

EFEKTIVITAS MEDIA PANCASILA INTERAKTIF (PINTAR) TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP SIMBOL PANCASILA PADA PESERTA DIDIK FASE A

Aghista Putri Amelia¹, Pupun Nuryani², Mubarok Somantri³

¹²³Universitas Pendidikan Indonesia

1aghistaputriamelia@upi.edu, 2pupunnuryani@upi.edu,

3mubaroksomantri@upi.edu

ABSTRACT

This research was motivated by the low level of understanding of phase A students regarding the Pancasila symbols. One alternative solution is to use interactive learning media. The purpose of this study was to test the effectiveness of PINTAR media on students' understanding of the Pancasila symbols. The method used in this study was a quantitative pre-experiment method with a one-group pre-test post-test design. The instrument used was a test instrument. The participants in this study were elementary school students with a sample size of 22 students. The results of this study indicate that there is a significant difference in the average use of PINTAR media using a paired sample t-test of $0.00 < 0.05$ (significance level), meaning that PINTAR media is quite effective in improving students' understanding of Pancasila symbols in phase A of elementary school. The effectiveness of the PINTAR media is 69.14%, classified as moderate. Therefore, teachers and researchers are advised to adapt learning media to the characteristics of students to enhance the effectiveness of learning.

Keywords: Interactive media, Conceptual Understanding, Pancasila symbols

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan rendahnya pemahaman peserta didik fase A terhadap materi simbol Pancasila. Salah satu alternatif yang dapat dijadikan solusi yaitu dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk menguji efektivitas dari media PINTAR terhadap pemahaman konsep peserta didik materi simbol pancasila. Metode yang digunakan pada penelitian ini ialah metode kuantitatif *pre-experiment* dengan desain *one group pre-test post-test design*. Instrumen yang digunakan ialah instrumen tes. Partisipan pada penelitian ini merupakan peserta didik sekolah dasar dengan jumlah sampel sebanyak 22 peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya perbedaan rata-rata yang signifikan dari penggunaan media PINTAR dengan menggunakan uji *paired sample t-test* sebesar $0.00 < 0.05$ (taraf signifikansi) artinya media PINTAR cukup efektif terhadap pemahaman konsep simbol Pancasila peserta didik fase A sekolah dasar. Besar keefektifan media PINTAR ini sebesar 69,14% dengan kriteria sedang. Dengan demikian, guru dan peneliti selanjutnya disarankan menyesuaikan media pembelajaran dengan karakteristik peserta didik agar pembelajaran lebih efektif.

Kata Kunci: Media Interaktif, Pemahaman Konsep, Simbol Pancasila

A. Pendahuluan

Pendidikan Pancasila merupakan bentuk pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan sikap dan kemampuan warga negara dalam semua aspek seperti pengetahuan, sikap, keterampilan, dan karakter (Hakim, 2020, hlm. 129). Pendidikan Pancasila memiliki peran dan tugas yang sangat signifikan dalam menyebarkan nilai-nilai ideologi pancasila (Hakim, 2020, hlm. 131). Berdasarkan hal tersebut, Pendidikan Pancasila memiliki peran yang sangat krusial untuk membangun suatu bangsa, terutama dalam membentuk karakter dan identitas individu sebagai warga negara yang baik dengan cara menanamkan karakter pancasila sejak dini mungkin. Maka dari itu, pembangunan karakter bangsa yang berlandaskan Pancasila perlu ditanamkan sejak usia dini. Hal ini disebabkan karena semakin berkurangnya pembahasan mengenai Pancasila di era modern, serta menurunnya penanaman nilai-nilai luhur kepada anak-anak sejak kecil (Mubarok Somantri, Hany Handayani, Widodo Febriandi, 2023, hlm. 155).

Akan tetapi, pada kenyataannya Pendidikan Pancasila belum mampu berperan untuk mewujudkan hal tersebut. Dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar, terutama pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, masih terdapat beberapa masalah. Beberapa tantangan yang dihadapi selama proses pembelajarannya adalah materi yang terlalu sulit untuk dipahami oleh peserta didik, kurangnya partisipasi aktif dari peserta didik, dan fasilitas yang tidak memadai untuk mendukung proses pembelajaran (Magdalena et al., 2020, hlm. 425). Berdasarkan Surat Keputusan Menteri Nomor 032/H/KR/2024 mengenai capaian pembelajaran pada jenjang PAUD, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran Pendidikan Pancasila terdiri atas empat elemen utama, yaitu: Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Bhinneka Tunggal Ika, serta Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Dalam surat keputusan tersebut ditetapkan khususnya pada elemen Pancasila

bahwa peserta didik sekolah dasar idealnya sudah mampu mengenal Simbol Pancasila di jenjang fase A.

Sejalan dengan permasalahan yang ditemukan, diperlukan upaya untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap pemahaman simbol Pancasila, terutama terkait pengenalan simbol dan pengamalan sikap dari setiap sila. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk menunjang proses pembelajaran adalah dengan memanfaatkan media sebagai alat bantu. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu sarana pendukung yang mampu membantu mengatasi permasalahan tersebut. Misalnya, dengan membuat media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat (Al-Ishmah et al., 2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan bantuan media mampu memberikan pemahaman yang lebih baik kepada peserta didik. Sejalan dengan itu teori Jean Piaget dalam (Sugiarti & Handayani, 2017, hlm. 111) peserta didik yang berada pada rentang usia 7–11 tahun telah memasuki tahap operasional konkret dalam perkembangan kognitifnya. Pada tahap ini, mereka mulai mampu berpikir logis, namun masih membutuhkan bantuan objek konkret.

Dengan demikian, dalam proses pembelajaran, diperlukan media yang dapat menunjang kemampuan berpikir mereka secara lebih nyata dan mudah dipahami.

Berdasarkan kondisi yang telah dijabarkan, diperlukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan juga sudah melalui proses pengujian efektivitas sebelum diimplementasikan secara luas dalam pembelajaran. Salah satu media yang dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan tersebut adalah media Pancasila Interaktif (PINTAR), yaitu media berbasis *PowerPoint* interaktif yang dirancang untuk menyampaikan materi secara visual, audio, dan interaktif kepada peserta didik. Media PINTAR memuat materi simbol sila-sila Pancasila beserta contoh penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Kehadiran elemen interaktif di dalam media ini diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, memperkuat pemahaman konsep, serta menyesuaikan dengan berbagai gaya belajar anak pada tahap perkembangan usia dini. Namun demikian, sebuah media pembelajaran tidak dapat dikatakan

efektif sebelum dilakukan pengujian secara empiris. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan untuk menguji efektivitas media PINTAR dalam mendukung proses pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi simbol Pancasila di kelas I Sekolah Dasar. Sesuai dengan latar belakang yang dipaparkan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menguji keefektifitasan dari media PINTAR. Dengan demikian peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Efektivitas Media Pancasila Interaktif (PINTAR) terhadap Pemahaman Konsep Simbol Pancasila pada Peserta Didik Fase A”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *pre-eksperimental* dengan model penelitian menggunakan *One-Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media PINTAR dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik dengan melibatkan satu kelompok sampel yang diberikan perlakuan tanpa kelompok pembandingan. Fokus utama dari penelitian ini adalah untuk mengamati

perubahan hasil *pre-test* dan *post-test* dalam kelompok yang sama, tanpa melibatkan perbandingan dengan kelas lain. Menurut Sugiyono dalam (Wiwin Nur Istiqomah dan Siti Lailiyah, 2023, hlm. 3), penelitian ini dipilih berdasarkan beberapa pertimbangan, di antaranya efisiensi biaya, waktu, dan tenaga. Peserta didik sekolah dasar fase A di salah satu SD yang berada di kota Bandung merupakan populasi dari penelitian ini, sedangkan sampel dari penelitian ini adalah kelas I di sekolah dasar yang berada di kota Bandung.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bulan Mei 2025, penelitian dilakukan dengan alur memberikan *pre-test*, perlakuan, *post-test*.

Tabel 1 Statistik Deskriptif data hasil Pre-test dan Post-test Pemahaman Konsep Simbol Pancasila

Descriptive Statistics			
	Minimum	Maximum	Mean
Pretest	35	75	55.77
Posttest	67	100	85.73

Pada table 1, dapat disimpulkan bahwasannya pemahaman peserta didik sebelum menggunakan media PINTAR masih dibawah KKTP dimana KKTP umumnya pada kelas rendah yaitu 70. Setelah dilakukan perlakuan dengan menggunakan media PINTAR, nilai rata – rata peserta didik

meningkat menjadi 85,73 yang menunjukkan bahwa pada *post-test* ini terbukti ada peningkatan pemahaman konsep peserta didik dibandingkan dengan *pre-test* yang dilakukan sebelumnya.

Peningkatan pemahaman peserta didik terkait materi simbol Pancasila menunjukkan bahwa penggunaan media PINTAR memberikan kontribusi yang baik dalam memfasilitasi pemahaman mereka terhadap konsep symbol - simbol Pancasila. Berdasarkan penelitian yang peneliti temukan bahwa media interaktif sendiri memiliki keunggulan yang terletak pada aspek interaktivitasnya. Oleh karena itu, media ini mampu memberikan pengalaman yang lebih fleksibel dan menarik bagi peserta didik (Cahya, Nuryani, & Anasta, 2022). Hal tersebut juga sejalan dengan pandangan Suryana, A. (2022) yang menekankan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik sekaligus memperkuat ingatan mereka terhadap materi yang telah disampaikan.

Meskipun secara umum terjadi peningkatan yang signifikan, namun masih terdapat peserta didik yang belum menunjukkan peningkatan nilai

dengan baik. Peserta didik tersebut memperoleh nilai *post-test* yang tergolong masih rendah yaitu 67. Berdasarkan pengamatan saat perlakuan, peserta didik tersebut tampak kurang antusias dan tidak memberikan respon yang aktif seperti teman-temannya saat pembelajaran berlangsung. Minimnya keterlibatan ini diduga menjadi salah satu penyebab mengapa hasil *post-test* peserta didik tersebut belum mencapai nilai yang ditetapkan. Di samping itu, perbedaan kemampuan awal dan gaya belajar individu juga bisa menjadi faktor yang memengaruhi. Sudirman (2011) mengemukakan bahwa setiap individu memiliki gaya belajar yang berbeda-beda dalam mengolah, memahami, dan menyimpan informasi. Beberapa peserta didik lebih efektif belajar melalui visual, sebagian lainnya melalui auditori, dan ada pula yang lebih memahami materi jika melibatkan gerakan atau praktik langsung. Meskipun media PINTAR telah dirancang dengan tampilan visual dan unsur suara untuk membantu pemahaman, namun tidak semua peserta didik mampu menyesuaikan diri dengan cepat. Beberapa anak mungkin memerlukan

waktu lebih lama atau pendekatan lain yang lebih sesuai dengan cara belajar mereka agar informasi dapat diserap dengan baik.

Adapun hasil uji N-Gain menggunakan SPSS *statistic versi 29* untuk mengetahui tingkat keefektivitasan media PINTAR dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik materi Simbol Pancasila sebagai berikut.

Tabel 2 Hasil Uji N-Gain

N Gain			
	Minimum	Maximum	Mean
Skor	.39	1.00	.6914
Persen	38.89	100.00	17.26965

Berdasarkan tabel 2 hasil analisis N-Gain diperoleh nilai rata-rata N-Gain skor sebesar 0,6914 dengan standar deviasi sebesar 0,17270. Sedangkan nilai rata-rata N-Gain dalam bentuk persentase menunjukkan angka 69,1375% dengan standar deviasi sebesar 17,26965. Nilai rata-rata N-Gain skor sebesar 0,6914. Meskipun secara nilai belum termasuk dalam kategori tinggi dengan kriteria nilai (N-Gain > 0,70), akan tetapi nilai 0,6914 sangat mendekati batas bawah kategori tinggi, dengan selisih hanya 0,0086 dari nilai 0,70. Artinya, keefektifan media ini dapat dikatakan cukup efektif dan hampir dikategorikan

efektif dan hampir masuk dalam kategori tinggi. Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media PINTAR cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep simbol Pancasila. Dengan demikian, media PINTAR berpotensi dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran interaktif yang layak digunakan dalam pembelajaran di jenjang sekolah dasar.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di salah satu sekolah dasar di wilayah Kota Bandung, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media PINTAR (Pancasila Interaktif) cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep simbol-simbol Pancasila pada peserta didik fase A. Sebelum penerapan media, hasil pre-test menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik masih berada pada kategori rendah. Namun, setelah pembelajaran menggunakan media PINTAR, terjadi peningkatan yang signifikan, di mana nilai post-test sebagian besar peserta didik berada pada kategori tinggi. Meskipun terdapat beberapa peserta didik yang belum mencapai hasil maksimal,

secara umum terjadi peningkatan nilai yang bermakna. Perhitungan N-Gain menunjukkan bahwa efektivitas media berada pada kategori sedang menuju tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa media PINTAR cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap simbol-simbol Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Ishmah, Q., Kirana Aljupri, S., Romdani, A. S., & Nurani, A. (2023). Peran Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran PPKn Di SD. *Renjana Pendidikan Dasar*, 3(1), 31.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294.
- Ariandini, N., & Ramly, R. A. (2023). Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Kependidikan Media Stats*, 12, 107–116.
- Budiarsa, N. A., & Julianto. (2019). Pengembangan Media KAPAS (Kartu Pasangan) Pada Materi Perubahan Wujud Benda Di Kelas V. *Jpgsd*, 7(4), 3181–3190.
- Cahya, R. S. I., Nuryani, P., & Anasta, N. D. C. (2022). Rancangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis pendekatan ekopedagogi sebagai upaya meningkatkan pemahaman siswa pada tema 9 subtema 1 kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 41–50.
- Ditasari, D. D., Ulya, H., & Wanabuliandari, S. (2022). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Yang Menggunakan Model Pembelajaran Core. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 6(2), 2560–2566.
- Hakim, H. L. (2020). Peran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Dalam Membentuk Calon Pemimpin Di Era Global. *Civics Education and Social Science Journal (Cessj)*, 1(2), 129–143.
- Istiqomah, W. N., & Lailiyah, S. (2023). Efektivitas media cerita bergambar matematika dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan kritis siswa madrasah ibtdaiyah. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 2579-9282. <https://ejournal.metrouniv.ac.id/index.php/elementary>. Waktu Akses: 12 Desember 2024.
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(3), 418–430. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>. Waktu Akses: 16 Oktober 2024.
- Mingkid, G. J., Liando, D., & Lengkong, J. (2017). Efektivitas Penggunaan Dana Desa Dalam Peningkatan Pembangunan. *Eksekutif Jurnal Jurusan Ilmu Pemerintahan*, 2(2), 3–4.
- Somantri, M., Handayani, H., & Febriandi, W. (2023). Nilai-nilai Islam sebagai kunci dalam pembentukan karakter Pancasila terhadap peserta didik di sekolah

dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(05), 154–164.

Somantri, M., & Handayani, H. (2023). Games Board: Salah Satu Media Dalam mengembangkan Literasi Sains Siswa Sd Hany. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(April), 151–162.

Sudirman, A. M. (2011). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sugiarti, L., & Handayani, D. E. (2017). Pengembangan Media Pokari Pokabu (Pop-Up dan Kartu Ajaib Pengelompokkan Tumbuhan) Untuk Siswa Kelas III SD/MI. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 4(1), 109.

Sugiyono, D. (2010). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. In Penerbit Alfabeta.