

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN UNDERCOVER TERHADAP HASIL
BELAJAR RANAH KOGNITIF SISWA KELAS V SD PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA**

Amirah Fakhriah Nazihah Pelupessy¹, Nina Nurhasanah², Yofita Sari³

¹²³PGSD FIP Universitas Negeri Jakarta

1amirahnazihah66@gmail.com, 2nnurhasanah@unj.ac.id, 3yofita.sari@unj.ac.id

ABSTRACT

This study aims to examine the effect of the Undercover game-based learning media on students' cognitive learning outcomes in fifth-grade Pancasila Education at SDN Kramat Jati District. This study used an experimental method using a Pretest-Posttest Control Group Design. The sample consisted of students from class VA and class VB. The research instrument was a written test consisting of five essay questions. Statistical analysis using the Paired Samples showed that the experimental class had a t_{count} was 17,55, while the t_{table} was 1,72. For the control class t_{count} was 7,04, while the t_{table} was 1,72. Since t_{count} in both classes was greater than the t_{table} , H_0 was rejected and H_1 was accepted, indicating an effect on learning outcomes in both classes. However, based on the N-Gain test, the experimental class scored 0.60, while the control class scored 0.35. This indicates that the use of Undercover game-based media had a significant effect on students' cognitive learning outcomes in the fifth grade Pancasila Education subject.

Keywords: Undercover game, learning outcomes, cognitive domain, Pancasila Education

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media permainan *Undercover* terhadap hasil belajar ranah kognitif siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V di SDN Cawang 12. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas VA dan kelas VB. Instrumen yang digunakan yaitu tes tertulis berupa soal esai sebanyak 5 soal. Hasil uji statistik menggunakan *Paired Samples Test* diperoleh hasil t_{hitung} kelas eksperimen 17,55 sedangkan t_{tabel} 1,72. Sedangkan, uji-t pada kelas kontrol diperoleh t_{hitung} 7,04 sedangkan t_{tabel} 1,72. Pada kelas eksperimen maupun kontrol t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti kedua kelas menunjukkan adanya pengaruh terhadap hasil belajar. Karena kedua kelas memiliki pengaruh, maka dilihat dari uji N-Gain, kelas eksperimen memiliki nilai N-Gain sebesar 0,60 sedangkan kelas kontrol memiliki nilai N-Gain sebesar 0,35. Hal ini menunjukkan bahwa "Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media permainan *Undercover* terhadap hasil belajar ranah kognitif siswa SD kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila".

Kata Kunci: Media permainan *Undercover*, hasil belajar, ranah kognitif, Pendidikan Pancasila

A. Pendahuluan (12 pt dan Bold)

Pendidikan di sekolah dasar sebagai jenjang dasar pendidikan formal yang memiliki peran penting untuk proses keberlangsungan pendidikan selanjutnya (Sahara & Silalahi, 2022). Pendidikan di sekolah dasar menjadi pondasi penting dalam membangun kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan keterampilan sosial yang akan siswa gunakan sepanjang kehidupan belajar dan berinteraksi di kehidupan masyarakat. Pendidikan di sekolah dasar menjadi pondasi yang menentukan kualitas hidup seseorang di masa depan, baik dalam pengembangan diri maupun dalam kehidupan sosialnya.

Oleh karena itu, pendidikan di SD harus terus beradaptasi dengan tuntutan zaman, terutama dalam menghadapi perkembangan pesat IPTEK. Perkembangan pendidikan di abad 21 berbeda jauh dengan perkembangan pendidikan di abad sebelumnya. Teknologi memiliki peran yang cukup penting dalam kemajuan dan kelancaran proses pembelajaran. Penggunaan teknologi pendidikan di sekolah dasar memiliki kemungkinan besar untuk membantu guru dalam menyelesaikan berbagai masalah dalam proses kegiatan belajar

mengajar. Pemanfaatan teknologi dapat digunakan untuk menyajikan materi pembelajaran dalam berbagai bentuk yang lebih bervariasi (Hidayah et al., 2024). Dalam pendidikan, untuk meningkatkan keterampilan dalam pembelajaran dan inovasi tentunya dengan menciptakan suatu proses pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam *communication* (komunikasi), *collaboration* (kolaborasi), *critical thinking* (berpikir kritis), dan *creativity* (kreatif) atau yang biasa disebut dengan keterampilan 4C.

Dalam hal ini, Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam membentuk karakter serta menanamkan nilai-nilai kebangsaan pada siswa, sekaligus mendukung pengembangan keterampilan 4C dalam proses pembelajaran. Namun, kenyataannya metode pengajaran yang digunakan masih cenderung konvensional, seperti ceramah dan diskusi, yang kurang menarik bagi siswa (Sanjaya, 2019). Hal ini dapat menyebabkan pembelajaran menjadi kurang efektif dalam membangun pemahaman dan keterlibatan siswa. Sebagian besar siswa tidak tertarik dan memiliki semangat yang rendah

untuk belajar Pendidikan Pancasila. Oleh karena itu, permasalahan tersebut juga menjadi tugas guru untuk menarik perhatian siswa. Karena siswa tidak tertarik dan memiliki semangat yang rendah untuk belajar, maka yang dihasilkan adalah memiliki hasil belajar yang rendah.

Hasil belajar merupakan suatu proses untuk melihat sejauh mana siswa dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar, atau keberhasilan yang dicapai seorang siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang ditandai dengan bentuk angka, huruf, atau simbol tertentu yang disepakati oleh pihak penyelenggara pendidikan (Dimiyati & Mudjiono, 2015).

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari interaksi dengan lingkungannya, tidak karena pertumbuhan fisik atau kedewasaan, tidak karena kelelahan, penyakit atau pengaruh obat-obatan dan bersifat relatif permanen, tahan lama dan menetap, tidak berlangsung sesaat saja (Siregar & Nara, 2015). Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri seseorang sebagai akibat terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik

dari sebelumnya dari yang tidak tahu menjadi tahu dan tidak mengerti menjadi mengerti, dan dapat diamati atau diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan (Hamalik, 2016).

Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan peserta siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu (Susanto, 2019). Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sebatas mana siswa dapat memahami serta mengerti materi pelajaran. Selanjutnya Bloom menjelaskan hasil belajar terbagi dalam tiga aspek yaitu aspek kognitif atau tingkat berpikir siswa, aspek afektif atau sikap yang menjadi pedoman bertingkah laku, dan aspek psikomotorik atau yang berkaitan dengan keterampilan kekuatan fisik (Suardi, 2018).

Dari beberapa pendapat ahli yang telah dikemukakan, hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku siswa yang diperoleh dari hasil tes yang dinyatakan dalam skor setelah melakukan proses pembelajaran dan terjadinya peningkatan dan juga pengembangan yang lebih baik dari

yang tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti dengan ditandai pada perubahan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang bersifat relatif permanen.

Hasil belajar diamati pada perubahan tingkah laku seperti pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dinyatakan dalam bentuk angka (Irawati et al., 2021). Indikator hasil belajar menurut Benjamin S. Bloom yaitu: a) ranah kognitif, ranah yang memfokuskan pada perubahan perilaku saat kegiatan berpikir; b) ranah afektif, ranah yang memfokuskan pada peningkatan hasil belajar dalam berperilaku atau sikap; dan c) ranah psikomotor, ranah keterampilan dimana hasil belajar yang tinggi didapatkan dari penguasaan hasil belajar rendah terlebih dahulu (Listyaningsih et al., 2023).

Berdasarkan hierarki Taksonomi Bloom Revisi, indikator hasil belajar ranah kognitif terdiri atas enam aspek yaitu mengingat (C1); memahami (C2), mengaplikasikan (C3); menganalisis (C4); mengevaluasi (C5); dan mencipta (C6) (Anderson & Krathwohl, 2001).

Berhasil atau tidak seseorang saat belajar disebabkan beberapa faktor pencapaian hasil belajar yang mempengaruhinya yaitu yang berasal dari dalam diri siswa (faktor internal) dan juga yang berasal dari luar diri siswa (faktor eksternal). Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri, yaitu meliputi: a) kesehatan; b) intelegensi dan bakat; c) minat dan motivasi; d) cara belajar (Dalyono, 2015). Faktor ekstern yaitu faktor yang berasal dari luar dan terbagi menjadi tiga faktor, yaitu: a) faktor keluarga; b) faktor sekolah c) faktor masyarakat, (Slameto, 2015).

Metode maupun media yang digunakan oleh guru saat proses belajar sangat berpengaruh pada kemampuan siswa menerima materi pembelajaran. Apabila saat proses pembelajaran berlangsung menarik minat siswa, maka akan berdampak pula pada hasil belajar siswa yang akan di dapatkan. Salah satu solusi yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga anak akan minat dalam

belajar dan mendapatkan hasil belajar yang baik.

Media pembelajaran menjadi salah satu hal yang penting dalam proses pembelajaran karena guru dapat dengan mudah menyampaikan materi kepada siswa (Agustira & Rahmi, 2022). Guru perlu melakukan suatu pembaharuan dalam menciptakan media pembelajaran, sehingga pembelajaran akan efektif dan menyenangkan. Sesuai dengan Piaget yang mengemukakan bahwa siswa SD usia 7 – 11 tahun membutuhkan media pembelajaran yang konkret, interaktif, dan menyenangkan untuk memahami konsep abstrak (Marinda, 2020). Maka dari itu, pemilihan media dalam proses pembelajaran juga penting diperhatikan agar media yang digunakan tepat untuk menunjang proses pembelajaran. Kemampuan guru dalam menjelaskan materi menggunakan media pembelajaran menjadi salah satu cara yang menarik dan dapat memotivasi siswa untuk belajar sehingga memiliki hasil belajar yang lebih baik dari sebelumnya.

Undercover merupakan sebuah permainan menggunakan aplikasi yang melibatkan menebak identitas lawan sekaligus mengungkap

identitas diri sendiri (Resiana et al., 2024). Permainan *Undercover* adalah permainan tebak kata berbasis tim dimana identitas peserta dirahasiakan satu sama lain, bahkan jika siswa memiliki identitas yang sama. Permainan ini dimainkan dalam beberapa putaran, dengan setiap orang menggambarkan kata yang diberikan. Sesuai dengan namanya, *Game Undercover* adalah permainan tebak kata di mana pemain harus menggambarkan kata rahasia yang dimiliki dengan cara yang tersembunyi. Permainan *Undercover* ini dikembangkan oleh Yanstar Studio OU dan dapat diunduh di perangkat Android maupun iOS.

Undercover memiliki strategi berbasis deduksi sosial yang mengandalkan analisis, kreativitas, dan keterampilan komunikasi. Permainan ini menantang pemain untuk menyembunyikan identitas masing-masing, menganalisis lawan, dan membuat keputusan secara strategis agar bisa bertahan dalam permainan. Elemen misteri, kerja sama, dan pengambilan keputusan membuat permainan ini menarik dan penuh ketegangan. Permainan *Undercover* juga melatih kemampuan berpikir, logika, serta keterampilan

sosial seperti persuasi dan negosiasi. Permainan *Undercover* yang memiliki ciri khas menambah kosakata dapat dihubungkan dengan hasil belajar siswa, semakin banyak kosakata pengetahuan yang dimiliki oleh siswa maka hasil belajarnya pun juga akan meningkat. Hal ini berhubungan dengan ranah kognitif siswa.

Permainan *Undercover* memiliki beberapa dimensi yang berkontribusi pada pengalaman bermain, yaitu kognitif, sosial, emosional, kreativitas, serta kompetitif dan strategis (Resiana et al., 2024). Dari segi kognitif, pemain harus menganalisis petunjuk, berpikir logis, dan menyusun strategi untuk mengungkap identitas lawan. Dimensi sosial terlihat dalam interaksi dan komunikasi antarpemain, termasuk kerja sama dan persuasi. Secara emosional, permainan ini melatih kepercayaan diri, pengendalian ekspresi, serta ketahanan mental dalam menghadapi tuduhan atau tekanan. Kreativitas juga berperan penting karena pemain harus menyusun petunjuk yang cukup jelas bagi rekan tetapi tetap samar bagi lawan. Selain itu, aspek kompetitif dan strategis menuntut pemain, terutama *Undercover*, untuk beradaptasi, berpura-pura, dan mengontrol

informasi agar tidak mudah teridentifikasi. Kombinasi dimensi ini menjadikan *Undercover* sebagai permainan yang tidak hanya menghibur tetapi juga melatih keterampilan berpikir kritis, komunikasi, dan kerja sama dalam suasana yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti dengan guru kelas V di SDN Cawang 12 Jakarta Timur, siswa lebih senang dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran pada saat pembelajaran itu melibatkan partisipasi aktif siswa melalui berbagai kegiatan. Berdasarkan observasi dan wawancara juga diperoleh bahwa nilai siswa kelas V masih rendah yaitu dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). KKTP yang ditetapkan oleh sekolah untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah 78. Dari total 49 siswa kelas V di SD tersebut, 38 siswa diantaranya masih memperoleh nilai dibawah 78 dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Penelitian yang dilakukan oleh Rosyidi dengan judul penelitian "*The Use of Undercover Game on Students' Vocabulary Achievement*". Dari hasil analisis data *pretest*, rata-rata hasil belajar yang diperoleh pada tes

dengan nilai rata-rata sebesar 65,82, dan rata-rata hasil belajar yang diperoleh pada *posttest* sebesar 78,20. Pada *posttest* setelah diterapkan *Undercover Game*, terdapat peningkatan sebesar 12,38 poin dari *pretest*. Dari temuan penelitian ini menunjukkan bahwa *Undercover Game* mempengaruhi pencapaian kosakata siswa dan meningkatkan hasil belajar (Rosyidi, 2022).

Penelitian ini memiliki kebaruan karena menghubungkan permainan *Undercover* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dalam Pendidikan Pancasila khususnya di sekolah dasar. Penelitian ini akan difokuskan untuk melihat hasil belajar siswa berdasarkan ranah kognitifnya. Penelitian ini juga akan menunjukkan bahwa penggunaan media permainan tidak hanya meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, tetapi berkontribusi pada pengembangan keterampilan berpikir sejak dini, dan mendukung inovasi dalam pembelajaran berbasis permainan di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian (Huruf 12 dan Ditebalkan)

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu metode eksperimen. Metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2017). Dalam hal ini metode eksperimen memberikan suatu stimulus kepada kelompok eksperimen kemudian mengobservasi pengaruh atau akibat stimulus. Desain yang dipilih yaitu *True Experimental* tipe *Pretest-Posttest Control Group Design*.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk melihat adakah pengaruh media permainan *Undercover* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD. Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN Cawang 12 Kecamatan Kramat Jati. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V SDN Cawang 12 tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 49 siswa. Sample dalam penelitian ini yaitu kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol. Kelas eskperimen akan diberikan perlakuan

dengan memberikan media permainan *Undercover*, sedangkan kelas kontrol tanpa menggunakan media permainan.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yaitu dengan instrumen penilaian berupa tes soal essay sebanyak 5 soal. Penelitian ini menggunakan dua tes yaitu sebelum diberi perlakuan (*pretest*) dan setelah diberikan perlakuan (*posttest*). Data hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan statistik dengan bantuan *Microsoft Excel*.

Teknik Analisis Data

Pengujian normalitas dilakukan untuk mengetahui normal tidaknya suatu distribusi data (Supardi, 2016). Dalam penelitian ini, uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas dalam penelitian ini menggunakan Uji *Lilliefors* dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Berikut rumus yang digunakan dalam peneliti yaitu:

$$L_o = |F(Z_i) - S(Z_i)|$$

Jika $L_{o_{hitung}} < L_{o_{tabel}}$ maka data yang diperoleh berdistribusi normal. Sebaliknya, jika $L_{o_{hitung}} > L_{o_{tabel}}$ menunjukkan bahwa data yang diperoleh tidak berdistribusi normal (Supardi, 2016:131).

Pengujian homogenitas dilakukan dalam rangka menguji kesamaan varians setiap kelompok data (Supardi, 2016). Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai varians yang sama maka dikatakan kedua kelompok homogen. Perhitungan menggunakan Uji Bartlett dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Dalam penelitian ini, nilai homogenitas diperoleh dengan melakukan uji Bartlett dengan rumus:

- a) Menentukan varian gabungan :

$$S^2 = \frac{\sum((db)Si^2)}{\sum db}$$

- b) Menghitung log varians:

$$\log S^2 =$$

- c) Menghitung Nilai B (Bartlett):

$$B = \left(\sum db \right) (\log S^2) =$$

- d) Harga χ^2_{hitung} :

$$\chi^2_h = (\ln 10) \left\{ B - \left[\sum db (\log Si^2) \right] \right\}$$

- e) Chi-kuadrat tabel:

$$\chi^2_t = (1 - \alpha; db = k - 1)$$

- f) Karena $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$; maka terima H_0 artinya atau

kesimpulan kelompok data berasal dari populasi yang homogen. (Kusdiwelirawan, 2017)

Uji gain dilakukan untuk melihat selisih skor kemampuan siswa. Selisih ini diambil dari nilai *pretest* dan *posttest* yang diperoleh siswa. Adapun rumus gain yaitu:

$$(g) = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Setelah diperoleh gainnya, kemudian dilakukan klasifikasi agar mengetahui adanya selisih hasil belajar siswa. Berikut merupakan klasifikasi skor N-Gain sebagai berikut:

Tabel 1 Klasifikasi Skor N-Gain

No.	Skor	Klasifikasi
1.	$g > 0,7$	Tinggi
2.	$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
3.	$g < 0,3$	Rendah

Setelah data di uji normalitas dan homogenitas, selanjutnya data dianalisis. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji *Paired Samples Test* membandingkan dua kelas penelitian. Pengujian hipotesis ini untuk mengetahui pengaruh media permainan *Undercover* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Cawang 12 Pagi.

Uji t dalam penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali. Pertama uji-t untuk data *pretest* dan *posttest*

pada kelas eksperimen. Kedua, uji-t untuk data *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol. Analisis data yang digunakan yaitu dengan uji-t dengan taraf signifikasi $\alpha = 0,05$. Adapun rumus yang digunakan yaitu:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak, artinya ada pengaruh penggunaan media permainan *Undercover* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Cawang 12. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima, artinya tidak ada pengaruh penggunaan media permainan *Undercover* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Cawang 12.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

(Huruf 12 dan Ditebalkan)

Hasil Penelitian

Kelas Eksperimen

Kelas eksperimen yaitu kelas VA diberikan pembelajaran dengan menggunakan media permainan *Undercover*. Setelah diberikan perlakuan, selanjutnya dilakukan *posttest*. Tujuan *posttest* yaitu untuk mengetahui tingkat hasil belajar peserta didik setelah mendapatkan pembelajaran terkait materi pengamalan sila Pancasila

menggunakan media permainan *Undercover*. Data hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen ditunjukkan dibawah ini:

Tabel 2 Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Keterangan	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah Peserta Didik	22	22
Nilai Tertinggi	60	93
Nilai Terendah	27	67
Nilai Rata-rata	45,4	78,3
Median	47	80
Modus	53	80
Nilai Standar Deviasi	8,31	7,09

Data pada tabel 2 menunjukkan nilai rata-rata *pretest* jauh lebih rendah dari nilai rata-rata *posttest*. Nilai rata-rata hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dari hasil *pretest* dan hasil *posttest*.

Kelas Kontrol

Kelas kontrol yaitu kelas VB diberikan pembelajaran dengan tanpa permainan atau menggunakan media yang sering digunakan di kelas tersebut, yaitu media *powerpoint* Canva dan video dari *youtube*. Setelah diberikan perlakuan, selanjutnya akan diberikan *posttest*. *Posttest* adalah tes yang dilakukan setelah peserta didik mendapatkan pembelajaran terkait materi pengamalan sila Pancasila. Tujuan *posttest* yaitu untuk mengetahui tingkat hasil belajar peserta didik

setelah mendapatkan pembelajaran terkait materi pengamalan sila Pancasila. Data hasil *pretest* dan *posttest* kelas kontrol ditunjukkan dibawah ini:

Tabel 3 Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Keterangan	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah Peserta Didik	22	22
Nilai Tertinggi	73	87
Nilai Terendah	27	40
Nilai Rata-rata	44,19	64,04
Median	40	60
Modus	27	73
Nilai Standar Deviasi	14,76	14,09

Data pada tabel 3 menunjukkan nilai rata-rata *pretest* jauh lebih rendah dari nilai rata-rata *posttest*. Nilai rata-rata hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dari hasil *pretest* dan hasil *posttest*.

Uji N-Gain

Uji N-Gain bertujuan untuk melihat peningkatan yang terjadi pada peserta didik sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan. Uji N-Gain memberikan landasan yang kuat untuk mengevaluasi sejauh mana suatu media pembelajaran telah memberikan kontribusi terhadap pemahaman peserta didik. Hasil perhitungan N-Gain ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4 Data Hasil Uji N-Gain

Kelas	Nilai N-Gain	Kategori
Eksperimen	0,60	Sedang
Kontrol	0,35	Sedang

Tabel 4 menunjukkan nilai rata-rata uji N-Gain kelas eksperimen adalah 0,60 sedangkan nilai rata-rata uji N-Gain kelas kontrol adalah 0,35. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa nilai uji N-Gain kelas eksperimen dan kelas kontrol termasuk dalam kategori sedang. Karena nilai N-Gain kelas eksperimen lebih tinggi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan Undercover untuk meningkatkan hasil belajar lebih efektif dibandingkan kelas kontrol yang tidak menggunakan media permainan sama sekali.

Uji Normalitas

Uji normalitas yang digunakan pada penelitian ini adalah uji normalitas *Liliefors* dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan menggunakan bantuan *software Microsoft Excel*. Penerapan pada uji normalitas *Liliefors* bahwa jika signifikansi kurang dari 0,05 berarti kesimpulannya data berdistribusi tidak normal dan jika signifikansi lebih dari 0,05 maka kesimpulannya adalah data berdistribusi normal. Hasil perhitungan uji normalitas *pretest*

kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 5 Hasil Uji Normalitas *Pretest*

Kelompok	L_{hitung}	L_{tabel}	Kesimpulan
Eksperimen (Media permainan <i>Undercover</i>)	0,151	0,184	Berdistribusi Normal
Kontrol (Tanpa media permainan)	0,157	0,188	Berdistribusi Normal

Berdasarkan uji normalitas hasil *pretest* pada kelas eksperimen diperoleh nilai L_{otabel} sebesar 0,184 pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan jumlah sampel $n = 22$. Dapat disimpulkan bahwa $L_{ohitung}$ lebih kecil dari L_{otabel} ($0,151 < 0,184$). Oleh karena itu, hipotesis nol yang menyatakan sampel berdistribusi normal dapat diterima.

Kemudian uji normalitas hasil *pretest* pada kelas kontrol diperoleh nilai L_{otabel} sebesar 0,188 pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan jumlah sampel $n = 21$. Dapat disimpulkan bahwa $L_{ohitung}$ lebih kecil dari L_{otabel} ($0,157 < 0,188$). Oleh karena itu, hipotesis nol yang menyatakan sampel berdistribusi normal dapat diterima.

Hasil perhitungan uji normalitas *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 6 Hasil Uji Normalitas *Posttest*

Kelompok	L_{hitung}	L_{tabel}	Kesimpulan
Eksperimen (Media permainan <i>Undercover</i>)	0,148	0,184	Berdistribusi Normal
Kontrol (Tanpa media permainan)	0,136	0,188	Berdistribusi Normal

Berdasarkan uji normalitas hasil *posttest* pada kelas eksperimen diperoleh nilai L_{otabel} sebesar 0,184 pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan jumlah sampel $n = 22$. Dapat disimpulkan bahwa $L_{ohitung}$ lebih kecil dari L_{otabel} ($0,148 < 0,184$). Oleh karena itu, hipotesis nol yang menyatakan sampel berdistribusi normal dapat diterima.

Kemudian uji normalitas hasil *posttest* pada kelas kontrol diperoleh nilai L_{otabel} sebesar 0,188 pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan jumlah sampel $n = 21$. Dapat disimpulkan bahwa $L_{ohitung}$ lebih kecil dari L_{otabel} ($0,136 < 0,188$). Oleh karena itu, hipotesis nol yang menyatakan sampel berdistribusi normal dapat diterima.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menguji kesamaan varians setiap kelompok data. Pengujian homogenitas ini dilakukan menggunakan Uji Bartlett dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Metode pengambilan keputusan uji homogenitas yaitu apabila $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ maka data homogen dan apabila $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$ maka data

tidak homogen. Hasil perhitungan uji homogenitas *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol menggunakan bantuan *Microsoft Excel* disajikan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 7 Hasil Uji Homogenitas

Statistik	Ekspe (Pretest)	Ekspe (Posttest)	Kontrol (Pretest)	Kontrol (Posttest)
Varian	69,11	63,83	217,86	198,65
Varians Gabungan	135,63			
X^2_{hitung}	5,593			
X^2_{tabel}	7,815			
Kesimpulan	Homogen ($X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$)			

Data pada tabel di atas menunjukkan bahwa hasil uji homogenitas *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol adalah homogen. Hal ini dapat diketahui bahwa dengan $dk = n - 1$, $dk = 4 - 1 = 3$ dan $\alpha = 0,05$ didapatkan X^2_{hitung} lebih kecil dari X^2_{tabel} ($5,593 < 7,815$).

Uji Hipotesis

Analisis data dalam penelitian dilakukan dengan cara membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah adanya perlakuan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil perhitungan Uji *Paired Samples Test* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 8 Hasil Uji Hipotesis

Kelas	t_{hitung}	t_{tabel}	Kesimpulan
			n

Eksperimen	17,5 5	1,7 2	H ₀ ditolak dan H ₁ diterima
Kontrol	7,04	1,7 2	H ₀ ditolak dan H ₁ diterima

Berdasarkan tabel 8 pada kelas eksperimen diperoleh t_{hitung} sebesar 17,55 sedangkan t_{tabel} sebesar 1,72 dengan $\alpha = 0,05$. Dapat dilihat bahwa t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} ($17,55 > 1,72$). Kemudian pada kelas kontrol diperoleh t_{hitung} sebesar 7,04 sedangkan t_{tabel} sebesar 1,72 dengan $\alpha = 0,05$. Dapat dilihat bahwa t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} ($7,04 > 1,72$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis kerja (H_1) diterima. Hal ini menyatakan bahwa pada kelas eksperimen terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan media permainan *Undercover* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SDN Cawang 12 Pagi, Jakarta Timur. Penggunaan media yang sering digunakan di kelas kontrol pun juga memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SDN Cawang 12 Pagi, Jakarta Timur.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media permainan *Undercover* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V sekolah dasar. Hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V di SDN

Cawang 12 Pagi masih rendah, diharapkan dapat ditingkatkan melalui penerapan media yang tepat. Penelitian ini menggunakan media permainan *Undercover* yang diterapkan pada kelas eksperimen yaitu (VA) dan tanpa penggunaan media permainan yang diterapkan pada kelas kontrol yaitu (VB). Kedua kelas tersebut diberikan *pretest* sebelum dilakukan proses pembelajaran untuk melihat hasil belajar peserta didik. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa rata-rata *pretest* kelas kontrol lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen.

Kegiatan pembelajaran setelah diberikan perlakuan yaitu dilakukan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah mendapatkan pembelajaran terkait materi pengamalan sila Pancasila. Berdasarkan perhitungan secara statistik terlihat bahwa terdapat perbedaan skor rata-rata hasil belajar peserta didik antara kelas yang menggunakan permainan *Undercover* dan kelas yang tidak menggunakan media permainan. Nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 78,3 dan nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol sebesar 64,04. Dari hasil keseluruhan nilai *pretest* dan *posttest*

pada kedua kelas dapat disimpulkan bahwa terdapat kenaikan nilai yang artinya adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah dilakukan proses pembelajaran.

Data yang diperoleh telah diolah dan dianalisis secara statistik menggunakan *Microsoft Excel* dan hasilnya menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar antara kedua kelas penelitian. Karena hasil dari kedua kelas penelitian memiliki peningkatan dan uji *Paired Samples Test* menyatakan terdapat pengaruh yang signifikan antara kedua kelas penelitian maka dilakukan uji N-Gain dan menunjukkan nilai rata-rata uji N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,60 dan nilai rata-rata uji N-Gain kelas kontrol sebesar 0,35. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa nilai uji N-Gain kelas eksperimen dan kelas kontrol termasuk dalam kategori sedang. Karena nilai N-Gain kelas eksperimen lebih tinggi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan *Undercover* untuk meningkatkan hasil belajar lebih efektif dibandingkan tanpa bantuan media permainan.

Hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar

peserta didik yang menggunakan media permainan *Undercover* dengan yang tanpa menggunakan media permainan. Hal ini ditunjukkan dengan hasil *posttest* yang diberikan pada kelas eksperimen jauh lebih unggul dari hasil *posttest* kelas kontrol.

E. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pengaruh media permainan *Undercover* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Cawang 12 Pagi. Penelitian ini mampu menjawab rumusan masalah yang dibuktikan pada hasil dan pembahasan. Berdasarkan data hasil penelitian yang telah dilakukan dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media permainan *Undercover* memiliki nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata siswa yang tidak sama sekali menggunakan media permainan.

Sesuai data hasil penelitian yang telah dilakukan pada pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t pada kelas eksperimen diperoleh t_{hitung} sebesar 17,55 sedangkan t_{tabel} sebesar 1,72 dengan $\alpha = 0,05$. Dapat dilihat bahwa t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} ($17,55 > 1,72$), maka H_0

ditolak dan H_1 diterima yang berarti menunjukkan adanya pengaruh dalam penggunaan media permainan *Undercover* terhadap hasil belajar ranah kognitif siswa kelas V SDN Cawang 12. Sedangkan, uji-t pada kelas kontrol diperoleh t_{hitung} sebesar 7,04 sedangkan t_{tabel} sebesar 1,72 dengan $\alpha = 0,05$. Dapat dilihat bahwa t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} ($7,04 > 1,72$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti menunjukkan adanya pengaruh terhadap hasil belajar ranah kognitif siswa kelas V SDN Cawang 12 saat tidak menggunakan media permainan. Karena kedua kelas memiliki pengaruh, maka dilihat dari uji N-Gain untuk mengetahui metode yang lebih efektif. Kelas eksperimen memiliki nilai N-Gain sebesar 0,60 sedangkan kelas kontrol memiliki nilai N-Gain sebesar 0,35. Hal ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan media permainan *Undercover* lebih efektif.

Dapat disimpulkan bahwa dengan media permainan *Undercover* ini hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan *Undercover* sesuai dan cocok untuk digunakan pada

pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi pengamalan sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Namun penulis menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki keterbatasan, seperti penerapan media permainan *Undercover* ini hanya pada sampel terpilih saja dan hanya pada materi tertentu.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA TINGKAT SD. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 72–80.
<https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i1.6267>
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A Taxonomy For Learning, Teaching, And Assessing: A Revision Of Bloom's Taxonomy Of Educational Objectives*. Longman.
https://haqaa2.obsglob.org/wp-content/uploads/2020/11/2001_Anderson_A-taxonomy-for-learning-teaching-and-assessing.-A-Revision.pdf
- Dalyono, M. (2015). *Psikologi Pendidikan*. Rineka Cipta.
- Dimyati, & Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta.

- Hamalik, O. (2016). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Hidayah, Wahyudin, M., Punggeti, R. N., Suwarma, Di. M., Suyuti, Lindawati, & Rukiyanto, B. A. (2024). PENGGUNAAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN DALAM MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN GURU SEKOLAH DASAR. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(2), 5456–5462.
- Irawati, I., Ilhamdi, M. L., & Nasruddin, N. (2021). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(1), 44–48. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i1.2202>
- Kusdiwelirawan. (2017). *Statistika Pendidikan* (Vol. 3). Uhamka Press.
- Listyaningsih, E., Nugraheni, N., & Yuliasih, I. B. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Pendekatan Tarl Model PBL Dalam Matematika Kelas V SDN Bendan Ngisor. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(6), 620–627.
- Marinda, L. (2020). TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF JEAN PIAGET DAN PROBLEMATIKANYA PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152.
- Resiana, N., Susilawati, E., Rahmani, E. F., Sumarni, & Rezeki, Y. S. (2024). The Use of Undercover Game Application In Teaching Vocabulary To Students Of Seventh Grade At Junior High School. *Nusantara Journal of Multidisciplinary Science*, 1(7), 549–554.
- Rosyidi, M. A. (2022). *The Use of Undercover Game on Students' Vocabulary Achievement*. SyarifHidayatullahStateIslamicUniversity.
- Sahara, A., & Silalahi, B. R. (2022). Pengembangan Media Pop Up Book Sebagai Media Pembelajaran IPS Materi Keberagaman Budaya Di Sumatera Utara Siswa Kelas IV SD. *ABILITY: Journal Of Education and Social Analysis*, 3(1), 30–36.
- Sanjaya, W. (2019). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana Prenada Media Group.
- Siregar, E., & Nara, H. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran* (A. Jamaludin, Ed.). Ghalia Indonesia.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor - Faktor yang Mempengaruhinya* (Ed. Rev. Cet. 6). Rineka Cipta.
- Suardi, Moh. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Deepublish.

Sugiyono. (2017). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D.*

Supardi. (2016). *Aplikasi Statistika Dalam Penelitian : Konsep Statistika yang Lebih Komprehensif.* CHANGE PUBLICATION.

Susanto, A. (2019). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar.* Prenadamedia.