



## Pengembangan Media Papan Pintar pada Materi Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Dwi Krisna Maulida<sup>1</sup>, Eka Titi Andaryani<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Negeri Semarang, Indonesia

E-mail: [dwimaulida701@students.unnes.ac.id](mailto:dwimaulida701@students.unnes.ac.id), [ekatitiandaryani@mail.unnes.ac.id](mailto:ekatitiandaryani@mail.unnes.ac.id)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2025-07-07 Revised: 2025-08-18 Published: 2025-09-04  <b>Keywords:</b> <i>Smart Board Media;</i> <i>Pancasila Values;</i> <i>Learning Outcomes.</i>	This study aims to develop smartboard media for practicing Pancasila values in grade IV. This study was compiled using the Research & Development method with the 4D type (Define, Design, Develop, Dissaminate). Before developing the media, a problem and needs analysis was conducted by conducting interviews, observations, and distributing questionnaires to students and educators. Media development was based on these needs. The subjects in this study were 22 grade IV students of SD 3 Papringan. Before being implemented, the media had been tested for validity by material experts and media experts. The results obtained a score of 97.91% by material experts and a score of 89.5% by media experts, both of which were declared very suitable for use. After being declared valid, the smartboard media was then implemented for students. A pretest was given before the media implementation, and a posttest was given after the media implementation to calculate the effectiveness of the smartboard media implementation on student learning outcomes. After implementation, the effectiveness score was obtained at 1.1833, with the criteria of very effective. This means that the implementation of smart board media is effective in improving student learning outcomes in the material on practicing Pancasila values.
<b>Artikel Info</b> <b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2025-07-07 Direvisi: 2025-08-18 Dipublikasi: 2025-09-04  <b>Kata kunci:</b> <i>Media Papan Pintar;</i> <i>Nilai-Nilai Pancasila;</i> <i>Hasil Belajar.</i>	<b>Abstrak</b> Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media smartboard untuk materi pengamalan nilai-nilai Pancasila untuk kelas IV. Penelitian ini disusun dengan menggunakan metode Research & Development dengan tipe 4D (Define, Design, Develop, Dissaminate). Sebelum mengembangkan media, dilakukan analisis masalah dan kebutuhan dengan melakukan wawancara, observasi, dan menyebarkan angket kepada peserta didik dan pendidik. Pengembangan media didasarkan pada kebutuhan tersebut. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD 3 Papringan yang berjumlah 22 orang. Sebelum diimplementasikan, media telah dilakukan uji validitas oleh ahli materi dan ahli media. Hasil penelitian memperoleh skor sebesar 97,91% oleh ahli materi dan skor sebesar 89,5% oleh ahli media, keduanya dinyatakan sangat layak digunakan. Setelah dinyatakan valid, media smartboard kemudian diimplementasikan kepada peserta didik. Pretest diberikan sebelum implementasi media dan posttest setelah implementasi media untuk menghitung keefektifan implementasi media smartboard terhadap hasil belajar peserta didik. Setelah implementasi, skor keefektifan diperoleh sebesar 1,1833 dengan kriteria sangat efektif. Artinya, penerapan media papan pintar efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pengamalan nilai-nilai Pancasila.

### I. PENDAHULUAN

Pengamalan nilai-nilai Pancasila menjadi hal yang krusial bagi peserta didik. Palsanya, perkembangan zaman yang semakin cepat memberikan banyak pengaruh bagi peserta didik dalam berperilaku, salah satunya adalah pengaruh negatif. Salah satu Konsekuensi negatif dari pesatnya perkembangan zaman adalah adanya sikap ketergantungan terhadap teknologi yang menyebabkan sikap individualis dan tidak peduli terhadap orang lain (Ridla 'Adawiyah & Denis Desfriyati, 2023). Kondisi tersebut mungkin tidak sesuai dengan harapan masyarakat Indonesia yang lebih menekankan

pada sikap gotong royong untuk membantu sesama. Selain itu, dalam artikel lain juga dijelaskan bahwa adanya perkembangan zaman yang ditandai dengan perkembangan teknologi justru memusatkan perhatian peserta didik untuk memanfaatkannya sebagai media hiburan, bukan sebagai media untuk mencari informasi dan memperkaya pengetahuan (Ilmiah Wahana Pendidikan et al., 2022). Jika terus berulang, sikap tersebut dapat berakibat fatal pada perkembangan kognitif peserta didik.

Berdasarkan uraian dampak negatif perkembangan zaman tersebut, penting kiranya peserta didik mengamalkan nilai-nilai Pancasila

sebagai pedoman dalam berperilaku. Pancasila memberikan arahan kepada peserta didik agar memiliki karakter sesuai dengan nilai-nilai kemanusiaan, ketuhanan, kerakyatan, persatuan, serta keadilan (Putri & Adam, 2020). Selain itu, Pancasila juga sebagai dasar moral yang mewujudkan masyarakat adil, harmonis, bersatu, saling menghormati, serta terpenuhi segala haknya (Djarhum, Chistiawan, & Saputra, 2023). Melalui nilai-nilai dalam Pancasila, peserta didik tidak hanya belajar dalam beretika dan berperilaku, namun peserta didik juga belajar untuk mempertahankan seluruh nilai luhur dari bangsa Indonesia.

Di samping urgensi penerapan nilai-nilai Pancasila sebagai pedoman berperilaku, ternyata masih banyak peserta didik yang memiliki hasil rendah pada materi tersebut. Salah satu contohnya peserta didik kelas IV SD 3 Papringan yang memiliki hasil belajar rendah dalam materi pengamalan nilai-nilai Pancasila. Data tersebut didapatkan peneliti dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi yang telah dilakukan peneliti melalui guru dan peserta didik kelas IV SD 3 Papringan pada materi pengamalan nilai-nilai Pancasila. Padahal, nilai-nilai Pancasila penting untuk peserta didik sebagai pedoman dalam berperilaku. Jika peserta didik memiliki hasil yang rendah saat belajar materi pengamalan nilai-nilai Pancasila, berarti peserta didik belum mampu menghayati dan mengamalkan nilai-nilai tersebut. Oleh karena itu, penting dilakukan pembelajaran yang menarik bagi peserta didik agar dapat meningkatkan hasil belajarnya melalui materi pengamalan nilai-nilai Pancasila. Pembelajaran menarik bisa membantu pemahaman peserta didik terhadap pengamalan nilai-nilai Pancasila, serta mampu meningkatkan hasil belajarnya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti mengembangkan media papan pintar dalam mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan untuk peserta didik. Media papan pintar dilengkapi dengan jangkauan materi pengamalan nilai-nilai Pancasila dengan contoh yang lebih konkret dalam bentuk visualisasi. Selain itu, media papan pintar juga dilengkapi permainan interaktif yang memungkinkan peserta didik mengulas materi dengan cara yang lebih menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan efektivitas penggunaan papan tulis interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam penerapan nilai-nilai Pancasila. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap upaya penanaman nilai-nilai Pancasila pada siswa,

sehingga nilai-nilai tersebut dapat menjadi landasan bagi sikap dan tindakan mereka.

Beberapa penelitian serupa telah dilakukan terkait pengembangan alat peraga nilai-nilai Pancasila. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Shopuro & Sukasih (2023) yang merancang video animasi yang memuat nilai-nilai Pancasila. Penelitian ini berbeda dari penelitian sebelumnya karena berfokus pada penggunaan papan tulis interaktif untuk menyampaikan nilai-nilai Pancasila, alih-alih video animasi.

Selain itu, terdapat penelitian Viranny & Wardhono (2024) yang juga mengembangkan media pembelajaran berbentuk papan pada materi pengamalan nilai-nilai Pancasila. Namun, media yang dikembangkan ditujukan pada peserta didik kelas 1 SD, sedangkan pada penelitian ini ditujukan kepada peserta didik kelas IV SD. Oleh karena berbeda kelas, maka muatan materi yang diberikan juga berbeda. Sehubungan dengan itu, terdapat juga beberapa penelitian lain yang mengembangkan media pembelajaran pada materi pengamalan nilai-nilai Pancasila. Namun, jenis media dan muatan materi yang disajikan berbeda dengan papan pintar yang dikembangkan oleh peneliti. Diharapkan dengan adanya inovasi media papan pintar ini dapat berkontribusi dalam mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi pengamalan nilai-nilai Pancasila.

## II. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah *Research & Development (RND)*. Penelitian RND dalam dunia pendidikan bertujuan untuk mengembangkan maupun menyempurnakan suatu produk sebagai solusi dari permasalahan dalam dunia pendidikan (Okpatrioka, 2023). Dalam penelitian ini akan dikembangkan media papan pintar untuk mengatasi permasalahan kurangnya pencapaian peserta didik pada materi pengamalan nilai-nilai Pancasila. Adapun jenis metode RND yang digunakan dalam penelitian adalah 4D. Terdapat empat langkah dalam penelitian RND jenis 4D, yakni *define*, *design*, *develop*, dan *dessaminate* (Bahosin Sihombing, Zamsiswaya, & Sawaluddin, 2024).

Pada tahap *define*, peneliti melakukan penggalan potensi masalah pada materi pengalaman nilai-nilai Pancasila. Analisis masalah dilakukan peneliti dengan melakukan wawancara menggunakan pedoman wawancara kepada guru dan siswa, kegiatan observasi, angket, dan dokumentasi. Selain itu, pada tahap ini peneliti juga melakukan analisis kebutuhan

media berdasarkan permasalahan yang ada. Untuk mengetahui kebutuhan media dalam pembelajaran pendidikan Pancasila, peneliti menggunakan instrumen angket kebutuhan yang diberikan kepada guru dan peserta didik.

Tahap kedua yakni *design*. Berdasarkan penganlian masalah dan analisis kebutuhan, peneliti memutuskan untuk mengembangkan media papan pintar untuk mengatasi permasalahan yang ada. Pada tahap ini akan dilakukan desain beberapa bahan yang dibutuhkan dalam mengembangkan media papan pintar.

Tahap keempat adalah *develop*. Pada tahap ini, peneliti melakukan pengembangan media papan pintar dari beberapa desain yang telah disusun pada tahap sebelumnya akan digunakan dalam tahap ini, di mana juga akan dilakukan pengujian validitas. Proses uji validitas dilaksanakan dengan memberikan instrumen angket kepada pakar materi dan pakar media untuk memperoleh penilaian mereka. Hasil presentase validitas ahli materi dan media dinilai berdasarkan kriteria Arikunto dalam Wahdati, Sulistiana, & Sofiyana (2024) berikut:

**Tabel 1.** Kriteria Kevalidan

Interval	Kualifikasi	Keterangan
$80\% \leq x \leq 100\%$	Sangat layak	Tidak perlu revisi
$60\% \leq x \leq 80\%$	Layak	Tidak perlu revisi
$40\% \leq x \leq 60\%$	Cukup layak	Perlu revisi
$20\% \leq x \leq 40\%$	Kurang layak	Perlu revisi

Tahap terakhir yakni *dessaminate*. Pada bagian ini, peneliti menyebarkan media papan pintar kepada peserta didik. Adapun subjek penelitian ini memberikan bahwa seluruh peserta didik kelas IV SD 3 Papringan sebanyak 22 orang. Sebelum dan sesudah implementasi pembelajaran nilai-nilai Pancasila menggunakan papan pintar, peneliti melakukan uji coba soal *pretest* dan *posttest* bertujuan mengidentifikasi peningkatan prestasi akademik peserta didik. Dengan mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik, Peneliti menggunakan uji hipotesis dengan metode paired sample t-test. Sebelum melakukan uji tersebut, dilakukan uji prosyarat normalitas dan homogenitas menggunakan SPSS Statistics 26. Adapun data dikatakan berdistribusi normal jika memiliki nilai Sig. < 0.05 (Zulkifli et al., 2025). Sama halnya dengan uji normalitas, data dikatakan homogen jika memiliki nilai Sig. < 0,05 pada SPSS Statistics 26

(Zulkifli et al., 2025). Uji hipotesis dapat dilakukan jika data telah dinyatakan berdistribusi normal dan homogen. Adapun hipotesis yang digunakan pada penelitian ini adalah  $H_0$  = tidak terdapat peningkatan hasil belajar dan  $H_1$  = terdapat peningkatan hasil belajar. Nilai Sig. < 0,05 menunjukkan  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, Sedangkan Sig. > 0,05 menunjukkan  $H_0$  diterima. Setelah dilakukan uji hipotesis, langkah selanjutnya adalah melakukan uji efektivitas. Uji efektivitas dilakukan menggunakan rumus N-Gain dalam Kurniawan & Hidayah (2020) berikut:

$$g = \frac{\text{Skor pretest} - \text{Skor posttest}}{\text{Skor ideal} - \text{Skor pretest}} \quad (1)$$

Analisis efektivitas dapat dilakukan berdasarkan kriteria berikut (Kurniawan & Hidayah, 2020):

**Tabel 2.** Kriteria N-Gain

Kriteria	Poin Gain
Tinggi	$g > 0,7$
Sedang	$0,3 < g \leq 0,7$
Kurang	$g \leq 0,3$

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Sebagai upaya dalam mengatasi rendahnya prestasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, peneliti berinisiatif mengembangkan papan pintar dalam materi pengamalan nilai-nilai Pancasila. Media papan pintar dikembangkan melalui langkah 4D berikut:

##### 1. Define

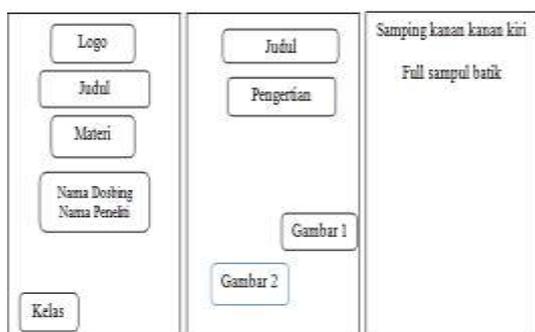
Setelah dilakukan penggalan masalah oleh peneliti melalui tahap wawancara, penyebaran angket, dan observasi didapat beberapa fakta. Pertama, dalam proses pembelajaran pendidikan Pancasila di kelas IV SD 3 Papringan belum digunakan media pembelajaran konkret yang memudahkan dalam proses pemahaman. Padahal, melalui angket kebutuhan didapatkan fakta bahwa peserta didik senang jika ada media yang membantu dalam proses pembelajaran. Fakta kedua yakni hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah. Berdasarkan data yang terkumpul, rata-rata nilai ulangan harian pada bab sub-bab sikap dan perilaku yang mencerminkan pengamalan Pancasila masih dalam angka 77,8. Dari nilai tersebut masih terdapat 7 dari 22 peserta didik yang belum tuntas. Melalui latar belakang tersebut, peneliti berinisiatif mengembang-

kan media papan pintar sebagai upaya untuk mendorong peningkatan hasil belajar peserta didik pada pelajaran Pendidikan Pancasila.

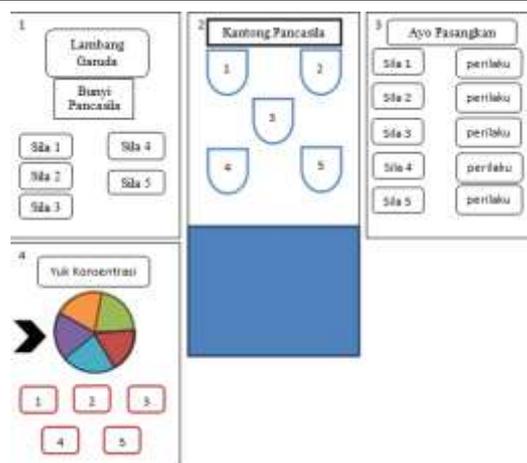
## 2. Design

Pada tahap ini dilakukan desain media papan pintar berdasarkan angket kebutuhan yang telah disebar oleh peneliti kepada guru dan peserta didik kelas IV SD 3 Papringan. Dari angket kebutuhan didapatkan data bahwa sebanyak 100% peserta didik lebih senang jika dilibatkan media yang memiliki warna cerah, banyak tampilan gambar, menarik, dan mudah dipahami. Selain itu, guru juga menghendaki dikembangkan media pembelajaran yang memuat gambar-gambar animasi di dalamnya. Dengan demikian, peserta didik menjadi lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran. di samping itu, guru juga memberikan saran untuk menggunakan jenis *font* yang jelas dan warna yang sesuai agar mudah dibaca oleh peserta didik. Guru juga menyarankan jika media yang dikembangkan lebih dilibatkan permainan yang menarik dan lebih mudah memahamkan peserta didik.

Dari beberapa kebutuhan tersebut, kemudian peneliti merancang media pembelajaran berbentuk papan atau box yang terbuat dari kardus. Di dalam media tersebut terdapat beberapa bagian, diantaranya adalah Halaman sampul meliputi sisi luar dan sisi dalam. Bagian dalam berisi materi dan permainan. Seluruh gambar dalam media ini didesain menggunakan aplikasi Canva. Peneliti merancang media pembelajaran dengan desain seperti yang ditampilkan berikut ini:



**Gambar 1.** Desain Bagian Luar Papan Pintar



**Gambar 2.** Bagian Dalam Papan Pintar

## 3. Develop

Terdapat beberapa bagian pada papan pintar, diantaranya adalah halaman luar, halaman materi, dan halaman permainan. Pada halaman sampul luar terdapat bagian judul media dan nama penyusun.



**Gambar 3.** Halaman Luar Media Papan Pintar

Halaman selanjutnya adalah halaman materi. Pada halaman ini terdapat beberapa sub bagian, diantaranya adalah bagian pengantar materi, bagian lambang Pancasila, dan halaman kantung perilaku Pancasila. Pada sub bagian pengantar materi berisi contoh beragam bentuk penerapan nilai-nilai Pancasila dalam aktivitas sehari-hari.



**Gambar 4.** Bagian Pengantar Materi

Pada sub bagian lambang Pancasila berisi materi mengenai lambang Garuda Pancasila, serta lambang setiap sila dalam Pancasila.



**Gambar 5.** Bagian Lambang Garuda Pancasila

Bagian selanjutnya adalah kantung perilaku Pancasila. Pada bagian ini berisi beberapa gambar pengalaman Pancasila, dimana peserta didik ditugaskan untuk menyesuaikan gambar pengamalan nilai Pancasila ke dalam kantong yang sesuai.



**Gambar 6.** Bagian Kantung Perilaku Pancasila

Halaman selanjutnya adalah halaman *game*. Pada halaman ini terdapat beberapa permainan yang dapat dimainkan oleh peserta didik. Permainan yang disediakan akan menguji pengetahuan peserta didik mengenai pengamalan nilai-nilai Pancasila. Beberapa permainan yang disediakan pada papan pintar ini adalah permainan memasangkan dan permainan menggunakan spinner.



**Gambar 7.** Halaman *Game* Papan Pintar

Setelah proses pengembangan selesai, tahap ini dilanjutkan dengan melakukan uji validitas terhadap media pembelajaran. Validitas tersebut dinilai oleh ahli materi dan ahli media melalui instrumen angket. Penilaian validitas produk, baik materi maupun ahli, dilakukan oleh dosen PGSD Universitas Negeri Semarang yang berjumlah dua orang. Berdasarkan hasil validitas ahli materi, didapatkan presentase nilai sebesar 97,91%. Berdasarkan kriteria validitas, nilai persentase tersebut digolongkan sangat layak dan dapat digunakan. Adapun persentase nilai yang diberikan oleh ahli media yakni sebesar 89,5%. Nilai persentase tersebut didapatkan setelah menjalani proses revisi oleh peneliti dan dinyatakan sangat layak berdasarkan kriteria. Berdasarkan kriteria kevalidan, nilai persentase tersebut dikategorikan sangat layak.

#### 4. Dessaminante

Tahap terakhir yakni *dessaminante* atau penyebaran. Media papan pintar yang telah melalui proses validasi oleh pakar materi dan media selanjutnya diberikan kepada peserta didik untuk digunakan dalam pembelajaran kelas IV SD 3 Papringan. Sebelum dilakukan penyebaran media papan pintar diterapkan dalam pembelajaran materi pengamalan nilai-nilai Pancasila, peserta didik terlebih dahulu diberikan pretest untuk mengetahui tingkat pemahaman awal mereka. Setelah peserta didik mengerjakan soal pretest, kemudian dilakukan pembelajaran menggunakan media papan pintar. Di bagian akhir pembelajaran, pemberian *posttest* kepada peserta didik dilakukan guna mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar setelah proses pembelajaran berlangsung setelah diterapkan media papan pintar pada pembelajaran materi pengamalan nilai-nilai Pancasila. Kedua nilai pretets dan posttets juga akan dibandingkan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media.

Sebelum dilakukan uji efektivitas, uji normalitas dan homogenitas dilakukan terlebih dahulu sebagai syarat sebelum uji hipotesis. Hasil dari uji hipotesis akan menunjukkan apakah terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik setelah media

diterapkan papan pintar atukah tidak. Berikut adalah hasil uji normalitas menggunakan SPSS Statistics 26:

kelompok	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest_posttest pretest	.176	22	.075	.912	22	.052
posttest	.195	22	.029	.919	22	.073

a. Lilliefors Significance Correction

**Gambar 8.** Hasil Uji Normalitas Pretest dan Posttest

Berdasarkan hasil uji normalitas, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) untuk pretest sebesar 0,052. Karena nilai ini melebihi 0,05, maka data pretest memenuhi syarat distribusi normal. Demikian pula, nilai Sig. untuk posttest sebesar 0,073 yang juga lebih besar dari 0,05, sehingga data posttest dinyatakan berdistribusi normal. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal, langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas dengan SPSS Statistics berikut:

pretest_posttest	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
	Based on Mean	2.143	1	42	.151
	Based on Median	1.634	1	42	.208
	Based on Median and with adjusted df	1.634	1	41.019	.208
	Based on trimmed mean	1.984	1	42	.166

**Gambar 9.** Hasil Uji Homogenitas Pretest dan Posttest

Kriteria uji homogenitas dapat diketahui berdasarkan nilai sig. based on mean. Uji homogenitas menghasilkan nilai Sig. sebesar 0,151. Karena nilai ini melebihi 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data bersifat homogen.

Oleh karena itu yang telah memenuhi syarat memungkinkan dilakukannya uji hipotesis, maka dapat dilakukan uji hipotesis *sample paired t-test* dengan SPSS Statistics berikut:

Pair	pretest_posttest	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
1		-15.227	6.294	1.325	-18.084	-12.460	-11.483	21	.000

**Gambar 10.** Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis menghasilkan nilai Sig. sebesar 0,000, lebih kecil dari batas 0,05. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara sebelum dan sesudah penerapan media papan pintar dalam pembelajaran pengamalan nilai-nilai Pancasila.

Uji terakhir yang dilakukan adalah uji efektivitas menggunakan rumus N-Gain. Setelah dilakukan perhitungan menggunakan SPSS Statistics 26, didapatkan hasil berikut:

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
n-gain	22	.00	4.00	1.1833	1.00184
Valid N (listwise)	22				

**Gambar 11.** Hasil Uji N-Gain

Untuk mengetahui kriteria efektivitas, dapat dilihat berdasarkan nilai mean. Pada bagian mean, didapatkan nilai N-Gain sebesar 1,1833. Berdasarkan kriteria efektivitas, diperoleh kesimpulan bahwa penerapan media papan pintar secara signifikan mampu meningkatkan capaian belajar peserta didik dalam materi pengamalan nilai-nilai Pancasila.

## B. Pembahasan

Berdasarkan analisis permasalahan, didapatkan fakta bahwa hasil belajar peserta didik kelas IV SD 3 Papringan dalam materi pengamalan nilai-nilai Pancasila dikategorikan kurang optimal. Kurang optimalnya hasil belajar peserta didik salah satunya disebabkan oleh ketidaksesuaian antara metode pembelajaran yang diterapkan guru dengan karakteristik peserta didik. Peserta didik menginginkan pembelajaran dengan memberikan contoh secara konkret mengenai materi yang diajarkan, sehingga lebih mudah untuk dipahami. Kondisi ini juga didukung oleh penelitian Padilla, MUnthe, &

Aditiya (2024) yang menemukan bahwa ketidaksesuaian penggunaan metode dalam proses pembelajaran dapat berpengaruh pada hasil belajar peserta didik.

Pemanfaatan media pembelajaran merupakan salah satu strategi yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Media pembelajaran akan memudahkan pendidik dalam menghadirkan metode pembelajaran yang menarik, bermakna, dan mudah dipahami oleh peserta didik, diperlukan pendekatan yang tepat. Upaya ini juga diperkuat oleh Indriyani (2019) menjelaskan dalam penelitiannya penggunaan media pembelajaran dapat membantu proses menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu, media juga berperan dalam mengatasi keterbatasan ruang, waktu, serta keterbatasan fungsi indera (Wulandari, Salsabila, Cahyani, Nurazizah, & Ulfiah, 2023). Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, didapatkan fakta bahwa peserta didik menginginkan metode pembelajaran yang menunjukkan beberapa contoh materi secara konkret. Melalui media pembelajaran, peserta didik dapat mengetahui beberapa contoh pengamalan nilai-nilai Pancasila secara lebih konkret dan dapat dipahami dengan cara yang lebih menyenangkan.

Sebagai upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik, peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran yang relevan dan sesuai kebutuhan kelas IV SD 3 Papringan pada materi pengamalan nilai-nilai Pancasila adalah papan pintar. Terdapat beberapa bagian pada papan pintar yang dapat membantu peserta didik memahami contoh konkret pengamalan nilai Pancasila melalui tindakan nyata dalam kehidupan sehari-hari. Disediakan ilustrasi gambar untuk memudahkan peserta didik mendapatkan gambaran mengenai contoh-contoh pengamalan nilai-nilai Pancasila melalui tindakan nyata dalam kehidupan sehari-hari. Maka dari itu, untuk mengasah pemahaman peserta didik juga disediakan beberapa permainan untuk menguji peserta didik memahami materi pelajaran dengan metode yang menarik dan tidak membosankan. Terdapat dua permainan yang disediakan, yakni permainan memasangkan dan permainan spinner. Kedua permainan tersebut juga menambah daya tarik peserta didik untuk belajar secara mendalam mengenai materi pengamalan nilai-

nilai Pancasila. Kondisi tersebut juga didukung oleh Rambe et al. (2024) menjabarkan, dalam melibatkan media berbasis permainan dapat memberikan aktivitas belajar interaktif, lebih menyenangkan, memberikan pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan, serta memberikan fasilitas kepada peserta didik untuk mengembangkan keterampilan abad 21.

Berdasarkan hasil uji efektivitas, diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan papan pintar terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SD 3 Papringan dalam materi pengamalan nilai-nilai Pancasila. Keefektifan media papan pintar tersebut didukung dengan proses pengembangannya yang memperhatikan seluruh kebutuhan peserta didik. Selain itu, beberapa bagian yang terdapat di dalam papan pintar juga mendukung pemahaman peserta didik mengenai materi pengamalan nilai-nilai Pancasila dengan lebih menyenangkan. Melalui media ini, peserta didik lebih tertarik dan lebih paham dalam belajar materi pengamalan nilai-nilai Pancasila.

Walaupun telah dinyatakan efektif digunakan, namun dalam proses implementasi media papan pintar perlu dipahami beberapa hal. Beberapa hal tersebut diantaranya adalah kemampuan pendidik dalam menerapkan media papan pintar. Kurangnya keterampilan pendidik dalam mengarahkan peserta didik menggunakan media pada proses pembelajaran dapat menghambat maksud dan tujuan digunakannya media tersebut. Walaupun sudah dikembangkan berdasarkan karakteristik peserta didik, karakteristik materi, dan kebutuhan yang ada, namun kurangnya keterampilan pendidik dalam mengarahkan dapat berakibat negatif pada pemahaman dan hasil belajar peserta didik. Dukungan terhadap kondisi ini juga datang dari Hasibuan (2016) yang menjabarkan bahwa kreativitas pendidik dalam menggunakan dan memilih media dapat membantu mewujudkan tujuan proses pembelajaran. Maka peran guru menjadi penting untuk menguasai media sebelum diimplementasikan ke dalam proses belajar mengajar.

#### IV. SIMPULAN DAN SARAN

##### A. Simpulan

Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya dalam materi pengamalan nilai-nilai Pancasila, peneliti merancang sebuah media pembelajaran berupa papan pintar. Media ini terdiri dari beberapa komponen, yakni bagian sampul luar, materi inti, serta permainan edukatif. Seluruh isi disusun secara menarik agar pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Hasil validasi dari ahli materi menunjukkan skor sebesar 97,91%, yang mengindikasikan bahwa media ini sangat layak digunakan. Sementara itu, hasil penilaian dari ahli media menunjukkan skor 89,5%, yang juga tergolong dalam kategori sangat layak. Setelah dinyatakan layak oleh kedua ahli, media papan pintar diujicobakan kepada peserta didik kelas IV SD 3 Papringan. Dari hasil uji efektivitas, diperoleh skor sebesar 1,1833, yang menunjukkan bahwa media tersebut sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi pengamalan nilai-nilai Pancasila.

##### B. Saran

Peneliti berharap agar media papan pintar yang telah dikembangkan dapat digunakan lebih banyak kalangan untuk mendukung proses pembelajaran materi pengamalan nilai-nilai Pancasila. Peneliti juga berharap agar media ini dapat digunakan sesuai dengan prosedurnya, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Melalui penelitian ini, semoga lebih banyak penelitian lain yang lebih inovatif untuk mendukung peningkatan hasil pembelajar untuk peserta didik, utamanya pada materi pengamalan nilai-nilai Pancasila.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Bahosin Sihombing, Zamsiswaya, & Sawaluddin. (2024). Model Pengembangan 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate) dalam Pembelajaran Pendidikan Islam. *Journal of Islamic Education El Madani*, 4(1), 11-19. doi: 10.55438/jjee.v4i1.135
- Djarhum, I. F., Chistiawan, S., & Saputra, W. A. (2023). Pancasila sebagai Bermasyarakat Sistem Etika dalam Kehidupan. *Indigenous Knowledge*, 2(6), 453-456.
- Hasibuan, N. (2016). Implementasi Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Darul 'Ilmi*, 4(1), 22-39.
- Retrieved from <http://dx.doi.org/10.24952/di.v4i1.423>
- Ilmiah Wahana Pendidikan, J., Fuddah, ; Z Z, Indriani, L., Wulandari, R., Mahardika, R., Fadilah, I. K., & Yusmar, R. E. (2022). Pengaruh Teknologi Internet Dalam Perkembangan Karakter Siswa SMPN 3 Jember. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 2022(24), 191-194.
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2(1), 19.
- Kurniawan, A. B., & Hidayah, R. (2020). Kepraktisan Permainan Zuper Abase Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa. *UNESA Journal of Chemical Education*, 9(3), 317-323. doi: 10.26740/ujced.v9n3.p317-323
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86-100.
- Padilla, A., MUnthe, W. M. L., & Aditiya, W. (2024). Analisis Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa Pembelajaran PPKn materi Gotong Royong Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1625-1633. doi: 10.31004/basicedu.v8i2.7364
- Putri, F. I. S., & Adam, K. M. T. (2020). Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Dalam Membangun Karakter Bangsa Indonesia. *Jurnal Widyadari*, 1(2), 6-16.
- Rambe, A. H., Parapat, H. F., Hadinata, R., Islam, U., Sumatera, N., Pura, T., & Medan, U. N. (2024). PEMANFAATAN MEDIA BERBASIS GAME DALAM DASAR ELSE ( Elementary School Education. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 8(3), 11-12.
- Ridla 'Adawiyah, & Denis Desfriyati. (2023). Pengaruh Kemajuan Teknologi Terhadap Perilaku Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Guruku: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2(1), 01-08. doi: 10.59061/guruku.v2i1.546
- Shopuro, D., & Sukasih, S. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Bermuatan Nilai-nilai Pancasila dalam

- Kehidupan Sehari-hari. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(3), 571–581.
- Viranny & Wardhono, 2024. (2024). Pengembangan Media Panca (Papan Pancasila) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 Upt Sdn Leran Kulon 01. *Cendekia Pendidikan*, 4(4), 50–54.
- Wahdati, D. S., Sulistiana, D., & Sofiyana, M. S. (2024). Analisis Kelayakan dan Kepraktisan Media Interaktif Berbasis Android (METERBAN) Untuk Materi IPAS Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 1191–1201.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. doi: 10.31004/joe.v5i2.1074
- Zulkifli, A., Gusniati, J., Septi Zulefni, M., Aldania Afendi, R., Asni, W., & Fitriani, Y. (2025). Tutorial uji normalitas dan uji homogenitas dengan menggunakan aplikasi SPSS. *Jurnal Cahaya Nusantara*, 1(2), 3093–8113. Retrieved from <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>