



Pengaruh Media Papan Pintar Terhadap Hasil Belajar Pelajaran Pancasila Siswa Kelas I SD Negeri Bajardowo 2

Siti Roudhotul Jannah

Universitas Hasyim Asy'ari

Putri Dwi Ardianti

Universitas Hasyim Asy'ari

Derby Ahliyanto

Universitas Hasyim Asy'ari

Rizka Nur Aminah

Universitas Hasyim Asy'ari

Siti Robiah Al-Adawiyah

Universitas Hasyim Asy'ari

Usfina Kholidah Izah

Universitas Hasyim Asy'ari

Jl. Irian Jaya No.55, Cukir, Kec. Diwek, Kabupaten Jombang

Korespondensi penulis: roudhotul322@gmail.com

Abstrak. *Learning media are crucial to educational activities because they help professors convey abstract concepts more easily and also help students pay more attention and feel more engaged. Based on the above problem background explanation, the goal of this study is to ascertain the extent to which smart board media enhances the learning outcomes of first-graders at SDN Negeri Banjardowo 2 in Pancasila lessons on symbol material and the application of Pancasila principles. This study will employ a quantitative research design as its research methodology. Pre-experimental design using the one-group pretest-posttest design paradigm is the methodology employed. According to the study's findings, using smart board media improved the continuous learning process. Teachers may provide more engaging and diversified content by utilizing smart board media. Because the learning principle is learning while playing, the class may be made lively and fun with the use of this smart board media.*

Keywords: *Learning Outcomes; Media, Smart Board*

Abstrak. Media pembelajaran berperan sangat penting dalam kegiatan belajar, menggunakan media pembelajaran memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang bersifat abstrak dan juga meningkatkan perasaan dan perhatian siswa. Tujuan dari penelitian ini dari pemaparan latar belakang permasalahan di atas adalah untuk mengetahui seberapa berpengaruh media papan pintar dalam meningkatkan hasil belajar siswa pelajaran Pancasila pada materi simbol dan penerapan sila Pancasila pada siswa kelas I di SDN Negeri Banjardowo 2. Metode penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Pendekatan yang digunakan adalah Pre-Experimental Design dengan model One Group Pretest-Posttest Design. Pada hasil penelitian, penerapan media papan pintar memberikan hasil yang positif terhadap proses pembelajaran yang berlangsung. Penggunaan media papan pintar dapat membantu guru dalam menyampaikan materi yang lebih bervariasi dan menyenangkan. Karena konsep pembelajaran yang digunakan yaitu belajar sambil bermain, sehingga dengan adanya media papan pintar ini dapat membangkitkan kelas menjadi aktif dan menyenangkan.

Kata Kunci: *Hasil Belajar; Media; Papan Pintar*

PENDAHULUAN

Pendidikan memberikan peranan penting dalam pembentukan karakter anak, karena melalui pendidikan anak-anak tidak hanya mendapat pengetahuan akademis, tetapi juga nilai-nilai moral dan etika yang dapat membentuk kepribadian mereka. Pendidikan yang baik dapat

menanamkan kesadaran tentang hak dan kewajiban, serta memberikan contoh yang positif yang diharapkan dapat ditiru oleh anak-anak (Andriani, dkk:2023). pendidikan juga membantu anak-anak mengembangkan potensi mereka, baik secara intelektual maupun emosional, sehingga mereka dapat menjadi orang yang baik dan berkontribusi positif bagi masyarakat.

Pendidikan yang menggabungkan prinsip-prinsip budaya lokal dapat memperkuat karakter anak dan membuat mereka lebih peka terhadap lingkungan sosialnya. Pendidikan Pancasila adalah salah satu mata pelajaran yang berperan sebagai pembentuk karakter bangsa dan juga memegang peran penting dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Pendidikan Pancasila biasanya disajikan secara teoritis dan abstrak, sehingga sulit dipahami oleh siswa, terutama siswa kelas rendah. Kurangnya keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran Pancasila sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah (Maulana, dkk: 2020).

Menurut Piaget, karakteristik siswa SD berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, siswa dapat dengan mudah menerima konsep yang abstrak dan teoritis melalui contoh dunia nyata. Sugiyanto (2015) menyatakan bahwa siswa SD biasanya memiliki sifat seperti senang bermain, bergerak, bekerja dalam kelompok, dan merasakan atau menunjukkan sesuatu secara langsung. Oleh karena itu, proses pembelajaran harus diubah untuk lebih berpusat pada siswa dan melibatkan siswa secara aktif dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai.

Media pembelajaran berperan sangat penting dalam kegiatan belajar, karena dengan menggunakan media pembelajaran memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang bersifat abstrak dan juga meningkatkan perasaan dan perhatian siswa. Sutrisno, (2021) mengemukakan bahwa media menjadi alat yang dapat dipilih oleh pendidik untuk bisa digunakan pada proses pembelajaran yang berlangsung. Penggunaan media dalam pembelajaran Pancasila diyakini dapat memperkaya upaya guru dalam membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik.

Papan pintar adalah salah satu media yang dapat digunakan untuk mengajar Pancasila. Pesan tertentu dapat disampaikan melalui papan pintar selama proses pembelajaran. Tujuan pembuatan alat peraga ini adalah untuk menjadi media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami setiap sila Pancasila. Salah satu keuntungan alat peraga ini adalah tampilannya yang warna-warni, yang dapat menarik minat siswa untuk mempelajari apa yang disampaikan. Mereka mencocokkan sikap dengan sila Pancasila yang sesuai saat bermain sambil belajar untuk membuat materi lebih mudah dipahami oleh siswa. Adanya contoh sikap untuk setiap sila dapat mengajarkan siswa sejak dini tentang bagaimana hidup berdasarkan Pancasila sebagai sikap warga negara yang baik. Alat peraga ini memiliki kekurangan seperti, contoh keterangan sikap terlalu kecil, membuat sulit bagi siswa yang jauh melihat tulisan tersebut. Alat peraga yang terbuat dari kardus juga sangat mudah rusak.

Setelah melihat latar belakang masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media papan pintar pada hasil belajar siswa pelajaran Pancasila tentang materi simbol dan penerapan sila Pancasila pada siswa kelas I di SDN Negeri Banjardowo 2.

KAJIAN TEORI

Media Pembelajaran

Dapat dikatakan bahwa media merupakan salah satu faktor yang turut mempengaruhi efektivitas proses pembelajaran, karena media adalah media. Karena media mempunyai peranan yang strategis maka secara langsung maupun tidak langsung dapat mempengaruhi motivasi, minat dan minat belajar siswa. Kontrol visual siswa juga berperan dalam memperjelas pemahaman siswa melalui materi yang dapat ditulis dan diajarkan (Badryah, dkk :2023:7). Selain itu media juga dapat membuat pembelajaran menjadi lebih hidup, dapat dimanipulasi dan menyajikan hal yang sulit diakses siswa. Platform pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar karena dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan cepat. Platform pembelajaran bukan sekedar alat pembelajaran namun strategi untuk belajar siswa (Badryah, dkk :2023:7).

Sementara itu, Satrianawati dalam (Anang Fathoni :2023:8) membagi media pembelajaran menjadi 4 jenis yaitu :

- a) Media Visual: yang berfokus pada indra manusia dan dapat dilihat, seperti foto, gambar, komik, poster, buku bergambar, miniatur, alat peraga, dan sebagainya.
- b) Media Audio: yang berfokus pada indra pendengaran, seperti suara, musik, siaran radio, dan sebagainya.
- c) Media Audio Visual: yang menggabungkan elemen visual dan indra pendengaran, seperti video, film, televisi, dan sebagainya.
- d) Multimedia: perpaduan berbagai jenis media menjadi satu kesatuan, contohnya internet, multimedia pembelajaran interaktif, dan lain sebagainya.

Papan Pintar

Menurut Iskandar dalam jurnal Fatwa Rizza Hanggara, media adalah alat untuk menyampaikan informasi. Media pembelajaran Papan pintar adalah media tiga dimensi yang dirancang untuk mendukung pembelajaran Pancasila pada materi sila-sila Pancasila. Media ini dibuat dari kain flanel berbentuk simbol Pancasila dan dilengkapi dengan permainan monopoli dengan kartu hukuman serta pembelajaran tentang kehidupan sehari-hari.

Media Papan pintar termasuk dalam kategori media yang memanfaatkan indra penglihatan. Media persegi panjang ini memiliki bahan utama papan kayu. Penyajian materi yang terstruktur dan mudah dipahami oleh siswa adalah salah satu indikator keberhasilannya.

Langkah-langkah penggunaan media Papan pintar mencakup beberapa tahap. Pertama, guru memperkenalkan media ini kepada siswa dan membagi mereka ke dalam beberapa kelompok. Selanjutnya, siswa diajak bermain monopoli Pancasila. Perwakilan kelompok maju untuk mengocok dadu di papan, kemudian menjalankan pion sesuai angka yang diperoleh. Setelah itu, siswa menjawab pertanyaan yang diberikan dan menempelkan lambang serta bunyi sila Pancasila pada papan yang telah disediakan.



Gambar 1
Media Papan Pintar

Menurut Galuh Tisna dan Nur Fitria Media Papan Pintar Pancasila memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan, yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

Kelebihan dari media ini antara lain adalah kemampuannya untuk menarik minat siswa dalam memahami konsep sila-sila Pancasila. Media ini juga praktis karena dapat dibawa ke berbagai tempat, meskipun terdapat keterbatasan tertentu. Media ini juga dilengkapi dengan permainan monopoli yang tidak hanya menghibur tetapi juga membantu siswa memahami penerapan sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Kekurangan dari media ini terletak pada bahan utamanya, yaitu kayu, yang menjadikannya cukup berat dan besar. Hal ini membuat media ini kurang praktis jika harus dibawa sendirian, sehingga kurang efisien untuk digunakan secara mobile.

Manfaat dari penggunaan media ini adalah membantu siswa mempelajari simbol-simbol dan penerapan nilai-nilai Pancasila dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Media ini juga mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

Hasil Belajar

Menurut Galuh Tisna dan Nur Fitria, hasil belajar adalah alat yang sering digunakan untuk menentukan sejauh mana seseorang telah menguasai materi yang telah diajarkan. Proses pengukuran harus menggunakan instrumen evaluasi yang sah dan memenuhi standar untuk mencapai hasil belajar ini. Jenis pengukuran ini penting karena bersifat ilmiah dan dapat digunakan di banyak bidang, seperti pendidikan. Analisis dua kata dasar istilah, "hasil belajar" dan "belajar," dapat membantu memahami istilah itu sendiri.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Pendekatan yang digunakan adalah *Pre-Experimental Design* dengan model *One Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Banjardowo 2 Jombang. Adapun waktu penelitian dimulai pada tanggal 20 November 2024. Populasi dan sampel pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas I yang berjumlah 16 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu berupa tes tulis untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media papan pintar. Teknik analisis data yang

digunakan pada penelitian ini adalah uji normalitas dengan *Shapiro-Wilk* dan uji hipotesis yang digunakan yaitu *Uji wilcoxon* dengan rumus:

$$Z = \frac{T - \sigma_T}{\sigma_T} = \frac{T - \frac{N(N+1)}{4}}{\sqrt{\frac{N(N+1)(2N+1)}{24}}}$$

Pengambilan keputusan dapat dilakukan dengan dua cara yaitu pertama, membandingkan nilai *Z* hitung dengan *Z* tabel, H_0 ditolak apabila $Z \text{ hitung} \geq Z \text{ tabel}$ dan H_0 diterima apabila $Z \text{ hitung} < Z \text{ tabel}$. Kedua, tolak hipotesis nol (H_0) jika nilai signifikansi *p-value* $< 0,05$.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa menggunakan media papan pintar membantu proses pembelajaran yang berlangsung. Penggunaan media papan pintar dapat membantu guru menyampaikan materi dengan cara yang lebih bervariasi dan menarik. Karena konsep pembelajaran yang digunakan adalah permainan. Adanya media papan pintar ini dapat membuat kelas menjadi lebih aktif dan menyenangkan karena anak-anak kelas I masih suka bermain. Selain itu, hasil belajar siswa yang diukur melalui *pretest* dan *posttest* menunjukkan hasil belajar yang lebih baik setelah menggunakan media papan pintar dibandingkan dengan hasil belajar mereka sebelum menggunakan media papan pintar. Nilai *pretest* siswa rata-rata 70,63 dan nilai *posttest* rata-rata 89,06.

Uji *wilcoxon* digunakan untuk menentukan apakah media papan pintar berdampak pada hasil belajar siswa. Sebelum melakukan uji hipotesis, uji prasyarat normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* dilakukan. Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah data yang berdistribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Uji Normalitas
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest hasil belajar	.264	16	.004	.781	16	.002
posttest hasil belajar	.207	16	.066	.882	16	.041

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil pengujian normalitas, seperti yang ditunjukkan dalam tabel di atas, menunjukkan bahwa nilai signifikan *pretest* $0,002 < 0,05$ dan nilai signifikan *posttest* $0,041 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data saat ini tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, hipotesis non-parametrik digunakan.

Setelah uji normalitas selesai dilakukan, diketahui bahwa data *pretest* dan *posttest* pada pelajaran Pancasila menunjukkan tidak berdistribusi normal, maka uji hipotesis yang digunakan yaitu uji non parametrik dengan menggunakan *uji wilcoxon*. Berikut ini hasil dari pengujian hipotesi.

Tabel 2 Uji Wilcoxon

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
posttest hasil belajar - pretest hasil belajar	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	16 ^b	8.50	136.00
	Ties	0 ^c		
	Total	16		

a. posttest hasil belajar < pretest hasil belajar

b. posttest hasil belajar > pretest hasil belajar

c. posttest hasil belajar = pretest hasil belajar

Ranking negatif, atau selisih (negatif), antara hasil belajar pancasila untuk pretest dan posttest adalah 0, baik pada nilai N, nilai rata-rata, maupun nilai total. Nilai 0 ini menunjukkan bahwa tidak adanya penurunan dari nilai *pretest* kenilai *posttest*. Sedangkan untuk positif ranks atau selisih (positif), antara hasil belajar pancasila untuk pretest dan posttest adalah 16, yang menunjukkan bahwa 16 siswa meningkatkan hasil belajar mereka dari pretest ke posttest. Rangkings rata-rata tersebut adalah 8,50, dan rangking positif total adalah 136,00.

Tabel 3 Uji Hiotesis Wilcoxon

Test Statistics^a

	posttest hasil belajar - pretest hasil belajar
Z	-3.550 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Dengan menggunakan output di atas, kita dapat mengetahui bahwa Asym.sig. (2-tailed) memiliki nilai 0,000. Karena nilai $0,000 < 0,05$, maka dapat menyimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan kata lain, ada perbedaan hasil belajar siswa dalam pelajaran Pancasila di kelas I SD Negeri Banjardowo 2 sebelum dan sesudah menggunakan media papan pintar. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa adanya pegaruh penggunaan media papan pintar terhadap hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Hasil menunjukkan bahwa penggunaan media papan pintar selama pembelajaran Pancasila di kelas I SD Negeri Banjardowo 2 menunjukkan bahwa media tersebut memberikan dampak positif pada hasil pembelajaran siswa. Nilai rata-rata meningkat dari pretest (70,63) ke posttest (89,06). Hasil uji Wilcoxon menunjukkan bahwa nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang menunjukkan bahwa ada perbedaan signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media papan pintar. Tidak ada siswa yang mengalami penurunan nilai, dan setiap siswa menunjukkan peningkatan hasil belajar. Media papan pintar dapat membuat pembelajaran

lebih menyenangkan dan interaktif dengan menggunakan konsep belajar sambil bermain. Ini sesuai dengan karakteristik siswa di kelas I sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, E., Mubarak Al Jauhari, M.A., & Sholicha, S. (2023). Peran Keluarga Membentuk Karakter Anak Dalam Kitab Tuhfatul Maudud Biahkamil Maulud Karya Ibn Al-Qayyim Al-Jauziyyah. *Advances in Humanities and Contemporary Studies*.
- Badryah, M.Pd, dkk (2023) Media-Media Pembelajaran, Yogyakarta:Penamuda Media
- Bator, R. J., Bryan, A. D., & Schultz, P. W. (2011). Who Gives a Hoot?: Intercept Surveys of Litterers and Disposers. *Environment and Behavior*, 43(3), 295–315. <https://doi.org/10.1177/0013916509356884>.
- Fathoni anang, dkk. (2023). Media Dan Pendekatan Pembelajaran Era Digital Hakikat, Model Pengembangan Dan Inovatif Media Pembelajaran.Purbalingga
- Fathurrohman, M. (2015). Model-model pembelajaran. Jogjakarta: Ar-ruzz media.
- Hidayati, S.N. (2016). Pengaruh Pendekatan Keras dan Lunak Pemimpin Organisasi terhadap Kepuasan Kerja dan Potensi Mogok Kerja Karyawan. *Jurnal Maksipreneur: Manajemen, Koperasi, dan Entrepreneurship*, 5(2), 57-66. <http://dx.doi.org/10.30588/SOSHUMDIK.v5i2.164>.
- Maulana Arafat Lubis, dkk, pembelajaran Tematik SD/MI, Kencana, (2020), 127. Lihat di <https://ebooks.gramedia.com/id/buku/pembelajaran-tematik-sd-mi>, diakses pada 21 Desember 2022.
- Risdwiyanto, A. & Kurniyati, Y. (2015). Strategi Pemasaran Perguruan Tinggi Swasta di Kabupaten Sleman Yogyakarta Berbasis Rangsangan Pemasaran. *Jurnal Maksipreneur: Manajemen, Koperasi, dan Entrepreneurship*, 5(1), 1-23. <http://dx.doi.org/10.30588/SOSHUMDIK.v5i1.142>.
- Suttrisno, S. (2021). Pengaruh Pemanfaatan Alat Peraga Ips Terhadap Kinerja Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 77-90.
- Widiana Galuh Tisna dan Sa'diyah Nur Fitriah Halimatus. (2023). Pengembangan Media Papan Pancasila Pintar (Papantar) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ppkn Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, Vol. 5, No. 2.