

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PATCHBOARD TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS V SD 2 GETASSRABI

Nor Meilin Zakiyati¹, Lintang Kironoratri², Wawan Shokib Rondli³

Universitas Muria Kudus

meilin16zkya@gmail.com; lintang.kironoratri@umk.ac.id

Abstract

The aim of this research is to measure the effectiveness of using Patchboard as a learning medium in Pancasila Education subjects in class V of SD 2 Getassrabi. This quantitative research was carried out using experimental methods. This research was designed using a quantitative One-group Pretest Posttest design. This research was conducted during the even semester of the 2023/2024 academic year. All fifth grade students at SD 2 Getassrabi Gebog Kudus, consisting of 12 students, were included in the sample of this research. This research uses the Paired Sample T-Test to find out how significant the effect of increasing pretest and posttest learning outcomes is. The results of the Paired Sample T-Test analysis show that the significance level with sig. (2-tailed) of 0.000 ($p < 0.05$) or 0.000 less than 0.05, which shows that the use of Patchboard media has an effect on the learning outcomes of class V students at SD 2 Getassrabi on the material of the unity and unity of the Republic of Indonesia. Apart from that, to find out the percentage influence of using Patchboard media, an N-Gain test was carried out. The results of the N-gain percent test showed an increase in the pretest posttest of 46%, meaning that the effectiveness of using Patchboard media on the learning outcomes of class V students at SD 2 Getassrabi was 46% at a less effective level.

Keywords: media, Patchboard, learning, learning outcomes, Pancasila Education

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mengukur efektivitas penggunaan *Patchboard* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD 2 Getassrabi. Penelitian kuantitatif ini dilakukan dengan metode eksperimen. Penelitian ini dirancang menggunakan desain kuantitatif *One-group Pretest Posttest*. Penelitian ini dilaksanakan selama semester genap tahun akademik 2023/2024. Seluruh siswa kelas V SD 2 Getassrabi Gebog Kudus yang terdiri dari 12 siswa termasuk dalam sampel penelitian ini. Penelitian ini menggunakan *Uji Paired Sample T-Test* untuk mengetahui seberapa signifikan pengaruh peningkatan hasil belajar *pretest* dan *posttest*. Hasil analisis *Uji Paired Sample T-Test* menunjukkan bahwa taraf signifikansi dengan sig. (2-tailed) sebesar 0,000 ($p < 0,05$) atau 0,000 kurang dari 0,05, yang menunjukkan bahwa penggunaan media *patchboard* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SD 2 Getassrabi pada materi persatuan dan kesatuan NKRI. Selain itu, untuk mengetahui persentase pengaruh penggunaan media *Patchboard* dilakukan uji N-Gain. Hasil uji N-gain persen menunjukkan peningkatan *pretest posttest* sebesar 46%, artinya efektivitas penggunaan media *Patchboard* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD 2 Getassrabi sebesar 46% pada tingkat efektivitas kurang efektif.

Kata Kunci: Media, *Patchboard*, Pembelajaran, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang dipelajari di jenjang Sekolah Dasar dan merupakan salah satu mata pelajaran penting yang ditetapkan oleh peraturan pemerintah. Pendidikan Pancasila berfokus pada penguatan Profil Pelajar Pancasila melalui pembangunan wawasan kebangsaan dan pembentukan karakter melalui penerapan nilai, moral, dan kewarganegaraan yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila yang terkandung dalam UUD 1945. Astuti et al., (2023) PPKn mengajarkan siswa bagaimana menjadi warga negara yang baik dan menghormati nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara Indonesia. Namun, terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi guru saat mengajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar (SD). Berdasarkan hasil observasi pada proses pembelajaran di Kelas V SD 2 Getassrabi, guru menghadapi kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran karena banyak siswa yang kurang fokus memperhatikan dan mendengarkan apa yang disampaikan guru. Selain itu guru kurang inovatif dan kreatif menggunakan media pembelajaran di kelas. Permasalahan lain yaitu siswa merasa proses pembelajaran monoton, membosankan, dan tidak menarik karena proses pembelajaran yang berpusat pada guru. Selain itu, kurangnya minat siswa dalam membaca selama proses belajar, yang menyebabkan hasil belajar yang buruk. Hasil PISA 2022 menunjukkan bahwa Indonesia memperoleh skor rata-rata 359 pada kemampuan membaca, turun 12 poin dari edisi sebelumnya yaitu tahun 2018 dan lebih rendah dari skor rata-rata global 476. Penurunan ini juga menjadi yang terbesar dalam lima edisi terakhir (Lubis, 2023).

Hasil wawancara dengan guru kelas V di SD 2 Getassrabi, hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih rendah. Dari 12 siswa yang menerima nilai UTS untuk mata pelajaran tersebut, hanya 4 siswa (33%) yang memperoleh nilai tuntas, dan 8 siswa (67%) masih belum tuntas dengan Kriteria Ketuntasan Maksimum (KKM) 75. Sejalan dengan penelitian Nugraheni et al., (2023) karena siswa terus bergantung pada guru yang menggunakan model dan media pembelajaran yang salah, pembelajaran PPKn menjadi tidak menarik dan membosankan bagi siswa. Penelitian Amalia et al., (2022) siswa kesulitan mengerjakan tugas-tugas karena guru mengajar dengan cara yang tidak tepat dan tidak menggunakan contoh nyata yang terkait dengan kehidupan sehari-hari. Qona'ah et al., (2023) mengatakan bahwa siswa tidak termotivasi selama proses pembelajaran dan memiliki hasil belajar yang buruk karena mereka terlihat pasif dan tidak menunjukkan minat pada model pembelajaran yang digunakan guru, yaitu model ceramah. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang digunakan guru berpengaruh pada keberhasilan siswa dalam belajar.

Tersedianya media belajar yang inovatif untuk siswa dapat meningkatkan interaksi dan komunikasi antara guru dan siswa. Selain itu, media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Pujilestari & Susila, (2020) menegaskan dalam pembelajaran PKn, penggunaan media visual membantu guru dalam pembelajaran karena memberikan gambaran yang sebenarnya tentang materi, dapat menumbuhkan keinginan siswa untuk belajar, dan menempatkan perhatian siswa pada pembelajaran, selain itu media visual juga lebih sederhana dan mudah dipahami oleh siswa. Sidiq & Syaripudin, (2022) dengan bantuan sumber dan media pembelajaran dapat tercapai tujuan belajar yang baik dan bahkan dapat mengarah pada pembelajaran yang menarik. Menggunakan media, pembelajaran menjadi aktif dan kreatif, serta membantu siswa memahami apa yang mereka pelajari. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan atau informasi sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar (Arsyad, 2017). *Patchboard* salah satu media visual yang dapat digunakan untuk mengajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Patchboard adalah media pembelajaran yang bermuatan materi persatuan dan kesatuan NKRI dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Media *Patchboard* merupakan jenis media visual. Media visual didefinisikan sebagai media yang hanya dapat dilihat melalui indra penglihatan dan tidak mengandung komponen audio atau suara (Sundayana, 2016). Media *Patchboard* berbentuk papan persegi ukuran 70 cm x 58 cm yang dapat dilipat menjadi

dua bagian, papan ini terdiri dari tulisan dan gambar terkait nilai-nilai persatuan dan kesatuan. Selain itu terdapat unsur permainan saat menggunakan media *Patchboard*.

Menggunakan *Patchboard* sebagai media pembelajaran, harapan peneliti adalah sebagai berikut, 1) *Patchboard* merupakan media jenis visual yang dapat membantu siswa dalam memahami materi, Arsyad, (2017) menjelaskan media visual memiliki beberapa kelebihan yaitu dapat menumbuhkan minat belajar siswa, mempermudah pemahaman, memperkuat ingatan, dan menghubungkan pelajaran dengan dunia nyata. 2) Siswa lebih tertarik untuk belajar karena media *Patchboard* terdapat unsur permainan. Anak menjadi tertarik pada kegiatan pembelajaran melalui penyampaian bermain (Ramadanti, 2021). 3) *Patchboard* dapat mengasah kemampuan siswa untuk berpikir kritis dalam memecahkan permasalahan. Wijaya & Handayani (2021) mengemukakan bahwa untuk mencapai tujuan pembelajaran, siswa dapat memperoleh keterampilan berpikir kritis yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah.

Penelitian sebelumnya dilakukan (Rambe et al., 2022) hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di SDIT Almusabbibin Medan dapat dipengaruhi secara signifikan dengan penggunaan media *Scrapbook* selama proses pembelajaran, dari nilai *posttest* rata-rata kelas eksperimen menggunakan media sebesar 85 dan kelas kontrol tidak menggunakan media sebesar 66,95. Hasil penelitian lain dilakukan oleh Cahyani et al., (2023) hasil belajar siswa lebih baik pada setiap siklusnya yaitu >75% setelah menggunakan media pembelajaran papan diagram. Penelitian Izza et al., (2023) dalam pembelajaran, penggunaan media papan pintar pancasila dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan dan meningkatkan perhatian siswa. Sehingga hasil belajar siswa lebih baik.

Berdasarkan temuan penelitian sebelumnya, peneliti menerapkan media *Patchboard* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, diharapkan agar pembelajaran lebih efektif dan efisien. Selain itu *Patchboard* dapat menarik perhatian dan fokus siswa selama pembelajaran berlangsung, sehingga tujuan pembelajaran tercapai dan hasil belajar siswa memuaskan. Subjek penelitian ini yaitu siswa di kelas V SD 2 Getassrabi yang beralamat di Jalan Srabi Lor Rt 08 Rw 04, Desa Getassrabi, Kecamatan Gebog, Kabupaten Kudus yang berjumlah 12 siswa. Tiga tujuan utama penelitian ini adalah, 1) Mendiskripsikan hasil belajar Pendidikan Pancasila materi persatuan NKRI siswa kelas V SD 2 Getassrabi sebelum dan sesudah diterapkannya media *Patchboard*. 2) Menganalisis pengaruh media *Patchboard* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila materi persatuan NKRI pada siswa kelas V SD

2 Getassrabi Gebog Kudus. 3) Mengukur efektivitas penggunaan media *Patchboard* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila materi persatuan NKRI pada siswa kelas V SD 2 Getassrabi Gebog Kudus.

METODE

Penelitian dilaksanakan di SD 2 Getassrabi terletak di jalan Srabi Lor Rt 08 Rw 04, Desa Getassrabi, kecamatan Gebog, kabupaten Kudus. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun akademik 2023/2024 selama 1 minggu dengan tiga kali pertemuan terhitung mulai tanggal 4 Maret samapi 8 Maret 2024. Fokus penelitian ini adalah Pendidikan Pancasila materi kesatuan dan persatuan NKRI. Sasaran kegiatan adalah penggunaan media *Patchboard* pada siswa kelas V SD 2 Getassrabi. Populasi penelitian ini melibatkan seluruh siswa kelas V SD 2 Getassrabi yang terdiri dari 12 siswa, 6 laki-laki dan 6 perempuan. Karena populasi penelitian relatif kecil atau kurang dari 30, teknik sampel *nonprobability* jenis sampel jenuh digunakan untuk pengambilan sampel. Jadi, sampel penelitian ini terdiri dari seluruh populasi atau 12 siswa.

Penelitian ini menggunakan jenis eksperimen kuantitatif. Menggunakan model *Pre-Experiment Design* jenis *One-group Pretest Posttest* karena pada penelitian yang akan dilakukan tidak ada variabel kontrol dan hanya terdapat subjek tunggal. Langkah desain *One-group Pretest Posttest* yaitu, *pretest* dilakukan kepada sampel sebelum diberikan perlakuan, setelah diberikan perlakuan selanjutnya dilakukan *posttest*. Hasil *pretest* dibandingkan dengan hasil *posttest* Rubiyanto, (2011) Rancangan *One-group Pretest Posttest Design* sebagai berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian

$$\frac{O^1 \quad X \quad O^2}{\text{-----}}$$

Sumber: (Rubiyanto, 2011)

Keterangan :

O^1 : Nilai *pretest* (sebelum diberikan perlakuan media *Patchboard*).

X : Perlakuan yang diberikan yaitu media *Patchboard*.

O^2 : Nilai *posttest* (setelah diberikan perlakuan media *Patchboard*).

Penelitian ini mengumpulkan data menggunakan teknik tes, terdiri dari sepuluh soal pilihan ganda dan lima soal uraian. Instrumen tes yang digunakan yaitu tes hasil belajar siswa yang dilakukan dua kali, sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*). Sebelum melakukan penelitian langkah pertama dalam penelitian ini adalah validasi media *Patchboard* oleh dua dosen ahli media dan validasi instrumen tes oleh dua dosen ahli materi. Selanjutnya, soal tes di uji coba kepada kelompok yang tidak termasuk dalam sampel, dalam penelitian ini instrumen tes di uji coba kepada 13 siswa dari kelas VI SD 2 Getassrabi. selanjutnya hasil uji coba instrumen tes dihitung untuk validitas butir soal dan reliabilitas.

Tiga pertemuan dilakukan selama penelitian, pertemuan pertama tidak menggunakan media *Patchboard*, sedangkan pertemuan kedua dan ketiga menggunakan media *Patchboard*. Setelah data penelitian terkumpul secara keseluruhan, teknik analisis data dilakukan menggunakan analisis statistik meliputi beberapa tahapan, 1) Uji normalitas data, 2) Uji statistik deskriptif, 3) Uji *Paired Sample T-Test*, dan 4) Uji N-Gain. Uji normalitas data dilakukan untuk memastikan bahwa distribusi data yang dikumpulkan normal. Uji statistik deskriptif dilakukan dengan data sampel yang telah dikumpulkan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan objek yang diteliti. Selanjutnya Uji *Paired Sample T-Test* digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar siswa. Kriteria keputusan dibuat dalam penelitian ini bahwa perlakuan berpengaruh pada hasil belajar siswa, yaitu jika nilai sig. (2-tailed) < 0,05. Uji N-Gain dilakukan untuk mengetahui besar persentase perlakuan terhadap hasil belajar siswa, kemudian dianalisis menggunakan kategori efektivitas menurut (Farell et al., 2021).

Tabel 2. Kategori N-Gain Persen

Persentase (%)	Tafsiran
> 76	Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
< 40	Tidak Efektif

Sumber: Farell et al., (2021)

Untuk menghindari salah interpretasi istilah yang berkaitan dengan variabel penelitian, penafsiran pendefinisian dilakukan secara operasional. Media *Patchboard* adalah media pembelajaran yang berisi materi persatuan dan kesatuan NKRI dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. *Patchboard* berbentuk papan yang terbuat dari papan kayu, memiliki

lambang pancasila dengan arti persatuan Indonesia. Selain itu, terdapat kotak A dan B berisi kartu bacaan tentang sikap mempertahankan kesatuan dan persatuan. Siswa lebih tertarik untuk belajar karena *Patchboard* termasuk *game edukasi*.

Hasil belajar didefinisikan sebagai kemampuan atau tolak ukur yang dimiliki siswa setelah belajar di kelas. Hasil belajar pengetahuan persatuan dan kesatuan NKRI adalah bertambahnya pengetahuan siswa kelas V tentang persatuan dan kesatuan NKRI. Persatuan merupakan menggabungkan atau mengikat beberapa bagian menjadi satu kesatuan yang lengkap. Sementara kesatuan bangsa Indonesia mencakup kesatuan sosial dan wilayah meliputi ras, budaya, dan adat istiadat yang beranekaragam di Indonesia.

HASIL

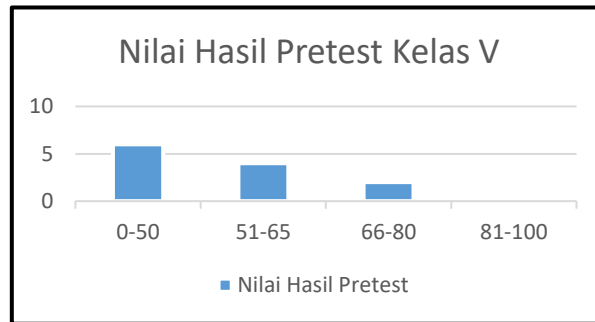
Pretest dan *posttest* digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur atau membandingkan hasil belajar siswa. Data *pretest* dan *posttest* diporelah berdasarkan jumlah responden total 12 siswa. Kegiatan penelitian dilakukan tiga kali pertemuan, pertemuan pertama adalah pertemuan di mana pelajaran dimulai tanpa media *Patchboard*. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa sebelum menggunakan media *Patchboard*. Nilai hasil *pretest* siswa kelas V SD 2 Getassrabi yang diperoleh pada pertemuan pertama disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. *Statistics Deskriptive* Nilai Hasil *Pretest*

Descriptive Statistics									
	N	Range	Minimu	Maximu	Sum	Mean	Std.		
		Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Error	Statistic	Statistic
<i>Pretest</i>	12	48	29	77	577	48,08	4,651	16,110	259,538
Valid N	12								

Sumber: Analisis *Statistic Deskriptive* menggunakan aplikasi *SPSS 24*.

Tabel 3 diatas menunjukkan nilai *pretest* tertinggi yaitu 77, sedangkan nilai terendah 29. Nilai rata-rata *pretest* adalah 48,08. Gambar 1 menunjukkan deskripsi data frekuensi nilai *pretest* siswa kelas V SD 2 Getassrabi.



Gambar 1. Diagram Frekuensi Nilai Hasil *Pretest*

Sumber: Data *Pretest* Peneliti

Hasil *pretest* pada pertemuan pertama sebelum menggunakan media *Patchboard* ditunjukkan dalam kedua tabel di atas. 6 siswa memiliki skor interval di bawah 50. Sedangkan 4 siswa memiliki skor interval 51–56, dan hanya 2 siswa memiliki skor interval 66–80. Nilai KKM atau Kriteria Ketuntasan Minimal yang ditetapkan adalah 75. Namun pada hasil *pretest* hanya 2 siswa yang memperoleh nilai di atas KKM, sedangkan 10 siswa lainnya memperoleh nilai dibawah KKM atau belum tuntas.

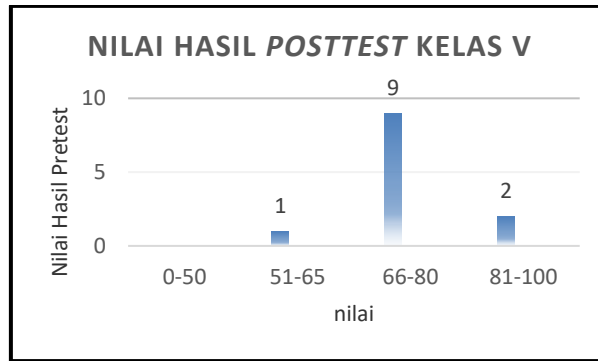
Setelah *pretest* dilakukan pada pertemuan pertama, selanjutnya *posttest* dilakukan pada pertemuan ketiga untuk mengetahui apakah media *Patchboard* mempengaruhi hasil belajar Pendidikan Pancasila, dilakukan dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil *posttest* siswa kelas V SD 2 Getassrabi ditunjukkan pada tabel 4 berikut.

Tabel 4. *Statistics Deskriptive* Nilai Hasil *Posttest*

Descriptive Statistics							
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error Statistic	Statistic
<i>Posttest</i>	12	20	65	85	74,83	1,850	6,408
Valid N (listwise)	12						

Sumber: Analisis *Statistic Deskriptive* menggunakan aplikasi *SPSS 24*.

Tabel 4 Statistik Deskriptif di atas menunjukkan nilai tertinggi *posttest* sebesar 85, dan nilai terendah sebesar 65. Nilai rata-rata *posttest* adalah 74,83, yang merupakan nilai *mean statistic*. Data frekuensi nilai *posttest* siswa kelas V SD 2 Getassrabi dalam gambar 2.



Gambar 2. Diagram Frekuensi Nilai Posttest

Sumber: Data *posttest* Peneliti

Gambar 2 di atas menunjukkan hasil *posttest* pertemuan ketiga setelah menggunakan media *Patchboard*. Siswa yang memperoleh nilai skor interval 51-65 terdapat 1 siswa, nilai skor interval 66-80 terdapat 9 siswa, dan siswa memperoleh skor interval 81-100 terdapat 2 siswa. Berdasarkan hasil *posttest* hanya empat siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM, sedangkan 8 siswa lainnya memperoleh nilai di atas KKM atau tuntas.

Setelah data *pretest* dan *posttest* dikumpulkan, uji normalitas dilakukan untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan berdistribusi normal. Tabel 5 berikut menunjukkan hasil uji normalitas data *pretest* dan *posttest*.

Tabel 5. Uji Normalitas Data

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i>	,208	12	,158	,890	12	,118
<i>Posttest</i>	,177	12	,200*	,925	12	,329

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Test of Normality Nilai *Pretest Posttest* diolah menggunakan SPSS 24.

Tabel 5 diatas menunjukkan nilai sig *pretest* 0,118 dan nilai sig *posttest* 0,329, masing-masing nilai lebih dari 0,05. Uji normalitas dilakukan menggunakan uji Shapiro Wilk dengan taraf signifikansi 0,05. Jika nilai signifikansi > 0,05, maka data terdistribusi normal. Hasil uji normalitas data penelitian menunjukkan sig *pretest* 0,118 > 0,05, dan nilai sig *posttest* 0,329 > 0,05, sehingga data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

Uji Paired Sample T-Test harus dilakukan untuk mengetahui apakah penggunaan media *Patchboard* berpengaruh pada hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD 2 Getassrabi. Tabel 6 berikut merupakan hasil analisis uji Paired Sample T-Test.

Tabel 6. Hasil Uji Paired Sample T-Test

		Paired Samples Test							
		Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference		t	Sig. (2-tailed)		
Mean	Std. Deviation	Lower	Upper	Mean	Std. Error			df	
Pair 1	Pretest	-	15,022	-36,294	-17,206	-	11		
	Posttest	26,750	4,336			6,169			,000

Sumber: uji Paired Sample Test menggunakan aplikasi SPSS 24.

Hipotesis statistik penelitian sebagai berikut.

Ha : Terdapat pengaruh penggunaan media *Patchboard* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila materi Persatuan NKRI pada siswa kelas V SD 2 Getassrabi.

H0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media *Patchboard* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila materi Persatuan NKRI pada siswa kelas V SD 2 Getassrabi.

Syarat penolakan yaitu H0 ditolak jika sig. (2-tailed) < 0,05

Berdasarkan kriteria di atas, hasil penelitian menunjukkan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000. sig. (2-tailed) 0,000 kurang dari 0,05. Dengan kata lain, penggunaan media *Patchboard* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SD 2 Getassrabi tentang materi Persatuan NKRI dan Pendidikan Pancasila.

Selanjutnya Uji N-Gain dilakukan untuk menentukan besar persentase pengaruh media *Patchboard* terhadap hasil belajar. Berikut tabel 7 hasil analisis uji N-Gain.

Tabel 7. Hasil Uji N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	12	29	77	48,08	16,110
Posttest	12	65	85	74,83	6,408
NGain_score	12	,00	,69	,4662	,22074
NGain_persen	12	,00	68,66	46,6162	22,07376

Valid N (listwise) 12

Sumber: Descriptive Statistics N-Gain menggunakan aplikasi SPSS 24.

Tabel 7 menunjukkan peningkatan perbedaan skor rata-rata *pretest* dan *posttest*. Skor *pretest* sebesar 48 dan skor *posttest* sebesar 74. Selanjutnya uji N-Gain persen digunakan untuk menghitung besar persen perbedaan skor rata-rata *pretest posttest*, dan hasilnya adalah skor peningkatan sebesar 0,46 ditunjukkan nilai mean N-Gain Score. Hasil menunjukkan bahwa ketika siswa kelas V SD 2 Getassrabi menggunakan media *Patchboard* untuk materi Persatuan dan Kesatuan NKRI kemampuan siswa meningkat sebesar 46% dari 100% ditunjukkan pada N-Gain Persen.

PEMBAHASAN

1. Deskripsi hasil belajar Pendidikan Pancasila materi persatuan NKRI siswa kelas V SD 2 Getassrabi sebelum dan sesudah diterapkannya media *Patchboard*.

Pada pertemuan pertama, pembelajaran dilakukan tanpa media *Patchboard*, dan pengetahuan awal diuji sebelum menggunakan media *Patchboard* dengan memberikan soal evaluasi *pretest* kepada siswa. Menurut hasil statistik deskriptif nilai *pretest* yang ditunjukkan pada tabel 3, rata-rata nilai siswa kelas V 48,08 dengan nilai tertinggi 77 dan nilai terendah 29. Hal ini terjadi karena pada proses pembelajaran siswa tidak terlibat secara aktif dan masih ragu untuk menjawab pertanyaan. Menurut diagram frekuensi nilai *pretest* siswa kelas V, ada 6 siswa dengan nilai di bawah 50, 4 siswa dengan nilai di antara 51-56 dan hanya 2 siswa dengan nilai di antara 60-80. Dengan kata lain, hanya dua siswa yang mendapatkan nilai tuntas atau di atas nilai KKM, yaitu 75.

Setelah dilakukan *pretest* pada pertemuan pertama, selanjutnya *posttest* dilakukan pada pertemuan ketiga untuk mengukur pengetahuan akhir siswa setelah menggunakan media *Patchboard*. Rata-rata nilai *posttest* siswa kelas V yaitu 74,83 dengan nilai tertinggi 85 dan terendah 65 seperti yang ditunjukkan dalam hasil tabel 4. berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest* menunjukkan peningkatan dari rata-rata 48,08 menjadi 74,83. Selama dua kali pertemuan menggunakan media *Patchboard* siswa aktif dan terlibat secara langsung dalam pembelajaran menggunakan media *Patchboard*. Dari diagram frekuensi nilai *posttest* yang ditunjukkan pada gambar 2, hanya ada 1 siswa yang mencapai nilai interval 51-65, ada 9 siswa yang mencapai nilai interval 66-80, dan ada 2 siswa yang mencapai nilai interval 81-100. Dengan kata lain, 7 siswa memperoleh nilai tuntas atau lebih dari 75.

2. Pengaruh Penggunaan Media *Patchboard* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Materi Persatuan dan Kesatuan Siswa Kelas V SD 2 Getassrabi

Penelitian dilakukan dalam beberapa tahap, 1) *Pretest* dilakukan pada pertemuan pertama setelah pelajaran tanpa menggunakan media *Patchboard* untuk mengetahui pengetahuan awal pada materi persatuan dan kesatuan NKRI. 2) Pertemuan kedua dilakukan dengan memberikan perlakuan kepada siswa kelas V SD 2 Getassrabi menggunakan media *Patchboard*. 3) Membandingkan hasil belajar siswa dengan perlakuan dan tanpa perlakuan, *posttest* dilakukan pada pertemuan ketiga setelah pembelajaran menggunakan media *Patchboard*.

Hasil uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan adanya pengaruh media *Patchboard* dengan nilai sig. (2-tailed) 0,000 yang berarti nilainya lebih kecil dari 0,05. Pengambilan keputusan yaitu H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan kata lain, media *Patchboard* berpengaruh pada hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V di SD 2 Getassrabi. Proses pembelajaran siswa lebih tertarik pada media *Patchboard* dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya mendengarkan guru. Anak kelas V pada masa pertumbuhan konkret terjadi pada anak-anak yang berusia 11-12 tahun, anak-anak masih kesulitan menyelesaikan tugas logika tanpa objek fisik di hadapan mereka (Marinda, 2020). Sejalan dengan pendapat tersebut Fajrie et al., (2024) media pembelajaran sangat penting untuk membantu siswa memahami lebih baik. Menurut pengamatan peneliti, pada proses pembelajaran menggunakan media *Patchboard* siswa berpartisipasi lebih aktif dalam proses belajar dan lebih berani untuk memberikan pendapat mereka selama proses belajar. Hal ini terjadi karena *Patchboard* memiliki gambar berupa lambang pancasila yang menunjukkan persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia. Sehingga membantu siswa mengingat dan mengategorikan konsep persatuan dan kesatuan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Rahmalya, (2019) media bergambar memiliki beberapa keunggulan yaitu gambar menarik perhatian, mudah diingat, dan membantu siswa menghafal dan mengingat. *Patchboard* juga dapat membantu siswa berpikir secara kritis, membantu mereka memecahkan masalah dan menjawab pertanyaan. Sejalan dengan penelitian Aisah et al., (2023) hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik untuk belajar dan lebih mudah memahami materi dengan media pembelajaran, serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa. Selain itu Tyas et al., (2024) hasil penelitiannya menunjukkan menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan antusias siswa dan meningkatkan suasana kelas. Menurut penelitian yang dilakukan Aulia et al., (2023) siswa sangat menyukai penggunaan

media karena mereka dapat belajar sambil bermain. Ini memungkinkan mereka untuk meningkatkan kemampuan kognitif mereka, menarik perhatian dan antusiasme mereka, dan melibatkan mereka secara langsung dalam proses pembelajaran PKn. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa dapat meningkat dengan menggunakan media *Patchboard*, selain itu membuat suasana belajar menjadi lebih baik.

Penggunaan media *Patchboard* pada siswa kelas V SD 2 Getassrabi, terdapat 4 siswa yang mendapatkan nilai *posttest* di bawah KKM, sebagian besar atau 8 siswa lainnya mendapatkan nilai di atas KKM. Menunjukkan perbedaan antara penggunaan media *Patchboard* sebelum dan sesudahnya. Dilihat dari hasil *posttest*, ada perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan nilai *posttest* siswa, nilai *posttest* siswa lebih tinggi dengan rata-rata sebesar 74,83 dibandingkan dengan rata-rata *pretest* sebesar 48,08. *Patchboard* memiliki banyak manfaat untuk pembelajaran di sekolah dasar. Diantaranya meningkatkan minat siswa dalam belajar, siswa lebih tertarik pada pembelajaran, dapat digunakan di mana saja, pembelajaran lebih aktif, dan membuat siswa lebih memahami apa yang diajarkan guru.

3. Efektivitas Penggunaan Media *Patchboard* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Materi Persatuan dan Kesatuan Siswa Kelas V SD 2 Getassrabi.

Hasil belajar yang optimal diperoleh dari banyak pihak yang mendukung keterlaksanaan pembelajaran. Salah satunya guru yang dapat memilih media pembelajaran yang tepat untuk siswanya. Menurut Agustin, (2014) menjelaskan tiga faktor eksternal yang menyebabkan kejenuhan belajar salah satunya adalah sarana dan fasilitas atau kelengkapan sekolah, seperti buku dan media pengajaran. Kegiatan belajar siswa menjadi lebih menyenangkan dan lebih baik sebagai hasil dari sarana dan fasilitas yang memadai. Hasil perhitungan N-Gain sebesar 0,46 menunjukkan bahwa dari total 100% perhitungan N-Gain, terdapat perubahan sebesar 46% pada nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, hasil belajar Pendidikan Pancasila materi Persatuan NKRI siswa kelas V SD 2 Getassrabi yang dipengaruhi oleh penggunaan media *Patchboard* sebesar 46%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan penggunaan media pembelajaran *Patchboard* dalam proses pembelajaran dapat berdampak positif pada kemampuan siswa dalam materi persatuan NKRI. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media *Patchboard* yang menggabungkan permainan dan pembelajaran sehingga meningkatkan minat siswa dalam belajar. Menurut Suyono & Hariyanto, (2011) bermain dapat meningkatkan kesegaran fisik dan membantu

pembelajaran. Selain itu Ramadanti, (2021) mengatakan bahwa bermain dapat menarik perhatian anak dan membuat kegiatan belajar bermanfaat bagi mereka.

Menggunakan media *Patchboard*, suasana belajar menjadi menyenangkan dan bervariasi, membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti pelajaran, dan bahan pelajaran menjadi lebih bervariasi. Selain itu, siswa tidak hanya mendengarkan guru tetapi juga terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran yang mencegah kejenuhan. Kemp dan Dayton (Arsyad, 2017) mencatat delapan manfaat penggunaan media, lima di antaranya adalah pelajaran dapat menjadi lebih baku, pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, hasil belajar dapat ditingkatkan, dan peran guru dapat berubah ke arah yang lebih baik. Menurut penelitian Nugroho et al., (2023) menggunakan media pembelajaran membantu siswa menyelesaikan tugas-tugas guru dengan lebih cepat dan lebih mudah. Peneliti menemukan bahwa setelah menggunakan media *Patchboard*, siswa lebih berani menyuarakan ide atau gagasan yang mereka miliki.

Dengan mempertimbangkan hasil yang diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Patchboard* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa sebesar 46% tingkat efektivitas yaitu kurang efektif. Namun penggunaan media *Patchboard* dapat membantu siswa belajar dengan lebih baik. Peneliti menemukan bahwa selain meningkatkan aktivitas belajar siswa, siswa mampu menyelesaikan tugas dengan lebih cepat dan lebih mahir. Selain itu, siswa menjadi lebih berani untuk menyampaikan gagasan atau ide mereka.

KESIMPULAN

1. Hasil perhitungan statistik deskriptif *pretest* menunjukkan bahwa siswa kelas V SD 2 Getassrabi dalam Pendidikan Pancasila materi persatuan NKRI memperoleh nilai rata-rata 48,08 dengan nilai tertinggi 77 dan nilai terendah 29. Setelah menggunakan media *Patchboard*, siswa kelas V SD 2 Getassrabi memperoleh nilai rata-rata 77,58 dengan nilai tertinggi 88 dan terendah 69. Artinya pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan *Patchboard* sangat berbeda secara signifikan.
2. Hasil perhitungan dari uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan bahwa nilai sig.(2-tailed) sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Nilai sig.(2-tailed) sebesar 0,000 kurang dari 0,05 artinya terdapat pengaruh dengan menggunakan *Patchboard* terhadap hasil belajar materi persatuan NKRI kelas V di SD 2 Getassrabi menjadi lebih baik.

3. Hasil perhitungan N-Gain Score pada nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* sebesar 0,46 tergolong kategori sedang. Serta hasil N-Gain persen sebesar 46% dalam kategori kurang efektif. Namun, penggunaan media *Patchboard* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi persatuan dan kesatuan NKRI mengalami peningkatan pada nilai *posttest* menunjukkan peningkatan yang signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, M. (2014). *Permasalahan Belajar dan Inovasi Pembelajaran* (N. F. Atif, Ed.; 2nd ed.). Refika Aditama.
- Aisah, M., Wahyu Andjariani, E., & Rahayu Sri Wulan, B. (2023). Pengaruh Media Domino Card Terhadap Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 5920–5933. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.10203>
- Amalia, D. R., Chan, F., & Sholeh, M. (2022). Analisis Kesulitan Siswa Belajar Operasi Hitung Perkalian Pada Pembelajaran Matematika di kelas IV. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 945–957. <https://doi.org/10.31004/JPDK.V4I3.4549>
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran* (A. Rahman, Ed.; revisi cetakan ke-20). Rajagrafindo Persada.
- Astuti, P., Putri, A. K. L., Maqfiroh, A. D., Lestari, L. A., & Rondli, W. S. (2023). Peran Guru PPKn Dalam Penguatan Karakter Siswa Negeri 02 Panjang Kudus. *Seminar Ketua Nasional Dies Natalis Universitas Muria Kudus*, 1.
- Aulia, N. A., Amaliyah, N. F., Faizah, N., Susanti, I. O., & Rondli, W. S. (2023). Analisis Minat Belajar PKn Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Pada Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Ketua Nasional Dies Natalis Universitas Muria Kudus*, 2.
- Cahyani, A. N., Kironoratri, L., & Ermawati, D. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Penggunaan Media Papan Diagram Pada Siswa Kelas V SD H. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 915–925. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1665>
- Fajrie, N., Aryani, V., & Kironoratri, L. (2024). Media Belajar Digital Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Sumber Bacaan Dongeng Sastra Anak. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 7(1), 2262–2275. <https://doi.org/10.31949/jee.v7i1.8123>
- Farell, G., Ambiyar, A., Simatupang, W., Giatman, M., & Syahril, S. (2021). Analisis Efektivitas Pembelajaran Daring Pada SMK Dengan Metode Asynchronous dan Synchronous. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(4), 1185–1190. <https://doi.org/10.31004/EDUKATIF.V3I4.521>
- Izza, N. A., Filsafati, N. D., Muhalimah, A. P., Wikarna, I., & Rondli, W. S. (2023). Papan Pintar Pancasila Sebagai Media Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar : Studi Pustaka. *Prosiding Seminar Nasional Dies Natalis Universitas Muria Kudus*, 2.
- Lubis, R. B. (2023, December 10). *Mengulik Hasil PISA 2022 Indonesia: Peringkat Naik, tapi Tren Penurunan Skor Berlanjut*. Good Stats. <https://goodstats.id/article/mengulik-hasil-pisa-2022-indonesia-peringkat-naik-tapi-tren-penurunan-skor-berlanjut-m6XDt>

- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa': Journal of Gender Studies*, 13(1), 116–152. <https://doi.org/10.35719/ANNISA.V13I1.26>
- Nugraheni, S. V., Ismaya, E. A., & Rondli, W. S. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Kartu Masalah Untuk Peningkatan Hasil Belajar PPKN Siswa Kelas III SDN Bintoro 16 Demak. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 3657–3665. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1218>
- Nugroho, E., Riswari, L. A., & Kironoratri, L. (2023). Media Papan Kebun Operasi Hitung Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 1624–1630. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5472>
- Pujilestari, Y., & Susila, A. (2020). Pemanfaatan Media Visual dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, 19(02), 40–47. <https://doi.org/10.21009/JIMD.V19I02.14334>
- Qona'ah, A., Rondli, W. S., & Kironoratri, L. (2023). Efforts to Enhance Student Activeness through the Reward and Punishment Model in the Third Grade of Elementary Schools. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5.
- Rahmalya, K. (2019). Penerapan Media Kartu Kata Bergambar Untuk Mengembangkan Kemampuan Berbasis Anak di Taman Kanak-kanak Al-Kautsar Bandar Lampung. *Doctoral Dissertation, UIN Raden Intan Lampung*.
- Ramadanti, - Erfiani. (2021). *Media Kartu Bergambar untuk Optimalisasi Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini 5-6 Tahun*.
- Rambe, J. A., Erika, E., & Purba, N. A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Scrapbook terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PKn Sekolah Dasar Islam Terpadu. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7822–7830. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3615>
- Rubiyanto, R. (2011). *Penelitian Pendidikan* (Tim PSKGJ-UMS, Ed.; Cetakan ke-1). Qinant.
- Sidiq, E. I., & Syaripudin, C. R. (2022). Sumber Belajar dan Alat Peraga Sebagai Media Pembelajaran. *JURNAL EDUKASI NONFORMAL*, 3(2), 594–601. <https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/view/5338>
- Sundayana, R. (2016). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika* (I. Komariah & D. Nurjamal, Eds.; 3rd ed.). Alfabeta.
- Suyono, & Hariyanto. (2011). *Belajar dan Pembelajaran* (A. S. Wardan, Ed.; cetakan 1). Remaja Rosdakarya.
- Tyas, Y. C., Fardani, Much. A., & Kironoratri, L. (2024). Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Menggunakan Model Make A Match Berbantuan Media Kartu Kata. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 78–88. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v6i1.4790>
- Wijaya, S., & Handayani, S. L. (2021). Pengaruh Process Oriented Guided Inquiry Learning (POGIL) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2521–2529. <https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V5I4.1227>