

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III melalui Penerapan Media Papan Pintar pada Materi Penerapan Nilai-Nilai Pancasila

Annisa' Sya'Diyah¹, M. Assegaf Baalwi^{1*}

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Indonesia.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas IV SDN Banjarbendo pada materi Norma dan Kehidupan melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Permasalahan awal menunjukkan bahwa siswa kurang memahami materi karena pembelajaran masih berpusat pada guru dan bahan ajar yang terbatas. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Subjek penelitian berjumlah 24 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan dari pra-siklus, Siklus I, hingga Siklus II. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 62,00 menjadi 75,54 pada Siklus I, dan mencapai 82,50 pada Siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga meningkat dari 17% menjadi 58%, dan akhirnya mencapai 92%. Peningkatan hasil belajar, aktivitas siswa, dan kinerja guru menunjukkan efektivitas model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan pemahaman materi Norma dan Kehidupan.

Kata kunci

Hasil Belajar; Media papan pintar; Penerapan nilai-nilai pancasila

Abstract

This study aims to improve the understanding of fourth-grade students of Banjarbendo Elementary School on Norms and Life through the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) learning model. Initial problems indicate that students do not understand the material because learning is still centered on the teacher and limited teaching materials. This study uses the Classroom Action Research (CAR) method, which is implemented in two cycles, by combining qualitative and quantitative approaches. The research subjects are 24 students. Data was collected through observation, learning outcome tests, and documentation. The results of the study show an increase from the pre-cycle, Cycle I, to Cycle II. The average student score increased from 62.00 to 75.54 in Cycle I and reached 82.50 in Cycle II. The percentage of learning completion also increased from 17% to 58% and finally reached 92%. The increase in learning outcomes, student activities, and teacher performance shows the effectiveness of the Teams Games Tournament (TGT) model in improving the understanding of Norms and Life material.

Keywords

Learning Outcomes; Smartboard Media; Application of Pancasila Values

Korespondensi
M. Assegaf Baalwi
assegaf.pgsd@unusida.ac.id

Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Pendidikan menjadikan generasi ini sebagai sosok panutan dari pengajaran generasi yang terdahulu (BP *et al.*, 2022). Ki Hadjar Dewantara mengatakan bahwa pendidikan adalah upaya untuk memajukan bertumbuhnya budi pekerti (kekuatan batin dan karakter), pikiran, serta tubuh anak (Aris, 2013). Pendidikan merupakan sebuah proses humanime yang selanjutnya dikenal dengan istilah memanusiakan manusia. Oleh karena itu kita seharusnya bisa menghormati hak asasi setiap manusia (Pramitasari, 2021). Pendidikan, dalam esensinya, adalah sebuah proses yang terencana dan terstruktur dengan tujuan untuk memfasilitasi terjadinya belajar.

Pendidikan Pancasila memegang peranan fundamental dalam pembentukan karakter dan moral peserta didik sejak usia dini (Helmi, Hariani and Rukmini, 2023). Menurut Khoiri *et al.* menegaskan bahwa Pendidikan Pancasila memainkan peran yang sangat penting dalam membentuk karakter setiap individu (Hanifah, Iriansyah and Barkah, 2021). Selain itu, Tujuan dari mata pelajaran ini juga adalah untuk meningkatkan kapasitas warga negara Indonesia untuk memiliki wawasan, sikap, dan keterampilan kewarganegaraan yang diperlukan untuk berpartisipasi secara cerdas dan bertanggung jawab dalam kehidupan berbangsa, bernegara, dan bermasyarakat. Perkembangan siswa sebagai warga negara yang bertanggung jawab di jenjang Sekolah Dasar (SD), terutama di kelas III, bergantung pada pemahaman dan internalisasi nilai-nilai Pancasila.

Peneliti melakukan kegiatan observasi di SDN Banjarebendo pada tanggal 27 September 2025. Berdasarkan hasil observasi yaitu peserta didik di sekolah ini masih ada yang mendapatkan nilai dibawah rata rata, hal tersebut dikarenakan pembelajaran di kelas terlalu monoton dan guru hanya ceramah saja. Keterbatasan penyampaian materi pembelajaran pada peserta didik ini menyebabkan kurangnya semangat belajar di kalangan siswa, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Menurut Mahmudah *et al.* hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam berubahnya tingkah laku individu, sehingga hasil belajar adalah hasil dari kemampuan siswa dari pengetahuan yang mereka miliki yang diukur dari soal tes (Mahmudah *et al.*, 2022).

Banyak siswa yang kurang antusias dalam kegiatan belajar di kelas. Hal ini berdampak pada pemahaman mereka terhadap materi pelajaran, terutama pada implementasinya seperti materi penerapan nilai-nilai Pancasila dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Melihat kondisi tersebut, maka peneliti membutuhkan sebuah inovasi pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan ketertarikan mereka terhadap aktivitas belajar. Media Papan Pintar dipilih karena memiliki keunggulan dalam menyajikan materi secara menarik, interaktif, dan menyenangkan, sehingga dapat merangsang rasa ingin tahu siswa dan memotivasi mereka untuk lebih giat belajar.

Menurut Sudjana hasil belajar merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang (Sudjana, 1990). Hasil belajar yang dimiliki seseorang bisa ditinjau dari tingkah lakunya. Hal ini memperkuat bahwa hasil belajar adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, yang diperoleh dengan kerja keras, baik secara individu maupun kelompok setelah mengalami proses pembelajaran. Salah satu yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif.

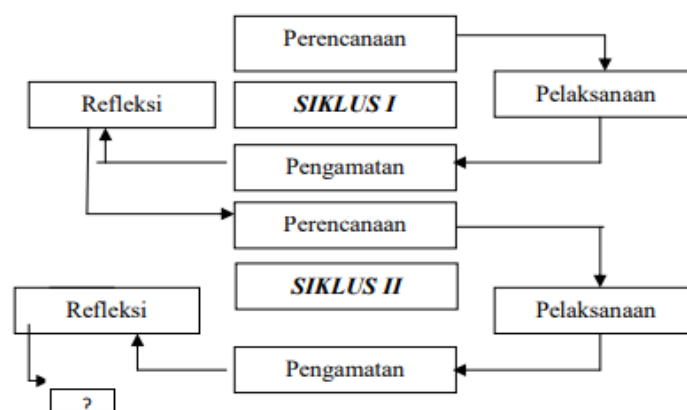
Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membantu tersampainya pesan dari pendidik ke peserta didik (Nasution *et al.*, 2023). Media pembelajaran juga merupakan suatu alat yang dibuat sebagai penunjang dalam proses pembelajaran untuk menarik minat peserta didik dalam belajar sehingga meningkatkan hasil belajar peserta didik (Nasution and Lubis, 2018). Menurut Pramitasari media pembelajaran memiliki peran penting dalam memfasilitasi siswa untuk memahami konsep-konsep yang diajarkan selama proses pembelajaran (Pramitasari, 2021). Media pembelajaran sangat penting untuk proses belajar karena membantu siswa memahami apa yang diajarkan dan memberi mereka kesempatan untuk mengakses kembali informasi jika diperlukan. Baik pendidik maupun siswa melihat manfaat besar dari media pembelajaran, yang membantu mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan pembelajaran dan penerimaan materi. Papan pintar dapat membuat kelas lebih interaktif, visual, dan partisipatif.

Papan pintar Pancasila adalah alat atau media edukatif yang dirancang untuk membantu siswa memahami nilai-nilai Pancasila melalui papan interaktif, baik berbentuk fisik maupun digital. Penggunaan papan pintar dapat memfasilitasi guru dalam menyajikan contoh-contoh konkret implementasi nilai Pancasila dalam berbagai keseharian, sehingga mempermudah siswa memahami dan internalisasinya (Amka, 2018). Lebih lanjut, sifat interaktif papan pintar dapat mendorong siswa untuk lebih aktif bertanya, berdiskusi, serta berkolaborasi selama proses pembelajaran. Hal ini siswa secara langsung mempraktikkan nilai-nilai Pancasila dalam kegiatan pembelajaran serta kesempatan mereka untuk berkolaborasi, berinteraksi dengan orang lain, dan memecahkan masalah yang terkait dengan penerapan nilai-nilai ini dalam kehidupan sehari-hari. Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan media Panila (Papan) dalam pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD Negeri Kota Malang, penerapan Nilai-nilai Pancasila menunjukkan dampak positif pada cara siswa berpikir dan berpartisipasi aktif. Pada akhirnya, ini mengarah pada peningkatan hasil belajar siswa (Helmi, Hariani and Rukmini, 2023). Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Indah Pramitasari menyatakan bahwa media papan Pancasila meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila di kelas III dengan menggunakan kegiatan bermain dan mencocokkan gambar dengan nilai-nilai Pancasila secara berkelompok untuk mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Pramitasari, 2021).

Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) atau *classroom action research*. Penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan untuk meningkatkan rasionalitas dan kualitas praktik pembelajaran di kelas, serta untuk memperbaiki dan meningkatkan proses dan hasil belajar peserta didik. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik permasalahan yang ingin diteliti, yaitu rendahnya minat baca siswa dalam mata pelajaran IPAS pada materi kekayaan budaya Indonesia.

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model spiral dari Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahapan utama, yaitu: (1) perencanaan (*planning*), (2) pelaksanaan tindakan (*acting*), (3) observasi (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*). Tahapan ini dilaksanakan secara berulang dalam dua siklus untuk mencapai hasil yang optimal. Terdapat beberapa ahli yang menyusun model penelitian tindakan dengan beberapa macam dan bervariasi, tetapi secara umum ada empat langkah yang biasanya dilalui, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan (observasi) dan refleksi. Gambar 1 adalah model serta penjelasan untuk setiap tahap tersebut.



Gambar 1. Model Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SDN Banjarbendo pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Subjek penelitian adalah siswa kelas 3A berjumlah 27 yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 14 Siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan selama rentang waktu dalam 1 minggu. Lingkungan penelitian adalah kawasan perkotaan yang ramai dengan akses transportasi yang mudah.

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model spiral dari Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahapan utama, yaitu: (1) perencanaan (planning), (2) pelaksanaan tindakan (acting), (3) observasi (observing), dan (4) refleksi (reflecting). Tahapan ini dilaksanakan secara berulang dalam dua siklus untuk mencapai hasil yang optimal.

Millahetal. (2023) menjelaskan bahwa teknik pengumpulan data adalah metode yang digunakan peneliti untuk mencatat informasi yang relevan dengan penelitian. Bagian ini umumnya menguraikan indikator-indikator tindakan yang diamati, seperti keaktifan dan keteraturan diskusi siswa, penggunaan alat peraga, serta hasil belajar siswa. Peneliti harus menjelaskan secara detail cara mereka merekam kejadian pembelajaran siswa untuk memastikan keabsahan informasi. Selain itu, bagian ini juga mencakup penjelasan mengenai refleksi yang akan dilakukan dan metode untuk mengukur hasil belajar siswa. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menghitung jumlah siswa yang mencapai KKM dan nilai rata-rata hasil belajar pada setiap siklus menggunakan rumus tertentu.

A. Ketuntasan belajar secara klasikal

$$\text{Presentase Ketuntasan} = \frac{\text{Banyak peserta didik yang tuntas}}{\text{Jumlah peserta didik}} \times 100\%$$

B. Nilai rata-rata kelas

$$\text{Rata - rata} = \frac{\text{Total nilai}}{\text{Jumlah peserta didik}} \times 100\%$$

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Pada tahap pertama, pendekatan yang diterapkan dalam proses pengajaran adalah pendekatan umum. Proses pembelajaran pada tahap awal ini dilaksanakan dalam satu sesi pertemuan di kelas III SDN Banjarbendo. Pertemuan dilaksanakan pada Kamis, 16 Oktober 2025. Berdasarkan hasil evaluasi pembelajaran pada siklus I pembelajaran Pendidikan Pancasila materi penerapan pancasila adalah "Hanya sedikit peserta didik yang meraih nilai melebihi KKM, dengan persentase sebesar 18,03% dari total 27 peserta didik. Tabel 1 dan 2 adalah nilai rata-rata yang diperoleh oleh para peserta didik.

Tabel 1. Hasil Analisis Evaluasi Belajar Siklus 1

Nilai	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	Jumlah	Rata-rata
Jumlah Siswa			2	1	3	7	9	5			27	
Jumlah Nilai			60	40	150	420	630	400			1.700	62,96

Tabel 2. Data Ketuntasan Belajar Siklus 1

Pembelajaran	Jumlah	Tuntas	Jumlah	Tidak Tuntas	Jumlah Siswa	Rata-rata
Siklus I	5	18,51%	22	81,48%	27	62,96

Berdasarkan temuan siklus I, 81,48% siswa mendapat nilai di bawah KKM. Karenanya, pada siklus II dilakukan tindak lanjut dengan memasukkan media papan pintar Pancasila. Siklus II diselesaikan dalam satu kali pertemuan di kelas III SDN Banjarbendo. Siklus kedua ini dilaksanakan Kamis, 23 Oktober 2025. Berdasarkan hasil evaluasi pembelajaran pada pembelajaran siklus II pembelajaran Pendidikan Pancasila materi penerapan nilai-nilai Pancasila adalah siswa yang mendapat nilai melebihi KKM dengan jumlah persentase 51,58% sedangkan siswa yang tidak tuntas memiliki persentase 48,14%. Rata-rata nilai yang diperoleh peserta didik akan disajikan pada tabel 3 di bawah ini:

Tabel 3. Hasil Analisis Evaluasi Belajar Siklus 2

Nilai	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	Jumlah	Rata-rata
Jumlah Siswa						3	10	3	7	4	27	
Jumlah Nilai						180	700	240	630	400	2.150	79,62

Tabel 4. Data Ketuntasan Belajar Siklus II

Pembelajaran	Jumlah	Tuntas	Jumlah	Tidak Tuntas	Jumlah Siswa	Rata-rata
Siklus II	14	51,85%	13	48,14%	27	79,62

Berdasarkan uraian di atas, penggunaan media papan pintar Pancasila terbukti mampu meningkatkan capaian belajar siswa karena membantu mereka memahami materi pembelajaran yang sebelumnya sulit diakses dan belum tersedia di sekolah seperti yang disajikan pada gambar 2. Menurut Jean Piaget, siswa kelas tiga sekolah dasar biasanya mencapai tahap operasional konkret dalam perkembangan kognitif, di mana mereka dapat bernalar tentang hal-hal dan kejadian yang aktual tetapi masih berjuang dengan ide atau teori yang abstrak.



Gambar 2. Media Papan Pintar Pancasila

Penelitian ini secara keseluruhan telah dilaksanakan dalam 2 tahap, yaitu siklus I dan II. Hasilnya mengindikasikan kemajuan yang signifikan, baik dalam hal keterlibatan guru dalam proses pengajaran maupun pencapaian nilai ketuntasan oleh para siswa. Hal ini menggambarkan bahwa pembelajaran yang berlangsung sangat fleksibel dan terus berupaya memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada, baik yang dialami guru ataupun siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan uraian di atas, media papan pintar Pancasila terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Langkah pertama menuju peningkatan hasil belajar siswa adalah meningkatkan minat mereka untuk belajar. Anak-anak yang antusias akan mengambil pelajaran dengan lebih serius dan tekun. Ketekunan dan keseriusan membantu siswa lebih berkonsentrasi dalam mengingat. Pada akhirnya, konsentrasi yang tinggi akan menghasilkan hasil belajar yang lebih baik.

Media pembelajaran "Papan Pintar Pancasila" memiliki banyak kelebihan dan kekurangan. Kemudahan pindah dan kemampuan untuk menarik perhatian siswa untuk memahami prinsip-prinsip Pancasila adalah dua kelebihannya. Kesusahan awal dalam pembuatan media adalah masalah yang dihadapi, tetapi hal ini berhasil diatasi dengan memulai proses dengan membeli bahan-bahan yang diperlukan. Sementara itu, salah satu tantangan dalam uji coba adalah menemukan kesulitan dalam memperkenalkan siswa ke media di mana mereka awalnya tidak berinteraksi dengan baik selama proses pembelajaran. Untuk mengatasi hal ini, peneliti bekerja sama dengan guru dan melakukan ice breaking untuk meningkatkan suasana kelas.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah, guru dan siswa SDN Banjarbendo dan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo atas dukungan pelaksanaan penelitian.

Daftar Pustaka

- Amka (2018) *Media Pembelajaran Inklusi*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center Sidoarjo.
- Aris, M. (2013) *Filsafat Pendidikan Islam*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- BP, A.R. et al. (2022) 'Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan', *Al-Urwatul Wutsqa*, 2(1).
- Hanifah, A.K.N., Iriansyah, H.S. and Barkah, A.S. (2021) 'Meningkatkan Pengetahuan Pelajaran PPKn pada Materi Pancasila melalui Metode Picture and Picture', in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*.
- Helmi, C., Hariani, L.S. and Rukmini, C. (2023) 'Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Media Panila (Papan Penerapan Nilai-nilai Pancasila)', *Wahana Pedagogika: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(02), pp. 22–32. Available at: <https://doi.org/10.52166/wp.v5i02.4929>.
- Mahmudah, U. et al. (2022) 'The Contribution of Moral Theology (Akidah Akhlak) Education in Ascertaining Student's Personality', *Jurnal PAI: Jurnal Kajian Pendidikan Agama Islam*, 1(1), pp. 1–11. Available at: <https://doi.org/10.33507/.v1i2.298>.
- Nasution, A.J. et al. (2023) 'Penggunaan Media dalam Pembelajaran PPKn di Prestige Bilingual School Kota Medan', *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 3(1), pp. 118–126. Available at: <https://doi.org/10.47467/edui.v3i1.3153>.
- Nasution, T. and Lubis, M.A. (2018) *Konsep Dasar IPS*. Samudra Biru.
- Pramitasari, I. (2021) 'Media Papan Pintar Pancasila sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas II SD Negeri 2 Payaman Nganjuk', *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 2(1), pp. 68–76. Available at: <https://doi.org/10.53624/ptk.v2i1.47>.
- Sudjana, N. (1990) *Media Pengajaran: Penggunaan dan Pembuatannya*. Bandung: C.V. Sinar Baru.