



Hepy Yista Adeliya¹
 Ida Sulistyawati²

PENGARUH MEDIA DADU PANCASILA DIGITAL TERHADAP HASIL BELAJAR SIMBOL SILA PANCASILA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

Abstrak

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengetahui pengaruh media dadu Pancasila digital terhadap hasil belajar simbol sila Pancasila siswa kelas III sekolah dasar. Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian *quasi experimental design*, dengan desain penelitian *posttest only control design*. Penelitian ini dilaksanakan karena hasil belajar siswa dalam pemahaman simbol-simbol sila Pancasila yang diperoleh dalam kategori rendah. Hal ini dibuktikan dengan belum tercapainya nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) siswa pada muatan Pendidikan Pancasila. Sampel penelitian berjumlah 52 siswa kelas III SD Negeri Menanggal 601 Surabaya. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah tes, teknik analisis data menggunakan uji *t-test* dengan bantuan *software SPSS* versi 21. Hasil penelitian berdasarkan hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,043 yang dimana jika nilai signifikansi $<0,05$ dapat dikatakan H_0 ditolak H_1 diterima. Maka, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media dadu Pancasila digital terhadap hasil belajar simbol sila Pancasila siswa kelas III sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Dadu Pancasila Digital, Hasil Belajar

Abstract

This research uses a quantitative approach to determine the influence of digital Pancasila dice media on the learning outcomes of Pancasila precept symbols for class III elementary school students. This research is included in the type of quasi experimental design research, with a posttest only control design research design. This research was carried out because student learning outcomes in understanding the symbols of Pancasila principles were obtained in the low category. This is proven by the students not achieving the minimum completion criteria (KKM) score for the Pancasila Education content. The research sample consisted of 52 class III students at SD Negeri Menanggal 601 Surabaya. The data collection method used was a test, the data analysis technique used a t-test with the help of SPSS version 21 software. The research results based on the t-test results showed a significance value (2-tailed) of 0.043, where if the significance value was <0.05 it could be It is said that H_0 is rejected. H_1 is accepted. So, it can be concluded that there is an influence of digital Pancasila dice media on the learning outcomes of Pancasila precept symbols for class III elementary school students.

Keywords: Digital Pancasila Dice Media, Learning Results

PENDAHULUAN

Perkembangan dunia yang semakin pesat dan canggih dapat dimanfaatkan untuk pelaksanaan proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan suatu interaksi antara guru dan siswa yang berguna untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran. Pengertian Pendidikan menurut Hasan (2023, hal 37) merupakan usaha yang dilakukan secara sadar maupun terencana agar dapat mewujudkan proses belajar dimana para peserta didik dapat aktif, menumbuhkan potensi yang ada dalam diri. Proses pelaksanaan pendidikan memerlukan pembelajaran yang efisien, efektif serta mempunyai daya tarik bagi siswa. Didalam proses mengajar terdapat lima komponen yang penting dalam proses mengajar yaitu tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi pembelajaran.

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya
 Email: adel77wahyudi@gmail.com , ida@unipasby.ac.id

Peran media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran, karena media merupakan salah satu dari komponen-komponen pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi yang berasal dari sumber-sumber terpercaya dimana pendidik memberikan informasi tersebut kepada peserta didik sehingga dapat mempermudah proses pembelajaran (Haryadi & Al Kansaa, 2021). Penggunaan media belajar dalam pembelajaran diutamakan untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar sehingga dapat mempertinggi mutu belajar mengajar karena media pembelajaran sangat mendukung dalam pengembangan ilmu pengetahuan yang dimiliki seseorang, terutama terhadap siswa dalam proses pembelajaran.

Sesuai dengan perkembangan zaman yang semakin pesat, media yang hanya berupa gambar atau buku kini secara cepat dapat digantikan dengan media yang berupa media digital atau online dalam platform tertentu. Tentunya siswa akan lebih tertarik pada media yang lebih variatif seperti media digital. Media dadu Pancasila digital memiliki potensi yang cukup besar jika digunakan sebagai media pembelajaran. Menurut Mualimah (dalam Kurniati, 2022) media dadu termasuk kedalam media pembelajaran tiga dimensi yang berbentuk kubus dengan setiap sisinya terdapat gambar titik dengan jumlah yang berbeda. Sedangkan digital merupakan sebuah teknologi informasi yang lebih mengutamakan kegiatan yang dilakukan secara komputer atau digital dibandingkan menggunakan tenaga manusia atau benda nyata. Maka, media dadu Pancasila digital merupakan media digital berupa gambar dadu bergerak yang berasal dari beberapa kumpulan objek yang disusun sesuai sila Pancasila. Pembelajaran menggunakan media digital dapat memfasilitasi siswa untuk dapat belajar lebih luas, lebih banyak, dan bervariasi menurut Munir (dalam Hendraningrat & Fauziah, 2022). Oleh karena itu, media dadu Pancasila digital dapat menunjang siswa dalam belajar sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa.

Hasil belajar merupakan cerminan dari keberhasilan dalam melaksanakan pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan situasi kondisi kelas. Menurut Ilmiyah & Sumbawati (2019) hasil belajar secara umum adalah adanya perubahan kemampuan pengetahuan, sikap, keterampilan dan perilaku siswa setelah kegiatan belajar akibat dari sebuah pengalaman. Terdapat tiga macam ranah hasil belajar yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik, hal tersebut sesuai dengan pendapat Bloom (dalam Meilani 2021) yang menegaskan bahwa terdapat teori perkembangan dari tiga domain yaitu:

1. Kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual.
2. Afektif berkenaan dengan sikap.
3. Psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak.

Terdapat enam aspek Hasil belajar kognitif sesuai dengan pernyataan Taksonomi Bloom yang terdiri dari enam yaitu Remembering (Mengingat), Understanding (Memahami), Applying (Menerapkan), Analysing (Menganalisis), Evaluating (Mengevaluasi), dan Creating (Menciptakan) Basuki & Hariyanto (dalam Nazilah 2022).

Pada kondisi saat ini, Rendahnya daya serap pemahaman menjadi salah satu masalah utama yang terjadi di sekolah dasar khususnya pada kelas rendah. Permasalahan tersebut diperkuat berdasarkan data hasil penelitian Irwan & Hasnawi

(2021) yang mengungkapkan bahwa dari penelitiannya terbukti dari jumlah 28 siswa, terdapat 7 siswa atau 25% yang mendapat nilai lebih atau sama dengan KKM 70, sementara yang mendapatkan nilai di bawah KKM adalah 21 siswa atau 75%. Berdasarkan uraian penelitian diatas, dapat dikatakan bahwa penyebab rendahnya hasil belajar simbol sila Pancasila karena rendahnya daya serap pemahaman siswa, anggapan siswa bahwa pelajaran Pendidikan Pancasila sulit, terlalu tekstual yang mengharuskan siswa menghafal sehingga siswa merasa kurang antusias dan bosan saat pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa dalam pemahaman simbol-simbol sila Pancasila yang diperoleh siswa masih dalam kategori rendah.

Hasil belajar siswa pada muatan pelajaran Pendidikan Pancasila masih dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Hal tersebut mendasari penelitian ini dilakukan dengan judul "Pengaruh Media Dadu Pancasila Digital Terhadap Hasil Belajar Simbol Sila Pancasila Siswa Kelas III Sekolah Dasar".

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian ini menggunakan desain penelitian "Quasi Experimental Design" dengan desain Nonequivalent

Control Group Design bentuk desain yang digunakan penelitian ini adalah posttest only control group design. Desain ini memiliki dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, kedua kelas akan dibandingkan. Kelas eksperimen yang memperoleh perlakuan sebagaimana dengan tujuan pada penelitian ini sedangkan kelas kontrol memperoleh perlakuan pembelajaran biasa dengan tidak menggunakan media dadu Pancasila digital.

Keterangan:		
R_1 = Kelas Eksperimen		
R_2 = Kelas Kontrol		
X = Perlakuan		
O_2 = Hasil Posttest kelas eksperimen		
O_4 = Hasil Posttest kelas kontrol		

R_1	X	O_2
R_2	-	O_4

Populasi menurut Bambang Sudaryana (2022) adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang dapat ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya. Pada penelitian ini populasinya yaitu siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Menanggal 601 Surabaya yang berjumlah 78 siswa. Sedangkan sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Pada penelitian ini sampel yang digunakan yaitu siswa kelas III-A berjumlah 26 siswa sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas III-B berjumlah 26 sebagai kelas kontrol. Teknik sampling adalah metode atau cara menentukan sampel dan besar sampel. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan metode Probability Sampling dengan teknik simple Random Sampling karena pada penelitian ini jumlah populasinya bersifat homogen atau relative sama..

Metode pengumpulan data mempunyai tujuan mengungkapkan fakta mengenai variabel yang diteliti. Penelitian ini menggunakan metode atau teknik pengumpulan data berupa tes. Tes ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media dadu Pancasila terhadap hasil belajar serta melihat sejauh mana pemahaman siswa. Tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes objektif bentuk pilihan ganda. Tes objektif merupakan tes yang memiliki jawaban lebih dari dua jawabannya antara benar atau salah dan skornya antara 1 atau 0. Dalam penelitian ini menggunakan lembar tes bentuk post-test dengan jumlah 10 butir soal yang akan diberikan kepada siswa setelah proses pembelajaran berlangsung, baik kelas eksperimen dan juga kelas kontrol.

Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data statistika dengan perangkat software SPSS versi 21. Analisis statistik untuk menguji hipotesis yang digunakan yaitu Uji-T. Sebelum pelaksanaan uji-t dilaksanakan perlu adanya tahap uji validitas instrumen kemudian uji normalitas dan uji homogenitas pada sampel, setelah itu apabila memenuhi syarat maka akan dilaksanakan uji-t menggunakan software SPSS versi 21. Dalam penelitian ini rumus uji-t yang digunakan yaitu independent sample t-test.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di SD Negeri Menanggal 601 Surabaya dengan menggunakan dua kelas yaitu kelas III-A sebagai kelas eksperimen dan kelas III-B sebagai kelas control pada materi Pancasila mengenai simbol sila Pancasila pada tema 1, subtema 1 dan pembelajaran 2 peneliti memperoleh hasil yang akurat pada pelaksanaan pengambilan data penelitian. Data diperoleh dari hasil post-test setelah pembelajaran berlangsung, tes ini digunakan untuk mengukur dan mengetahui hasil belajar selama proses pembelajaran. Post-test hasil belajar yang diberikan sebanyak 10 butir soal pilihan ganda.

Data yang diperoleh dari hasil belajar kelas eksperimen sebanyak 26 siswa mendapatkan jumlah nilai 2.000 dengan nilai rata-rata 76,9, sedangkan kelas kontrol sebanyak 26 siswa mendapatkan jumlah nilai 1.800 dengan nilai rata-rata 69,2. Berdasarkan data tersebut akan di olah dan di analisis ketahap uji normalitas dan uji homogenitas kemudian uji-t akan tetapi, sebelum diolah ketahap uji tersebut perlu adanya uji validasi untuk melihat apakah alat ukur yang digunakan dalam penelitian valid atau tidak valid.

1. Uji Validitas

Uji validasi pada penelitian ini yaitu uji validasi rancangan pelaksanaan pembelajaran, media pelajaran dan instrumen tes hasil belajar yang telah divalidasikan ke para ahli validasi yang kompeten yakni salah satu Dosen Universitas PGRI Adi Buana dan Guru kelas III-A SD Negeri

Menanggal 601 Surabaya dengan hasil validasi dinyatakan valid dan dapat dijadikan sebagai instrument dalam penelitian.

2. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diselidiki berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas merupakan salah satu uji prasyarat sebelum dilaksanakan uji hipotesis (T) apabila terdistribusi normal pada pengujian maka uji hipotesisnya akan menggunakan Parametric test, apabila bedistribusi tidak normal maka uji hipotesisnya menggunakan non parametric test. Berikut tabel pengujian normalitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada penelitian dengan menggunakan software SPSS 21.

Tests of Normality						
Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Eksperimen	.167	26	.060	.937	26	.117
Belajar Kontrol	.169	26	.054	.934	26	.096

Sumber: Output Hasil Pengolahan Data dengan SPSS 21

Berdasarkan tabel pengujian diatas, hasil post-test dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk menunjukkan hasil signifikasi 0,117 pada kelas eksperimen dan 0,096 pada kelas kontrol. Uji normalitas ini menggunakan uji Shapiro-wilk dikarenakan jumlah data yang digunakan kurang dari seratus. Karena hasil signifikasi kedua kelas > 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk ke tahap uji homogenitas. Data pada penelitian ini memiliki distribusi normal maka untuk pengujian hipotesis pada penelitian ini akan menggunakan Parametric Test.

3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data bersifat homogen atau tidak, seragam atau tidaknya variasi sampel dari populasi yang sama. Berdasarkan uji homogenitas yang telah dilakukan dalam penelitian ini menunjukkan nilai signifikasi sebesar 0,620, hal ini dapat disimpulkan bahwa data pada penelitian ini bersifat homogen karena memiliki nilai signifikasi >0,05. Dikarenakan hasil dari uji normalitas adan homogenitas menyatakan normal dan homogen maka tahap selanjutnya yaitu uji hipotesi (T) untuk membuktikan apakah penggunaan media dadu Pancasila berpengaruh terhadap hasil belajar simbol sila Pancasila siswa kelas III sekolah dasar.

4. Uji Hipotesis

Pengujian data pada uji normalitas dan homogenitas menyatakan bahwa data penelitian ini berdistribusi normal dan bersifat homogen maka uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan Parametric tets dengan uji Independent Sample t-test. Adapun kriteria dari uji hipotesis yaitu, apabila nilai signifikan > 0,05 maka H0 diterima dan H1 ditolak. Artinya tidak ada pengaruh antar variabel independen terhadap variable dependen. Sebaliknya, apabila nilai signifikasi < 0,05 maka H0 ditolak dan H1 diterima. Artinya terdapat pengaruh antara variabel independen dan variabel dependen. Berikut hasil uji hipotesis dengan menggunakan Independent Sample t-test SPSS 21.

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances	t-Test for Equality of Means							
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	.249	.620	2.074	50	.043	7.692	3.708	244	15.141
	Equal variances not assumed			2.074	49.982	.043	7.692	3.708	244	15.141

Tabel 4.9 Uji Hipotesis

Pada tabel uji hipotesis menggunakan independent sample t-test hasil pengujian menggunakan 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol menyatakan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,043 maka, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti terdapat pengaruh media dadu Pancasila digital terhadap hasil belajar simbol sila Pancasila siswa kelas III sekolah dasar.

PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan dapat dibuktikan bahwa media dadu Pancasila digital berpengaruh terhadap hasil belajar simbol sila Pancasila siswa kelas III sekolah dasar. Perolehan data hasil penelitian dianalisis melalui uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis untuk dapat mengetahui apakah terdapat pengaruh antara dua variabel tersebut. Setelah dilaksanakannya uji normalitas ternyata data berdistribusi normal sehingga dilanjutkan ke uji homogenitas untuk melihat apakah data bersifat homogen atau tidak. Hasil dari kedua uji tersebut memenuhi syarat untuk menuju ke tahap selanjutnya yaitu uji hipotesis (T).

Setelah dilakukannya uji normalitas dan uji homogenitas tersebut untuk membuktikan lebih jauh, peneliti melakukan analisis data hipotesis dengan menggunakan uji t-test Parametrik dengan Independent Sample t-test Hasil dari analisis menyatakan bahwa nilai signifikan sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara Media Dadu Pancasila Digital Terhadap Hasil Belajar Simbol Sila Pancasila Siswa Sekolah Dasar.

Hasil peneliti ini diperkuat oleh penelitian terdahulu yang mengungkapkan bahwa penggunaan media dadu kata berpengaruh terhadap hasil belajar, hal ini dinyatakan oleh Depriyanti dan Lisa (2019) yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dadu Kata Bergambar Terhadap Hasil Belajar Membaca Permulaan pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas II Di SD 61 Kota Bengkulu. Penelitian sebelumnya yang lain juga memperkuat hasil penelitian ini yaitu penelitian yang dinyatakan oleh Nurul Huda dan Aim Abdulkarim (2020) bahwa permainan dadu pancasila memberikan dampak positif terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila. Kemudian Penelitian yang relevan lainnya yang juga memperkuat hasil penelitian ini yaitu menurut K. Kurniati (2022) menyatakan bahwa media dadu pintar yang dikembangkan valid, praktis dan efektif sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar.

Berdasarkan pemaparan diatas, setelah dilakukan analisis untuk membuktikan ada atau tidaknya Pengaruh Media Dadu Pancasila Digital Terhadap Hasil Belajar Simbol Sila Pancasila Siswa Kelas III Sekolah Dasar dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh media hal tersebut juga sudah diperkuat oleh empat penelitian terdahulu yang relevan. Dengan penggunaan media dadu pancasila digital tersebut hasil belajar kognitif siswa jadi lebih meningkat, nilai siswa yang mendapatkan tindakan dengan Media Dadu Pancasila Digital dapat mencapai ketuntasan (KKM) lebih banyak di bandingkan dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional atau tanpa penggunaan media dadu pancasila digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih saya sampaikan atas bimbingan dan dukungan yang telah diberikan selama proses penelitian ini. Tanpa adanya bimbingan dari Dosen Pembimbing dan dukungan dari orang-orang tercinta, penelitian ini tidak akan selesai dengan tepat waktu dan tidak mencapai hasil yang memuaskan. Setiap saran, masukan dan motivasi yang diberikan telah menjadi pendorong dalam penelitian ini. Semoga dengan adanya penelitian ini dapat memberikan manfaat serta kontribusi yang berarti bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwasanya "Terdapat Pengaruh Media Dadu Pancasila Digital Terhadap Hasil Belajar Simbol Sila Pancasila Siswa Kelas III Sekolah Dasar". Media Dadu Pancasila Digital berpengaruh pada hasil belajar siswa, hal tersebut dibuktikan dengan hasil nilai yang didapatkan melalui post-test.

DAFTAR PUSTAKA

Bambang Sudaryana, D. E. A., Ak, M., Agusiady, H. R. R., & SE, M. M. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif. Deepublish.

- Haryadi, R., & Al Kansaa, H. N. (2021). Pengaruh media pembelajaran e-learning terhadap hasil belajar siswa. *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan*, 7(1), 68–73.
- Hasan, M., Harahap, T. K., Inanna, I., Khasanah, U., Rif'ati, B., Musyaffa, A. A., Susanti, S., Hasyim, S. H., Nuraisyiah, N., & Fuadi, A. (2023). *Landasan pendidikan*. Penerbit Tahta Media.
- Hendraningrat, D., & Fauziah, P. (2022). Media Pembelajaran Digital untuk Stimulasi Motorik Halus Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 56–70.
- Ilmiyah, N. H., & Sumbawati, M. S. (2019). Pengaruh media Kahoot dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. *JIEET (Journal of Information Engineering and Educational Technology)*, 3(1), 46–50.
- Irwan, I., & Hasnawi, H. (2021). Analisis model pembelajaran contextual teaching and learning dalam meningkatkan hasil belajar PPKn di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 235–245.
- Kurniati, K. (2022). Pengembangan Media Dadu Pintar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Universitas_Muhammadiyah_Mataram*.
- Meilani, L., Bastulbar, B., & Pratiwi, W. D. (2021). Dampak Pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotor Bagi Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA). *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksha*, 11(3), 282–287.
- Nazilah, A., Sulistyawati, I., & Pramulia, P. (2022). Pengaruh Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SDN Kepuh Kiriman I Waru Sidoarjo. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 161–169.