestasi dari mata pelajaran. Hugiono dan poerwantana, “Pengaruh merupakan dorongan atau bujukan yang bersifat membentuk atau merupakan suatu efek”.

Menurut R. Robert dan Gilibert (2016:223), “Pengaruh adalah kekuatan yang diperoleh oleh orang ketika mereka memiliki kewenangan untuk mengambil keputusan”. Surakmad (2019:84), “Pengaruh adalah kekuatan yang timbul dari orang atau benda dan juga gejala dalam yang biasa memberikan perubahan terhadap apa yang ada disekelilingnya”.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pengaruh adalah suatu reaksi yang timbul berupa keadaan atau tindakan diri suatu perlakuan akibat dorongan untuk mengubah suatu keadaan kearah yang lebih baik.

2.1.2 Media Pembelajaran

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. Ashar (2011:3), “Media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik didalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Sedangkan menurut Fatria (2017:140), “Media pembelajaran adalah alat bantu pada proses pembelajaran.

Dari beberapa pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu atau perantara yang digunakan untuk

menyalurkan informasi atau pesan serta mendorong siswa pada kondisional tertentu dalam melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain sebagai alat perantara media pembelajaran juga ditujukan untuk membantu merangsang minat siswa dalam melakukan kegiatan belajar. Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang mengandung unsur instruksional untuk merangsang siswa untuk belajar. Sehingga efektifitas dan tujuan belajar dan pembelajaran akan tercapai.

Pembelajaran merupakan proses interaksi yang dilakukan oleh pendidik dengan peserta didik, dapat kita ketahui interaksi tersebut bertujuan untuk mendapatkan ilmu, Dimana proses tersebut menjadi penyalur ilmu kepada peserta didik Menurut Syaiful Sagala (2021:64), “Pembelajaran adalah proses interaksi yang direncanakan antara guru dan siswa yang bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan.

2.1.3 Lucha (*Ludo Challenge*)

2.1.3.1 Pengertian Lucha (*Ludo Challenge*)

Media pembelajaran Lucha (*Ludo Challenge*) adalah salah satu inovasi media interaktif berbasis permainan yang dirancang untuk membantu siswa memahami materi Penerapan Nilai-nilai Pancasila Dalam Kehidupan Bernegara dengan cara yang lebih menyenangkan, komunikatif, dan kreatif. Media ini dikembangkan dengan memadukan unsur permainan tradisional ludo dengan konsep pembelajaran aktif sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang partisipatif.

Lucha (*Ludo Challenge*) berfungsi sebagai sarana yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga merangsang keterlibatan siswa melalui aktivitas bermain yang terintegrasi dengan konten pembelajaran. Desain media ini berukuran besar (3x3 meter) dengan warna dan tata letak yang menarik, sehingga mendorong siswa untuk berinteraksi langsung, bekerja sama, dan memecahkan tantangan yang disusun sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.

Melalui penggunaan Lucha, guru dapat menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan memfasilitasi pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila.

Media ini juga mampu meningkatkan motivasi belajar, memperkuat daya ingat, serta membantu menginternalisasi konsep yang diajarkan karena siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran sambil bermain.

Penelitian ini sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis permainan seperti ludo dalam kegiatan belajar dinilai valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Putri, dkk (2022:45), “Lucha (*Ludo Challenge*) merupakan alternatif media pembelajaran yang tepat dalam membantu guru menyampaikan materi secara lebih interaktif dan bermakna.

2.1.3.2 Langkah-langkah Media Pembelajaran Lucha (*Ludo Challenge*)

Proses pembelajaran dengan media pembelajaran Lucha (*Ludo Challenge*) memiliki Langkah-langkah tertentu dalam pelaksanaannya begitupun media pembelajaran Lucha (*Ludo Challenge*) juga memiliki beberapa langkah-langkah.

Langkah-langkah penggunaan media pembelajaran Lucha (*Ludo Challenge*) yaitu:

1. Pemain dibagi ke dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang. Satu orang pemain hanya menggunakan satu bidak;
2. Satu orang di luar pemain ditunjuk menjadi juri yang bertugas untuk mengawasi jalannya permainan, memegang kunci jawaban dan memberikan poin berupa 1 bintang kepada tim kelompok. Jika kelompok menjawab salah maka bidak harus mundur 1 kotak;
3. Setelah melakukan suit untuk menentukan urutan bermain, pemain atau tim melemparkan dadu kemudian menjalankan bidak sesuai dengan angka yang muncul pada mata dadu. Pemain dapat mengeluarkan bidak dari rumahnya (kotak yang berada di empat pojok papan) sesuai dengan warna masing-masing. Namun perlu diingat, pemain dapat mengeluarkan bidak dari rumah dengan syarat mendapatkan dadu dengan nilai 6 dan diberi 1 bintang. Jika dadu belum menunjukkan angka 6 maka harus bergantian dengan anggota kelompok untuk melempar dadu sampai mendapatkan angka 6 agar tidak dapat menempati posisi start.

4. Misalnya pasangan A1A2A3 mendapat giliran pertama melempar dadu, kemudian menjalankan bidaknya sesuai dengan angka dadu yang muncul. Jika bidak berhenti pada petak bukan soal giliran pasangan lawan yang melempar dadu;
5. Ketika bidak pemain berhenti pada petak yang bertanda tanya maka juri akan memberikan pernyataan. Pernyataan tersebut berhak di jawab oleh lawan;
6. Sistem Kembali kerumah berlaku jika terdapat dua bidak Bersama lawan di dalam satu kotak;
7. Permainan akan dihentikan setelah bidak dalam satu pasang mencapai finish, guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapat skor tertinggi;
8. Jika waktu permainan telah selesai namun belum ada pemain yang sampai ke finish, maka penentuan pemenang dilakukan melalui perhitungan poin yang didapatkan.

Daftar pertanyaan dalam Permainan Lucha (*Ludo Challenge*) :

1. Apa arti sila Ketuhanan Yang Maha Esa bagi kita?
2. Bagaimana cara kita menyayangi teman yang berbeda agama?
3. Mengapa kita harus bersikap adil kepada semua teman?
4. Bagaimana kita bisa menjaga persatuan di sekolah?
5. Apa arti gotong royong dalam membantu teman?
6. Bagaimana kita menunjukkan sikap tolong-menolong di rumah?
7. Mengapa penting untuk menghormati guru dan orang tua?
8. Bagaimana cara kita berbuat baik kepada teman yang sedang sedih?
9. Apa contoh sikap jujur dalam kehidupan sehari-hari?
10. Bagaimana kita bisa menunjukkan rasa cinta tanah air?
11. Apa yang harus dilakukan jika teman berbeda pendapat dengan kita?
12. Bagaimana kita dapat menjaga kebersihan di kelas atau rumah?
13. Mengapa kita harus menghormati teman yang suku atau budayanya berbeda?
14. Bagaimana sikap yang baik saat bermain bersama teman?
15. Apa artinya persatuan bagi kelas kita?
16. Bagaimana kita bisa ikut membantu saat adanya bencana di sekitar rumah?

17. Mengapa kita tidak boleh membeda-bedakan teman di sekolah?
18. Bagaimana cara kita ikut menjaga keamanan di lingkungan rumah?
19. Apa sikap yang menunjukkan kita menghargai pendapat orang lain?
20. Bagaimana cara kita membantu teman yang kesulitan belajar?
21. Apa arti keadilan ketika membagikan mainan dengan teman?
22. Bagaimana cara mempraktikkan tolong-menolong dalam kehidupan sehari-hari?
23. Apa yang harus kita lakukan saat ada teman yang sedang sakit?
24. Mengapa kita harus disiplin dalam menjalankan tugas sekolah?
25. Bagaimana sikap kita saat menerima kekalahan dalam permainan?
26. Apa yang bisa kita lakukan untuk menjaga persahabatan tetap erat?
27. Bagaimana cara menunjukkan rasa toleransi di kelas?
28. Mengapa kita harus berkata sopan kepada semua orang?
29. Apa contoh sikap berani membela teman yang dizalimi?
30. Bagaimana cara kita memakai fasilitas sekolah dengan baik?
31. Apa yang harus dilakukan jika melihat teman berbuat salah?
32. Bagaimana cara membantu orang tua di rumah sebagai bentuk gotong royong?
33. Bagaimana kita menunjukkan rasa syukur kepada Tuhan dalam kehidupan sehari-hari?
34. Apa yang terjadi jika kita tidak saling menghormati di sekolah?
35. Bagaimana nilai persatuan bisa membuat kelas menjadi nyaman?
36. Apa contoh sikap adil saat bermain bersama teman?
37. Bagaimana kita bisa ikut menjaga lingkungan agar tetap bersih?
38. Mengapa penting untuk selalu berkata jujur kepada orang tua dan guru?
39. Bagaimana sikap kita saat bertemu teman yang berasal dari daerah lain?
40. Bagaimana nilai Pancasila membantu kita menyelesaikan masalah bersama?
41. Apa yang harus dilakukan jika terjadi perselisihan dengan teman?
42. Bagaimana kita mempraktikkan nilai kemanusiaan yang adil dan beradab di sekolah?
43. Apa contoh perilaku yang menunjukkan kita mencintai persatuan?

44. Bagaimana cara kita berbagi dengan teman yang kurang?
45. Mengapa kita harus menghormati perbedaan warna kulit atau bahasa teman?
46. Apa yang bisa kita lakukan untuk menjaga ketertiban saat berkegiatan di sekolah?
47. Bagaimana sikap kita terhadap guru saat memberikan pelajaran?
48. Bagaimana cara menunjukkan sikap tolong-menolong di lingkungan sekitar rumah?
49. Mengapa kita harus belajar dengan rajin sebagai bentuk menghormati Pancasila?
50. Apa yang kita lakukan agar kita selalu bisa hidup rukun dengan teman dan keluarga?

2.1.3.3 Kelebihan dan Kekurangan Lucha (*Ludo Challenge*)

Beriku beberapa kelebihan dari Permainan *Lucha (Ludo Challenge)* :

1. Dapat membantu peserta didik untuk lebih aktif berfikir secara kritis karena permainan ini memerlukan ketelitian dalam bermain, serta dengan bermain peserta didik mempunyai rasa tanggung jawab yang tinggi dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.
2. Permainan ini dimainkan dan simpel untuk di mainkan di mana saja dan kapan pun serta menambah Tingkat solidaritas siswa.
3. Melatih kerja sama dan kebersamaan, saat bermain *Lucha (Ludo Challenge)*, anak belajar untuk bermain dengan teman secara jujur dan saling menghargai. Ini menumbuhkan rasa kebersamaan dan kerja sama, terutama ketika bermain dalam kelompok.
4. Melatih berpikir cerdas dan membuat strategi. *Lucha (Ludo Challenge)* bukan hanya permainan keberuntungan. Anak perlu berpikir dan membuat rencana agar bidaknya bisa sampai ke tujuan lebih dulu. Ini membantu melatih kemampuan berpikir logis dan mengambil keputusan.
5. Menambah semangat dan motivasi belajar. Karena permainannya menyenangkan, anak jadi lebih semangat. Permainan seperti ini bisa

digunakan guru untuk membuat kegiatan belajar jadi lebih menarik dan tidak membosankan.

Berikut beberapa kekurangan dari Permainan *Lucha (Ludo Challenge)* :

1. Jumlah permainan yang harus di tentukan dan di tetapkan karena terdapat 4 kotak yang berarti 4 orang saja yang dapat bermain.
2. Membutuhkan waktu yang cukup lama Satu permainan *Lucha (Ludo Challenge)* bisa memakan waktu lama, terutama jika semua pemain ingin menyelesaikan permainan sampai akhir. Hal ini bisa membuat anak bosan atau kelelahan jika terlalu lama bermain.
3. Kadang membuat anak merasa kecewa atau marah dalam permainan, tidak semua pemain bisa menang. Anak yang kalah mungkin merasa kecewa, marah, atau sedih. Hal ini bisa terjadi jika belum terbiasa menerima kekalahan dengan lapang dada. Maka, permainan ini juga mengajarkan pentingnya sikap sabar dan sportif.
4. Bisa menimbulkan pertengkaran kecil jika ada pemain yang curang, tidak mau menunggu giliran, atau tidak mau menerima hasil permainan, bisa muncul pertengkaran kecil antar teman. Karena itu, semua pemain harus bermain dengan jujur dan mengikuti aturan yang sudah disepakati.
5. Tergantung pada keberuntungan, dalam Ludo Challenge, hasil permainan banyak bergantung pada angka dadu. Meskipun anak sudah membuat strategi, angka yang keluar tetap menentukan langkahnya. Jadi, kadang keberuntungan lebih berpengaruh daripada kemampuan berpikir.

2.1.4 Pengertian Belajar

Belajar adalah proses dimana seseorang mendapatkan pengetahuan, keterampilan, atau pemahaman baru. Hal ini terjadi melalui pengalaman, pengamatan, membaca, atau mendengarkan. Intinya belajar membantu kita memahami dunia di sekitar kita dan menjadi lebih baik kedepannya dlam

melakukan berbagai hal. Menurut Isnu Hidayat (2019:17), “Belajar merupakan proses untuk memperoleh pengetahuan baru, karen tidak boleh dilakukan secara sembarangan”.

Selanjutnya Suardi Dkk (2019:19), “Pengertian belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang berkeseimbangan antara berbagai unsur dan berlangsung seumur hidup yang di dorong oleh berbagai aspek seperti motivasi, emosional, sikap dan lainnya dan pada akhirnya menghasilkan sebuah tingkah laku yang diharapkan”. Menurut Ridwan Abdullah Sani (2019:1), “Belajar adalah sebagai sebuah proses untuk memperoleh kompetensi”. Keterampilan dan sikap.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah merupakan sebuah proses dimana seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan, pemahaman, serta perubahan tingkah laku melalui pengalaman baru. Proses ini dilakukan dengan serius, tidak sembarangan, karena tujuan utamanya adalah mendapatkan pengetahuan baru. Dengan demikian, belajar bukan hanya proses menerima informasi, tetapi juga melibatkan perubahan perilaku yang mendalam dan berkesinambungan, untuk mencapai kompetensi yang diinginkan.

2.1.5 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, baik dari segi pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Menurut Purwanto (2017:44), “hasil belajar sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai materi yang sudah diajarkan, hasil belajar dapat berupa perubahan dalam kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Menurut Khusunul Khotimah (2016: 14), “Hasil belajar Adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mereka menerima pengalaman belajar dalam proses pembelajaran. Prestasi belajar pada dasarnya Adalah hasil yang diperoleh seseorang setelah mengikuti kegiatan belajar”. Selanjutnya menurut Hamalik (2016:48), “Hasil belajar Adalah perubahan yang dapat diamati dan diukur, mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang menunjukkan perkembangan peserta didik”.

Berdasarkan dari pemaparan para ahli diatas, dapat kita simpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi kepada peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Perubahan ini mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Agar hasil belajar dapat dijadikan ukuran untuk mengetahui sejauh mana peserta didik menguasai materi Pelajaran, serta mencerminkan perkembangan yang dapat diamati dan diukur setelah memperoleh pengalaman belajar.

2.1.6 Pendidikan Pancasila

2.1.6.1 Pengertian Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila adalah pendidikan mengenai Pancasila yang merupakan dasar negara Indonesia dengan tujuan untuk menanamkan nilai-nilai luhur padagenerasi muda Indonesia sehingga memiliki karakter/ watak Pancasila di dalamdirinya. Pendidikan pancasila juga merupakan salah satu cara untuk menanamkanpribadi yang bermoral dan berwawasan luas dalam kehidupan berbangsa danbernegara. Pendidikan Pancasila juga menjelaskan tentang landasan tujuan, sejarahpaham kebangsaan Indonesia, Pancasila sebagai sitem filsafat, Pancasila sebagaiideologi nasional bangsa dan Negara Indonesia, Pancasila dalam kontekskenegaraan RI, Pancasila sebagai etika politik dan lain-lain.

Pendidikan tentang pancasila perlu diberikan di setiap jenjang pendidikan mulaidari tingkat dasar, menengah hingga perguruan tinggi. Di dalam perguruan tinggipendidikan pancasila yaitu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasanabelajar dan proses pembelajaran agar mahasiswa secara aktif mengembangkanpotensi dirinya untuk memiliki pengetahuan, kepribadian, dan keahlian, sesuaidengan program studinya masing-masing. Selain tu, mahasiswa diharapkanmampu memberikan kontribusi yang konstruktif dalam bermasyarakat, berbangsa,dan bernegara, dengan mengacu kepada nilai-nilai Pancasila. Jadi mata kuliah Pancasila merupakan proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatanstudent centeredlearning, untuk mengembangkan knowledge, attitude, dan skillmahasiswa sebagai calon pemimpin bangsa dalam membangun jiwa profesionalitasnya sesuai dengan program studinya masing- masing dengan

menjadikan nilai-nilai Pancasila sebagai kaidah penuntun (guiding principle) sehingga menjadi warga negara yang baik.

Pendidikan Pancasila sebagai Pendidikan kebangsaan berangkat dari keyakinan bahwa Pancasila sebagai dasar negara, falsafah negara Indonesia tetap mengandung nilai dasar yang relevan dan proses kehidupan dan perkembangan dalam berbangsa dan bernegara. Pancasila memiliki landasan eksistensial yang kokoh, baik secara filosofis, yuridis, maupun sosialogis. Pendidikan Pancasila ini diwujudkan secara nyata dengan memasukkan mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan kurikulum sekolah (tepatnya dalam program wajib 9 tahun). Pendidikan Pancasila sendiri bisa kita jumpai di tingkat Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama hingga Sekolah Menengah Atas. Pendidikan Pancasila bisa dijumpai di bangku perkuliahan dan umumnya menjadi mata kuliah yang harus dilewati mahasiswa baru di perkuliahan. Pendidikan Pancasila perlu dilaksanakan mengingat peran dan kedudukan Pancasila sendiri adalah dasar Indonesia di mana di dalamnya terkandung nilai luhur yang wajib menjadi acuan/ landasan dalam berpikir dan berperilaku dalam lingkungan sosial sehari-hari maupun dalam lingkungan berbangsa dan bernegara.

2.1.6.2 Materi Penerapan Nilai-nilai Pancasila Dalam Kehidupan Bernegara

1. Penerapan Sila Pertama Pancasila

Simbolkan dengan gambar bintang. Bintang senantiasa memberikan cahaya yang menyinari alam semesta. Cahaya ini seperti cahaya Tuhan yang menyinari manusia. Tanpa cahaya Tuhan, sila pertama Pancasila berbunyi ketuhanan Yang Maha Esa. Sila ini di idup kita akan gelap gulita dan tidak memiliki arah yang jelas.



Gambar 2.1 Bintang Emas Simbol Sila Pertama Pancasila

Sila pertama ini mengandung nilai ketuhanan artinya, sila ini menunjukkan bahwa bangsa Indonesia merupakan bangsa yang beragama. Bangsa Indonesia mengakui adanya Tuhan Yang Maha Esa. Bangsa Indonesia juga menjalankan ibadah sesuai agama dan kepercayaan yang dianutnya. Oleh karena itu, bangsa Indonesia tidak mengenal nilai anti ketuhanan. Adapun nilai-nilai pada Sila Pertama Pancasila:

- a. Percaya Kepada Tuhan Yang Maha Esa.
- b. Menaati ajaran agama yang dianut.
- c. Menghormati umat seagama maupun yang beragama lain.
- d. Tidak memaksakan suatu agama kepada orang lain.
- e. Tidak melakukan perbuatan yang menunjukkan sikap anti ketuhanan

Sebagai warga negara yang baik, kita hendaknya menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Jika warga negara Indonesia menerapkan nilai-nilai Pancasila, kehidupan berbangsa dan bernegara akan berjalan dengan tertib, aman, dan damai. Berbagai macam perselisihan dalam Masyarakat pun dapat dihindari. Nilai-nilai pada sila pertama Pancasila berkaitan dengan hubungan kita sebagai manusia dengan Tuhan sesuai agama yang kita anut. Nilai-nilai pada sila ini juga mengatur hubungan kita dengan sesama manusia yang seagama dan tidak seagama agar dapat saling menghargai. Sila pertama Pancasila dapat diterapkan dalam kehidupan Sehari-hari dengan melakukan Tindakan-tindakan berikut.

Adapun Penerapan sila Pertama Pancasila:

- a. Menganut agama dan beribadah sesuai agama yang dianut tersebut.
- b. Menghargai dan memberikan kesempatan kepada umat beragama lain untuk beribadah sesuai agamanya.
- c. Berteman tanpa membedakan agama yang dianut.
- d. Tidak memaksakan agama kita kepada orang lain.

Sebagai negara beragama, bangsa Indonesia percaya kepada tuhan yang maha esa. Kepercayaan kita kepada tuhan ditunjukkan dengan menganut agama atau kepercayaan tertentu. Bangsa Indonesia beribadah dengan taat, sesuai agama yang dianut. Terdapat enam agama di Indonesia, yaitu islam, katolik, Kristen, hindu, budha, dan konghucu.



Tempat Ibadah umat islam.



Tempat Ibadah umat Katolik.



Tempat Ibadah umat Kristen.



Tempat Ibadah umat Budhha.



Tempat Ibadah umat Hindu



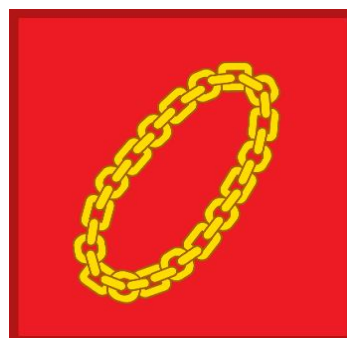
Tempat Ibadah umat Konghucu

Gambar 2.2 Tempat Ibadah Enam Agama di Indonesia

Beragamnya agama di Indonesia seharusnya tidak menghalangi kita untuk menghargai perbedaan agama yang ada. Sikap menghormati orang yang berbeda agama disebut toleran. Sikap toleran dapat kita tunjukkan dengan memberi kesempatan kepada orang lain untuk melaksanakan ibadah sesuai agama yang dianutnya.

2. Penerapan Sila Kedua Pancasila

Sila kedua Pancasila berbunyi Kemanusiaan yang adil dan beradab. Sila memiliki simbol tali rantai berbentuk lingkaran dan kotak. Lingkaran melambangkan laki-laki dan kotak melambangkan Perempuan. Tali rantai tersebut sambung-menyambung dan tidak terputus. Hal ini melambangkan adanya kesetaraan, yaitu bangsa Indonesia saling menolong tanpa memandang jenis kelaminnya. Sila kedua Pancasila mengandung nilai Kemanusiaan.



Gambar 2.3 Tali Rantai Simbol Sila kedua Pancasila

Adapun Nilai-nilai pada sila kedua Pancasila:

- a. Mengakui persamaan harkat, derajat, dan martabat sebagai makhluk ciptaan Tuhan.
- b. Berani membela Kebenaran dan Keadilan.
- c. Mengakui adanya persamaan kedudukan, hak, dan kewajiban dalam masyarakat.
- d. Menghargai semua orang tanpa memandang perbedaan yang dimiliki.
- e. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan.

Sila kedua Pancasila dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dengan melakukan Tindakan-tindakan berikut.

- a. Terbiasa mengantre dengan tertib saat menggunakan fasilitas apapun.
- b. Menghargai semua warga Masyarakat di sekitar kita tanpa memandang perbedaan yang ada.
- c. Menjaga kesopanan terutama Ketika bertemu anggota Masyarakat yang berusia lebih tua.
- d. Ikut serta dalam berbagai kegiatan kemanusiaan demi membantu anggota Masyarakat yang mengalami musibah.



Gambar 2.4 Mengantre dengan tertib sesuai dengan nilai-nilai pada sila kedua Pancasila.

3. Penerapan Sila Ketiga Pancasila

Sila ketiga Pancasila berbunyi Persatuan Indonesia. Sila ini memiliki simbol pohon beringin. Pohon beringin mencerminkan bahwa Indonesia mampu

menjadi tempat berlindung yang nyaman bagi Masyarakatnya yang majemuk. Sila ini mengandung nilai persatuan.



Gambar 2.5 Pohon Beringin Simbol Sila Ketiga

- a. Mengutamakan kepentingan Bersama (Persatuan) di atas kepentingan pribadi dan kelompok.
- b. Menanamkan rasa banga berkebangsaan dan bertanah air Indonesia.
- c. Mengembangkan persatuan Indonesia berdasarkan Bhinneka Tunggal ika.
- d. Mengutamakan persatuan demi kemajuan bangsa.
- e. Mengembangkan rasa cinta tanah air dan rela berkorban.

Menerapkan sila ketiga Pancasila berarti menempatkan persatuan dan kesatuan bangsa di atas segalanya. Bangsa Indonesia terdiri dari atas ratusan suku bangsa dan budaya. Meskipun demikian, perbedaan yang ada tidak menjadi alasan untuk tidak menjunjung tinggi persatuan.



Gambar 2.6 Tari Kecak salah satu tarian kebudayaan Indonesia

Perbedaan yang dimiliki bangsa Indonesia dianggap sebagai sesuatu keragaman yang justru memperkaya bangsa Indonesia. Misalnya, keragaman

budaya dapat memajukan bidang pariwisata. Banyaknya wisatawan mancanegara yang tertarik pada keragaman budaya yang dimiliki bangsa Indonesia. Contohnya, pertunjukan tari kecak di Bali banyak diminati oleh para wisatawan karena menunjukkan nilai budaya yang unik.

Sila ketiga Pancasila dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dengan melakukan Tindakan-tindakan berikut:

- a. Bergaul dengan semua warga Masyarakat tanpa memandang perbedaan yang dimiliki.
- b. Menggunakan produk dalam negeri sebagai wujud cinta tanah air.
- c. Mempelajari budaya daerah dan menjaga kelestariannya.
- d. Ikut serta dalam kegiatan bela negara jika diperlukan.

Salah satu bentuk sikap menjunjung tinggi persatuan dan kesatuan bangsa Adalah berupaya membangun rasa cinta air. Rasa cinta tanah air dapat dilakukan dengan berbagai cara. Misalnya, ikut serta dalam kegiatan bela negara, mencintai budaya daerah dengan cara mempelajarinya, atau dengan membeli produk dalam negeri demi mendukung usaha Masyarakat. Di Tengah membanjirnya produk-produk luar negeri, usahakanlah untuk tetap membeli produk dalam negeri, dengan begitu, kita turut mendukung kemajuan perekonomian dalam negeri beserta pelaku usaha di dalamnya.

4. Penerapan Sila Keempat Pancasila

Sila keempat Pancasila berbunyi kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan. Kepala banteng merupakan simbol sila keempat Pancasila. Kepala banteng mencerminkan sikap bangsa Indonesia yang gemar bersosialisasi dan berkumpul untuk menyelesaikan masalah Bersama.



Gambar 2.7 Kepala Banteng Simbol Sila Keempat Pancasila

Ada pun sila keempat Pancasila mengandung nilai kerakyatan.

- a. Kedaulatan negara ada di tangan rakyat yang bersumber pada nilai kemanusiaan, kekeluargaan, dan gotong royong.
- b. Memutuskan sesuatu melalui musyawarah.
- c. Berperan aktif dalam kegiatan musyawarah.
- d. Memberi kesempatan kepada setiap orang untuk berpendapat dalam musyawarah.
- e. Menerima hasil musyawarah dengan lapang dada.

Adapun keempat sila Pancasila dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dengan melakukan Tindakan-tindakan berikut.

- a. Mengikuti jalannya kegiatan musyawarah dengan penuh perhatian.
- b. Menyampaikan pendapat dalam musyawarah dengan santun.
- c. Mendengarkan pendapat anggota musyawarah lain dengan saksama.
- d. Menerima apapun hasil musyawarah dengan lapang dada.



Gambar 2.8 Berdiskusi saat mengerjakan tugas kelompok sesuai dengan nilai-nilai pada sila keempat Pancasila

Pada sila keempat Pancasila, nilai yang dijunjung tinggi adalah nilai kerakyatan. Jika terdapat suatu masalah, Masyarakat mengatasinya Bersama-sama dengan cara bermusyawarah. Tujuannya, agar aspirasi para anggota Masyarakat dapat terwakili. Ikut serta secara aktif dalam kegiatan musyawarah dapat terwakili. Ikut serta secara aktif dalam kegiatan musyawarah, menghargai apa pun hasil Keputusan Bersama merupakan cara bermusyawarah sesuai sila keempat Pancasila. Hasil keputusan dari musyawarah merupakan hasil yang mewakili seluruh anggota musyawarah.

5. Penerapan Sila Keempat Pancasila

Sila kelima Pancasila berbunyi keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia. Kapas dan padi merupakan simbol sila kelima Pancasila. Kapas menggambarkan kebutuhan sandang, sedangkan padi menggambarkan kebutuhan pangan bangsa Indonesia. Kapas dan padi mencerminkan tujuan bangsa Indonesia, yaitu mencapai masyarakat yang adil, makmur dan Sejahtera, serta

tercukupi segala kebutuhannya.



Gambar 2.9 Kapas dan Padi Simbol sila kelima Pancasila

Adapun sila kelima Pancasila mengandung nilai keadilan:

- a. Bersikap adil terhadap semua masyarakat (tidak ada golongan mayoritas dan minoritas).
- b. Menciptakan masyarakat Indonesia yang adil, Makmur, dan Sejahtera.
- c. Berkerja keras dan mampu menghargai hasil karya orang lain.
- d. Tidak bergaya hidup berlebihan.
- e. Menjaga keseimbangan antara hak dan kewajiban.

Adapun sila kelima Pancasila dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dengan melakukan Tindakan-tindakan berikut:

- a. Tidak melakukan hal-hal yang dapat merugikan orang lain seperti mengganggu orang lain atau merusak fasilitas umum.
- b. Hidup sederhana dan menghindari gaya hidup berlebihan.
- c. Berkerja keras saat ingin meraih suatu Impian.
- d. Memuji orang lain saat ia meraih sebuah pencapaian.



2. 10 Gambar Menghargai Hasil Karya Orang Lain Sesuai Dengan Nilai-Nilai pada Sila Kelima Pancasila

Sila kelima Pancasila mengandung nilai keadilan. Oleh karena itu sesuai sila ini, kita harus bertindak adil. Jagalah keseimbangan antara hak dan kewajiban. Hindarilah melakukan hal-hal yang dapat membuat keaduan karena orang lain akan kehilangan haknya untuk menggunakan fasilitas tersebut dengan nyaman

2.2 Kerangka Berpikir

Belajar adalah proses memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap atau nilai melalui pengalaman, pendidikan, atau pelatihan. Proses ini melibatkan perubahan dalam pemahaman, pemikiran dan perilaku individu. Dalam proses belajar mengajar, interaksi guru dan siswa sangat mempengaruhi kualitas dan hasil pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang telah direncanakan dapat tercapai.

Hasil belajar siswa dapat optimal apabila terdapat keseimbangan antara faktor-faktor yang mempengaruhinya. Guru sebagai pemeran utama dalam pembelajaran selayaknya mampu menciptakan pembelajaran yang aktif bagi peserta didik. Pembelajaran Pendidikan Pancasila mencakup berbagai topik yang mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, semangat Bhinneka Tunggal Ika, serta wawasan kebangsaan dan bela negara. Dari sisi pemahaman nilai, siswa mempelajari hak dan kewajiban sebagai warga negara, pentingnya sikap toleransi, gotong royong, musyawarah untuk mufakat, serta Penerapan Nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Sementara dari sisi praktik, pembelajaran Pendidikan Pancasila juga mencakup pemahaman mengenai peraturan perundang-undangan, lembaga-lembaga negara, serta sejarah perjuangan bangsa yang menjadi dasar berdirinya Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila sering kali dianggap sulit oleh sebagian siswa, yang terlihat dari hasil belajar mereka. Oleh karena itu, penggunaan yang dipadukan dengan media Lucha (*Ludo Challenge*) diharapkan dapat menumbuhkan

aktivitas belajar yang menyenangkan dan bermakna. Media Lucha merupakan permainan edukatif yang dapat membantu siswa memahami materi Pendidikan Pancasila dengan cara yang lebih menarik. Melalui permainan ini, siswa didorong untuk berdiskusi, bekerja sama, dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan Penerapan Nilai-nilai Pancasila. Selain itu, penggunaan media ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa, melatih tanggung jawab, serta mengembangkan sikap kritis dan kreatif dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka saya tertarik mengambil judul penelitian “Pengaruh Media Pembelajaran Lucha (*Ludo Challenge*) pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 105271 Serbajadi TA. 2025/2026”

2.3 Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian ini adalah ada pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran Lucha (*Ludo Challenge*) pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila terhadap hasil belajar siswa kelas V SD 105271 Serbajadi T.A 2025/2026.

2.4 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahan persepsi dan penafsiran yang berbeda pada judul penelitian ini, serta untuk menciptakan kesamaan pengertian tentang variable-variabel dari penelitian ini, maka perlu didefinisikan hal sebagai berikut.

1. Pengaruh adalah perubahan hasil belajar yang ditunjukkan dari hasil nilai post tes siswa pada materi Penerapan Nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan bernegara.
2. Media pembelajaran adalah alat bantu pada proses pembelajaran
3. Lucha (*Ludo Challenge*) merupakan suatu media pembelajaran yang digunakan untuk membangun dan melatih seseorang belajar dengan menggunakan masalah sebagai stimulus di dalam berpikir dan kegiatan ini berfokus pada siswa.
4. Hasil belajar siswa diperoleh dari tes belajar siswa secara kelompok yang diberikan kepada siswa setelah proses belajar mengajar selesai di laksanakan dengan media pembelajaran lucha (*Ludo Challenge*).
5. Pendidikan Pancasila adalah pendidikan mengenai Pancasila yang merupakan

dasar negara Indonesia dengan tujuan untuk menanamkan nilai-nilai luhur pada generasi muda Indonesia sehingga memiliki karakter/ watak Pancasila di dalam dirinya.

