

Meningkatkan Hasil Belajar PKn pada Materi Mengenal Lambang Pancasila Berbantuan Media Papan Pintar di Kelas II SDN 011 Tatoa Kabupaten Mamasa

Nengsi Lisra Vijayanti,¹ Sri Cacik.²

^{1,2} Universitas Terbuka, Indonesia.

¹lisranengsih@gmail.com, ²sricacik.mpd@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan materi mengenal lambang pancasila siswa kelas II SDN 011 Tatoa Kabupaten Mamasa. Metode penelitian yang digunakan penulis adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian ini Siswa kelas 2 SDN 011 Tatoa sebanyak 15 siswa, yang terdiri dari sebelas siswa laki-laki dan empat siswa perempuan. Instrumen penelitian diperoleh dari hasil tes siswa, observasi siswa, observasi pendidik. Hasil penelitian dan evaluasi siklus I menunjukkan bahwa capaian siswa masih rendah, dengan hanya satu siswa masuk kategori tinggi (nilai 76-80), lima siswa masuk kategori sedang (nilai 70-75), dan Sembilan siswa masuk kategori rendah (nilai 0-69). Nilai rata-rata mencapai 62 dengan persentase ketuntasan 40% pada siklus I. Peneliti melakukan perbaikan pada pembelajaran siklus II. Hasil evaluasi mata pelajaran pendidikan pancasila siklus II menunjukkan peningkatan signifikan, dengan 8 siswa mendapatkan nilai (75-90), 7 siswa mendapatkan nilai (65-74), dan tidak ada siswa yang mendapatkan nilai di bawah 65. Nilai rata-rata mencapai 73,13 dengan persentase 80%. Berdasarkan penelitian ini, disarankan agar memperluas, sekaligus mencari solusi permasalahan yang diperoleh belajar mengajar dengan melakukan penelitian tindakan kelas, salah satunya menggunakan media papan pintar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam rangka meningkatkan hasil belajar.

Kata-kata Kunci: *media papan pintar, lambang pancasila, hasil belajar PKn.*

Pendahuluan

Fakta sosial yang muncul dari latar belakang penelitian ini mencakup karakteristik demografis siswa di SDN 011 Tatoa, Kabupaten Mamasa. Kabupaten

<https://p3i.my.id/index.php/refleksi>

Mamasa, yang terletak di Provinsi Sulawesi Barat, Indonesia, dikenal dengan keberagaman sosial dan budaya yang kaya. Dengan demikian, kondisi sosial dan budaya yang unik di wilayah ini dapat mempengaruhi dinamika pembelajaran di sekolah, termasuk dalam hal partisipasi siswa, interaksi sosial, dan pemahaman terhadap materi pelajaran, termasuk Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Fakta sosial yang menarik adalah bahwa hasil penelitian ini menyoroti rendahnya pencapaian siswa dalam memahami materi mengenal lambang Pancasila, yang merupakan bagian integral dari Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Materi ini memiliki signifikansi penting dalam memahami identitas nasional dan nilai-nilai dasar yang menjadi pondasi negara Indonesia. Namun, rendahnya hasil belajar PKn terkhusus pada materi mengenal lambang Pancasila menunjukkan adanya tantangan dalam memahaminya secara mendalam oleh siswa. Hal ini mungkin terkait dengan kompleksitas materi, kurangnya pendekatan pembelajaran yang sesuai, atau kesulitan siswa dalam mengaitkan konsep tersebut dengan konteks kehidupan mereka sehari-hari. Dengan memahami hal ini, guru dan pembuat kebijakan pendidikan dapat merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik, yang dapat membantu siswa memahami dan menginternalisasikan makna lambang-lambang nasional dengan lebih baik.

Fakta literatur yang relevan dengan rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, khususnya pada materi mengenal lambang Pancasila, dapat ditemukan dalam berbagai penelitian terdahulu. Studi-studi sebelumnya sering kali menyoroti tantangan dalam mengajarkan materi yang berhubungan dengan identitas nasional dan nilai-nilai budaya kepada siswa, terutama dalam konteks sekolah dasar (Damayanti & Nugroho, 2023; Gumilar, 2023; Pramitasari, 2021). Penelitian-penelitian tersebut menemukan bahwa sebagian besar siswa di tingkat SD mengalami kesulitan dalam memahami lambang-lambang nasional, termasuk lambang Pancasila, akibat kurangnya pemahaman konsep dan kurangnya penekanan dalam kurikulum.

Selain itu, beberapa penelitian juga menyoroti pentingnya penggunaan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (Febryana et al., 2023; Lu'lu'a et al., 2023; Widiana & Sa'diyah, 2023). Penggunaan media interaktif, simulasi, atau pembelajaran berbasis proyek telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar mereka dalam materi-materi yang kompleks seperti ini. Oleh karena itu, penelitian ini dapat menjadi tambahan yang bernilai dalam literatur pendidikan, dengan menunjukkan potensi penggunaan media papan pintar Pancasila sebagai salah satu pendekatan yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang penting ini.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mencari solusi yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada materi mengenal lambang Pancasila dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Dengan mengidentifikasi rendahnya pencapaian siswa dalam memahami lambang-lambang nasional, penelitian ini bertujuan untuk menemukan pendekatan pembelajaran yang sesuai dan efektif untuk memperbaiki situasi ini. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan, tetapi juga untuk memberikan kontribusi dalam pembangunan karakter dan pemahaman nilai-nilai nasional siswa, yang merupakan aspek penting dalam pendidikan untuk membangun warga negara yang berkualitas.

Alasan utama pentingnya penelitian ini dilaksanakan adalah untuk mengatasi rendahnya pemahaman siswa terhadap materi mengenal lambang Pancasila, yang merupakan bagian integral dari identitas dan nilai-nilai nasional Indonesia. Pemahaman yang mendalam tentang lambang-lambang nasional adalah kunci untuk membangun kesadaran dan identitas kebangsaan yang kuat di kalangan generasi muda. Dengan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ini, diharapkan dapat memperkuat rasa kebangsaan siswa dan meningkatkan kesadaran mereka akan pentingnya menjaga dan mempromosikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki dampak yang signifikan dalam memberikan kontribusi pada pendidikan karakter dan pembentukan warga negara yang bertanggung jawab dan beretika.

Penelitian ini didukung oleh teori-teori pembelajaran yang menggarisbawahi pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu teori yang relevan adalah teori konstruktivis, yang menekankan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa secara aktif terlibat dalam membangun pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi dengan materi pelajaran (Suryadi, 2018; Sutiah, 2020). Dalam konteks penelitian ini, penggunaan media papan pintar Pancasila dapat diinterpretasikan sebagai sarana untuk memfasilitasi keterlibatan aktif siswa dalam memahami dan menginternalisasi materi tentang lambang-lambang Pancasila. Dengan memanfaatkan media interaktif ini, siswa memiliki kesempatan untuk secara langsung terlibat dalam proses pembelajaran, mengeksplorasi konsep-konsep yang kompleks, dan membangun pemahaman yang lebih mendalam tentang identitas nasional mereka.

Selain itu, penelitian ini juga konsisten dengan teori pembelajaran berbasis proyek. Teori ini menekankan pentingnya memberikan konteks dan situasi nyata kepada siswa di mana mereka dapat menerapkan pengetahuan mereka dalam memecahkan masalah atau menciptakan produk yang relevan (Mahtumi et al., 2022; Tinenti, 2018). Dengan menggunakan media papan pintar Pancasila sebagai alat pembelajaran, siswa dapat terlibat dalam proyek-proyek yang menantang dan bermakna yang memungkinkan mereka untuk mengaitkan konsep-konsep yang mereka pelajari dengan konteks kehidupan nyata. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka tentang lambang-lambang Pancasila, tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan kritis, analitis, dan kolaboratif yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu, teori pembelajaran multimedia juga mendukung penggunaan media papan pintar Pancasila dalam penelitian ini. Teori ini menyatakan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa dengan menyediakan representasi visual yang membantu mereka memproses informasi dengan lebih efektif (Isti`adah, 2020; Wibowo, 2020). Dengan menyajikan materi tentang lambang-lambang Pancasila melalui media papan pintar yang interaktif, siswa memiliki kesempatan untuk memvisualisasikan konsep-konsep tersebut secara lebih jelas dan memahaminya dengan lebih baik. Dengan demikian, teori-teori pembelajaran ini memberikan landasan yang kuat bagi pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini, serta mendukung potensi efektivitas media papan pintar Pancasila dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang materi PKN.

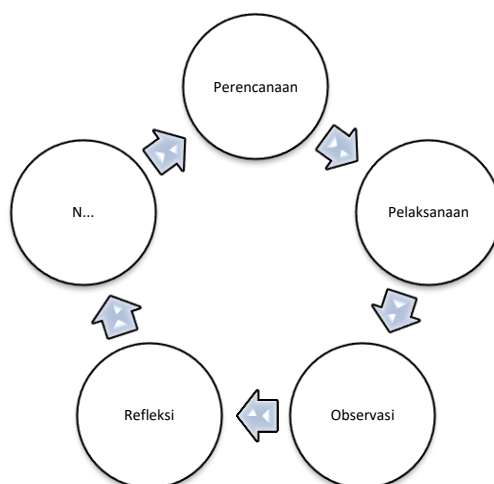
Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa pada materi mengenal lambang Pancasila, tetapi juga menawarkan solusi yang konkrit dan terarah untuk meningkatkan pemahaman siswa melalui penggunaan media papan

pintar Pancasila dalam proses pembelajaran. Dukungan dari teori-teori pembelajaran yang relevan menguatkan kepercayaan pada efektivitas pendekatan yang diusulkan dalam penelitian ini. Harapan dari penelitian ini adalah agar hasil temuan dan rekomendasi yang dihasilkan dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam meningkatkan kualitas pendidikan, memperkuat rasa kebangsaan, serta membentuk warga negara yang bertanggung jawab dan beretika.

Metode

Metode Penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dan menilai hasil belajar peserta didik pada program pendidikan Pancasila dengan menggunakan Media Papan Pintar dikelas 2 SDN 011 Tatoa Kabupaten Mamasa dengan jumlah peserta didik 15 orang, yang mencakup 11 laki-laki dan 4 perempuan.

Penelitian ini dilaksanakan menggunakan 2 siklus, dimana setiap siklus memiliki 4 tahapan yaitu: Tahap Perencanaan, Tahap Pelaksanaan, Tahap Evaluasi/Observasi, dan Tahap Refleksi.



Gambar 1. Alur Siklus I dan Siklus II

Jenis data pada pengkajian ini yakni data kuantitatif, yang didapatkan dari hasil tes akhir siswa. Data observasi guru merupakan informasi yang didapatkan dari pengamatan selama proses pembelajaran. Proses pengumpulan data dijalankan dengan pemberian tes guna mengevaluasi perkembangan hasil belajar murid setelah setiap siklus pembelajaran PPKN. Instrumen pengkajian meliputi tes hasil belajar serta lembar observasi, yang digunakan setelah pengaplikasian media papan pintar pada pembelajaran PPKN pada materi Lambang Pancasila.

Hasil Penelitian

Ruang kelas SDN 011 Tatoa kelas II dijadikan sebagai lokasi proyek penelitian tindakan ini. Proyek penelitian ini melibatkan lima belas siswa. Kelompok ini terdiri

dari sebelas siswa laki-laki dan empat siswa perempuan. Melalui penggunaan papan pintar Pancasila sebagai alat pengajaran, peneliti di SDN 011 Tatoa meningkatkan prestasi akademik siswa kelas II melalui penelitian tindakan kelas. Siklus I dan Siklus II adalah 2 fase berbeda yang membentuk proses penelitian.

Melalui penggunaan media Papan Pintar Pancasila ini, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran pendidikan Pancasila materi mengenal lambang pancasila di SDN 011 Tatoa Kabupaten Mamasa.

Observasi dilakukan secara langsung terhadap proses pembelajaran, baik pada siklus I maupun siklus II. Data masing-masing siklus disajikan sehingga dapat menjadi bahan perbandingan peningkatan hasil belajar PKn untuk Siklus I dan II.

Data Hasil Belajar pada Siklus I

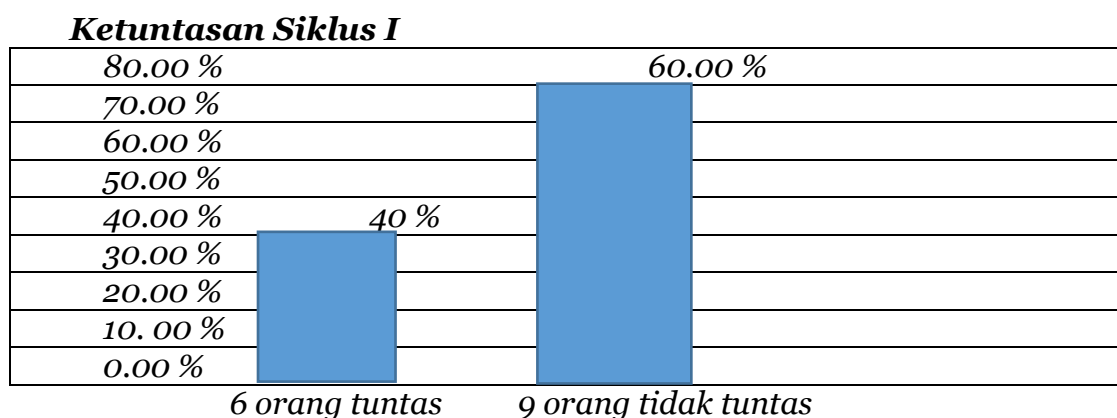
Hasil tes yang telah diberikan diakhir pertemuan ketiga di masing-masing siklus. Data hasil belajar siswa pada Siklus I, seperti yang terdokumentasi pada tabel 1, menjadi fokus utama observasi.

Tabel 1. Hasil Penilaian Siswa Siklus I.

No.	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1.	Desti datu	50	Tidak tuntas
2.	Naftalia	70	Tuntas
3.	Wikenia	45	Tidak Tuntas
4.	Mitha kiki	55	Tidak Tuntas
5.	Cristian	65	Tidak tuntas
6.	Agung dwi	80	Tuntas
7.	Abitszar	75	Tuntas
8.	Zubair	75	Tuntas
9.	Januarto	65	Tidak tuntas
10.	Kevin	75	Tuntas
11.	Vir alexsander	55	Tidak tuntas
12.	Muh. Yafiq	70	Tuntas
13.	Infra linkski	50	Tidak tuntas
14.	Kristian demmatande	50	Tidak tuntas
15.	Bongga pasau	50	Tidak tuntas
KKM		70	
Nilai	Rata-rata	62	
Persen	Ketuntasan	40%	

Tabel 1 menampilkan data yang mengindikasikan bahwa tingkat ketuntasan hasil belajar PKn masih rendah, dengan nilai rata-rata hanya mencapai 62 dan tingkat ketuntasan sebesar 40%. Hal ini menggambarkan bahwa masih ada upaya

yang perlu dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar PKn agar mencapai tingkat yang diinginkan. Agar lebih jelas lagi dapat dilihat pada diagram batang di bawah ini:



Gambar 1. Grafik Ketuntasan Siklus I.

Berdasarkan tabel 1 dan gambar grafik 1 tersebut, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas II SDN 011 Tatoa pada siklus 1 mencapai ketuntasan 40% dan nilai rata-rata siswa 62. Oleh karena itu, persentase ketuntasan baru mencapai 40%, maka perlu lagi dilakukan perbaikan pembelajaran siklus II karena belum memenuhi target nilai rata-rata sebesar 70.

Data Hasil Belajar pada Siklus II

Karena hasil evaluasi pada siklus 1 masih ada siswa yang nilainya tidak tuntas. Oleh karena itu, pada siklus 2 peneliti lebih memotivasi siswa dan menjelaskan lebih rinci tentang materi mengenal lambang pancasila. Adapun hasil belajar siswa pada siklus 2 disajikan dalam tabel berikut:

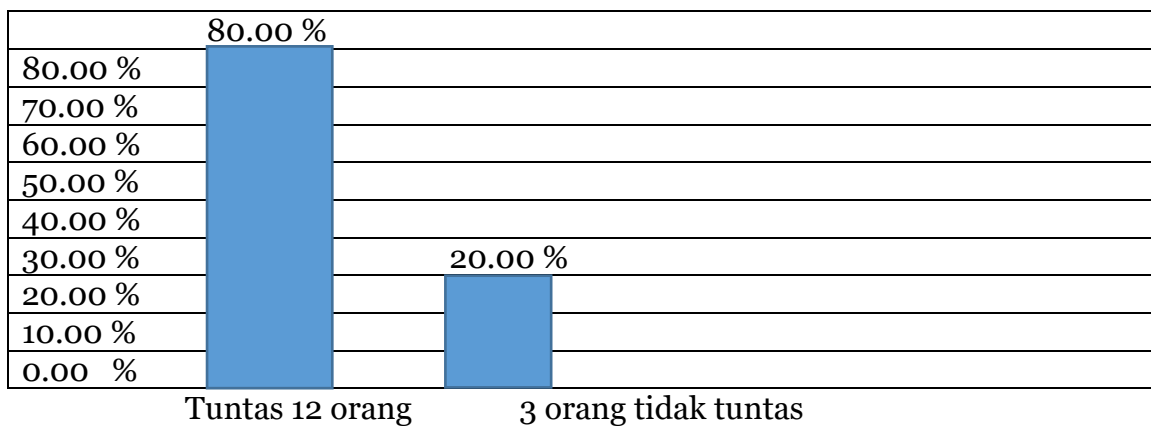
Tabel 2. Hasil Penilaian Siswa Siklus II.

No.	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1.	Desti datu	64	Tidak tuntas
2.	Naftalia	75	Tuntas
3.	Wikenia	65	Tidak Tuntas
4.	Mitha kiki	70	Tuntas
5.	Cristian	75	Tuntas
6.	Agung dwi	90	Tuntas
7.	Abitszar	80	Tuntas
8.	Zubair	80	Tuntas
9.	Januarto	76	Tuntas
10.	Kevin	77	Tuntas
11.	Vir alexsander	75	Tuntas
12.	Muh. Yafiq	80	Tuntas
13.	Infra linkski	65	Tidak tuntas
14.	Kristian demmatande	70	tuntas
15.	Bongga pasau	70	tuntas

KKM		70
Nilai	Rata-rata	73,13
Persen	Ketuntasan	80%

Tabel 2 menampilkan data yang mengindikasikan bahwa tingkat ketuntasan hasil belajar PKn telah meningkat, karena mendapatkan nilai rata-rata mencapai 73,13 dan tingkat ketuntasan sebesar 80%. Hal ini menggambarkan bahwa telah terjadi peningkatan hasil belajar PKn dengan menggunakan media papan pintar. Agar lebih jelas lagi dapat dilihat pada diagram batang di bawah ini:

Ketuntasan Belajar Siklus II



Gambar 2. Grafik Ketuntasan Siklus II.

Berdasarkan gambar grafik 1 dan 2 diatas, dapat diamati bahwa terjadi peningkatan signifikan pada persentase ketuntasan siswa dari siklus 1 ke siklus 2. Pada siklus 1, persentase ketuntasan mencapai 40%, maka peneliti melakukan perbaikan pada siklus 2, di mana persentase ketuntasan meningkat menjadi 80 %. Peningkatan ini mencerminkan efektivitas tindakan yang diambil oleh peneliti dalam mengatasi kendala pembelajaran pendidikan pancasila materi mengenal lambang pancasila di kelas II SDN 011 Tatoa. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran menggunakan media papan pintar pancasila berhasil meningkatkan persentase ketuntasan siswa, mencapai tingkat yang lebih optimal pada siklus 2.

Pembahasan

Keberhasilan peningkatan persentase ketuntasan ini merupakan pencapaian yang penting dalam konteks peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Hasil ini juga memberikan kontribusi pada pemahaman lebih luas tentang strategi pembelajaran yang efektif, terutama dalam memahami mengenal lambang pancasila. Kesuksesan penelitian ini memberikan dukungan empiris terhadap keefektifan penerapan alat peraga kelereng berwarna sebagai metode pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pancasila. Selain itu, hasil yang signifikan ini juga menyoroti pentingnya pendekatan inovatif dalam merancang

strategi pembelajaran yang responsif terhadap kebutuhan siswa, membuktikan bahwa metode pembelajaran yang kreatif dapat memainkan peran krusial dalam peningkatan hasil belajar siswa di tingkat dasar.

Tabel 3. Perbandingan hasil belajar siklus I dan siklus II.

Tahapan	Persentase Hasil Belajar	Observasi Hasil Belajar
Siklus I	40%	Belum Maksimal
Siklus II	80%	Maksimal

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam persentase hasil belajar siswa pada siklus II, yang tercermin dari Tabel 3. Peningkatan ini sangat mencolok, dengan persentase hasil belajar siswa yang tuntas meningkat dari 40% pada siklus I menjadi 80% pada siklus II. Meskipun demikian, data menunjukkan bahwa indikator keberhasilan yang telah ditetapkan masih belum tercapai pada siklus sebelumnya dan Siklus I, di mana tingkat ketuntasan hasil pembelajaran masih di bawah 40%. Namun, pada siklus II, hasil pembelajaran telah mencapai tingkat ketuntasan yang diharapkan, yaitu lebih dari 80%, sesuai dengan parameter yang telah ditetapkan.

Penelitian yang dilakukan oleh SDN 011 Tatoa menemukan bahwa pemanfaatan media papan pintar Pancasila telah memberikan kontribusi signifikan terhadap pemahaman siswa terhadap materi Pancasila di kelas II. Media ini tidak hanya menjadi alat pembelajaran, tetapi juga menjadi bagian integral dari pengembangan proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan media ini, siswa didorong untuk aktif terlibat dalam pembelajaran mereka, yang pada gilirannya membantu mereka memahami dan menerapkan materi pelajaran dengan lebih baik. Media papan pintar Pancasila juga memfasilitasi kegiatan proyek kelompok, yang meningkatkan interaksi antar siswa dan memperkuat pembelajaran kolaboratif.

Siswa yang terlibat dalam pembelajaran menggunakan media papan pintar Pancasila telah menunjukkan peran yang lebih aktif dalam proses pembelajaran mereka sendiri. Mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga secara aktif terlibat dalam proses diskusi, pemecahan masalah, dan pembelajaran berbasis proyek. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi, tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kerjasama tim, dan tanggung jawab pribadi, yang merupakan aspek penting dalam pendidikan karakter dan pembentukan kepribadian siswa.

Penelitian terkait dalam bidang pendidikan menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif, seperti papan pintar digital, dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar mereka. Studi sebelumnya mengungkapkan bahwa penggunaan papan pintar digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa, memperbaiki retensi informasi, dan meningkatkan pemahaman konsep-konsep yang kompleks (Bopo et al., 2023; Langka & Setyadi, 2023; Sholeh & Efendi, 2023). Oleh karena itu, media interaktif seperti papan pintar digital dapat memberikan

pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif, sehingga meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga konsisten dengan teori belajar konstruktivis, yang menekankan pentingnya peran aktif siswa dalam membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan materi pelajaran. Menurut teori ini, pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa terlibat dalam proses konstruksi pengetahuan mereka sendiri melalui refleksi, diskusi, dan eksperimen. Dengan memfasilitasi keterlibatan aktif siswa melalui penggunaan media papan pintar Pancasila, penelitian ini mendukung prinsip-prinsip belajar konstruktivis dalam konteks pembelajaran PKn.

Selain itu, hasil penelitian ini juga menggarisbawahi pentingnya pendekatan pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Pembelajaran berbasis proyek menempatkan siswa dalam situasi nyata di mana mereka harus menerapkan pengetahuan mereka untuk memecahkan masalah konkret atau menciptakan produk yang relevan. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan motivasi siswa, memperdalam pemahaman mereka tentang konsep-konsep yang dipelajari, dan meningkatkan keterampilan mereka dalam memecahkan masalah dan berkolaborasi dengan orang lain. Dengan demikian, hasil penelitian ini menegaskan efektivitas pendekatan pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam konteks pembelajaran PKn.

Penelitian ini didukung oleh teori dan hasil penelitian sebelumnya karena mengakui pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Teori belajar konstruktivis menekankan bahwa pembelajaran efektif terjadi ketika siswa secara aktif terlibat dalam membangun pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi dengan materi pelajaran. Penggunaan media papan pintar Pancasila dalam penelitian ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran mereka, dengan menyediakan platform interaktif yang memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi konsep-konsep Pancasila secara langsung dan mendalam. Hasil penelitian sebelumnya yang mendukung efektivitas media interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa juga menguatkan temuan penelitian ini, menegaskan bahwa pendekatan yang mendorong keterlibatan aktif siswa memang efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran.

Selain itu, dukungan terhadap hasil penelitian ini juga didasarkan pada konsep pembelajaran berbasis proyek. Pendekatan pembelajaran ini tidak hanya mengharuskan siswa untuk memahami konsep-konsep secara teoritis, tetapi juga menerapkannya dalam konteks situasi nyata. Melalui penerapan pembelajaran berbasis proyek melalui penggunaan media papan pintar Pancasila, siswa memiliki kesempatan untuk mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang nilai-nilai Pancasila melalui proyek-proyek yang relevan dan bermakna (Arifin et al., 2022; Maradika et al., 2023; Sukiyati et al., 2023). Dengan demikian, konsistensi temuan penelitian ini dengan prinsip-prinsip pembelajaran berbasis proyek yang telah terbukti efektif dalam penelitian sebelumnya juga menambah kepercayaan pada hasil penelitian ini.

Implikasi dari hasil penelitian ini sangat relevan untuk perbaikan sistem pendidikan dan pengembangan metode pembelajaran di sekolah. Temuan bahwa penggunaan media papan pintar Pancasila dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PKn memiliki implikasi yang luas dalam pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran di sekolah. Guru dan pengambil kebijakan pendidikan dapat mempertimbangkan investasi dalam teknologi pendidikan yang interaktif dan menyediakan pelatihan yang memadai bagi guru dalam pemanfaatan media tersebut.

Selain itu, hasil penelitian ini juga menyoroti pentingnya pendekatan pembelajaran yang aktif dan berbasis proyek dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Guru dapat menggunakan temuan ini sebagai landasan untuk merancang kurikulum yang lebih berorientasi pada siswa, dengan memasukkan lebih banyak kegiatan proyek dan penggunaan teknologi interaktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, pengembangan keterampilan guru dalam mendesain pembelajaran berbasis proyek dan memanfaatkan teknologi pendidikan dapat menjadi fokus dalam pengembangan profesionalisme guru. Dengan demikian, hasil penelitian ini memiliki implikasi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan pengalaman pembelajaran siswa di sekolah.

Meskipun hasil penelitian ini memberikan wawasan yang berharga tentang efektivitas penggunaan media papan pintar Pancasila dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PKn, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Salah satu keterbatasan adalah lingkup penelitian yang terbatas pada satu sekolah atau kelompok siswa tertentu, sehingga generalisasi temuan ini terhadap populasi siswa yang lebih luas mungkin terbatas. Selain itu, penelitian ini juga tidak secara mendalam menggali faktor-faktor lain yang mungkin memengaruhi hasil pembelajaran siswa, seperti faktor-faktor lingkungan atau karakteristik individual siswa. Oleh karena itu, untuk mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif tentang efektivitas penggunaan media papan pintar Pancasila dalam pembelajaran PKn, diperlukan penelitian lanjutan yang melibatkan sampel yang lebih representatif dan mempertimbangkan berbagai faktor yang memengaruhi hasil pembelajaran siswa.

Simpulan

Temuan penting dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan media papan pintar Pancasila secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PKn, seiring dengan peningkatan hasil belajar yang mencapai tingkat ketuntasan yang diharapkan. Dalam konteks pendidikan modern yang semakin tergantung pada teknologi, hasil penelitian ini menyoroti potensi besar teknologi interaktif dalam memperkaya pengalaman pembelajaran siswa dan meningkatkan pencapaian akademik. Implikasi dari penelitian ini sangat relevan dalam konteks pengembangan kurikulum yang berorientasi pada siswa dan integrasi teknologi dalam proses pembelajaran di sekolah. Dengan memanfaatkan temuan ini, guru dan pengambil kebijakan pendidikan dapat merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna bagi siswa.

Referensi

- Arifin, M., Syahputra, H., & Batubara, I. H. (2022). *Media Pembelajaran Berbasis ICT* (1st ed.). umsu press.
- Bopo, G., Ngura, E. T., Fono, Y. M., & Laksana, D. N. L. (2023). Peningkatan Kemampuan Numerasi dengan Media Pembelajaran Papan Pintar Berhitung pada Anak Usia 6-7 Tahun. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(3), Article 3. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i3.1998>
- Damayanti, F., & Nugroho, A. S. (2023). Pengembangan Pakapin (Papan Kantong Pintar) pada Materi Lambang Pancasila dan Pengamalan Sila Pancasila Kelas II Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), Article 1. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.9537>
- Febryana, M. R. N., Alfinnaja, N., Widodo, S. T., & Tugiran. (2023). Penerapan Sila Pancasila sebagai Upaya Menumbuhkan Karakter Unggul Siswa SD melalui Media Pembelajaran Kantong Ajaib. *Jurnal Basicedu*, 7(6), Article 6. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6379>
- Gumilar, E. B. (2023). Problematika Pembelajaran IPA Pada Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar / Madrasah Ibtidaiyah. *JURNAL PEDAGOGY*, 16(1), Article 1.
- Isti`adah, F. N. (2020). *Teori-Teori Belajar dalam Pendidikan* (1st ed.). Edu Publisher.
- Langka, F. R., & Setyadi, D. (2023). Pengembangan media pembelajaran papan pintar aljabar untuk materi persamaan linear satu variabel: *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 335–347. <https://doi.org/10.33654/math.v9i2.2146>
- Lu'lu'a, K., Luthfiana, L., Widodo, S. T., Wahyuni, N. I., & Khusna, D. S. (2023). Strategi Mengatasi Kesulitan Membaca pada Pelajaran Pancasila Siswa Kelas 1 Menggunakan Media Papan Pintar Pancasila. *Jurnal Basicedu*, 7(6), Article 6. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6405>
- Mahtumi, I., Purnamaningsih, I. R., & Purbangkara, T. (2022). *Pembelajaran Berbasis Proyek (Projects Based Learning)* (1st ed.). Uwais Inspirasi Indonesia.
- Maradika, A. P., Kumalasari, E., Azizah, W. A., Widodo, S. T., & Nurkhikmah, A. (2023). Pengaruh Media Smart Box dengan Model Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas II SD Negeri Tugurejo 02 Materi Penerapan Nilai Pancasila. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), Article 5. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2181>
- 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), Article 1. <https://doi.org/10.53624/ptk.v2i1.47>
- Sholeh, M. I., & Efendi, N. (2023). Integrasi Teknologi dalam Manajemen Pendidikan Islam: Meningkatkan Kinerja Guru di Era Digital. *Jurnal Tinta: Jurnal Ilmu Keguruan Dan Pendidikan*, 5(2), 104–126.

- Sukiyati, N., Yudiana, K., & Ujianti, P. R. (2023). Media Papan Pintar berbasis Profil Pelajar Pancasila untuk Siswa Kelas II SD. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.23887/jmt.v3i2.64312>
- Suryadi, R. A. (2018). *Ilmu Pendidikan Islam* (1st ed.). Deepublish.
- Sutiah. (2020). *Teori Belajar dan Pembelajaran* (1st ed.). Nizamia Learning Center.
- Tinenti, Y. R. (2018). *Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP) dan Penerapannya dalam Proses Pembelajaran di Kelas* (1st ed.). Deepublish.
- Wibowo, H. (2020). *Pengantar Teori-Teori Belajar dan Model-Model Pembelajaran* (1st ed.). Puri Cipta Media.
- Widiana, G. T., & Sa'diyah, N. (2023). Pengembangan Media Papan Pancasila Pintar (Papantar) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKN Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 5(2), Article 2.