

**EFEKTIVITAS MEDIA VISUAL BERBASIS TV BOX TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS II SD NEGERI
NGRUKEMAN KASIHAN BANTUL**

Shilvy Anggelia¹, Ahmad Agung Yuwono Putro ²

PGSD FKIP Universitas PGRI Yogyakarta

shilvyanggeliaaaa@gmail.com, agung@upy.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness of TV Box media on student learning motivation in Pancasila Education in second-grade students at Ngrukeman State Elementary School in the 2025/2026 academic year. This study used a quasi-experimental method with an Unequal Control Group Design. The study sample consisted of 47 students divided into an experimental class using TV Box media and a control class using image media. Data were collected using a learning motivation questionnaire that had been tested for validity and reliability. Data were analyzed using IBM SPSS Statistics 25. The results showed that the use of TV Box media was effective in increasing student learning motivation, with a p -value of $0.036 < 0.05$. Meanwhile, the use of image media did not show a significant increase in student learning motivation, with a p -value of $0.393 > 0.05$. The comparison test results showed a p -value of $0.019 < 0.05$, indicating a significant difference between the use of TV Box media and image media. Based on these findings, it can be concluded that TV Box media is more effective than image media in increasing student learning motivation in Pancasila Education. Keywords: TV Box media, picture media, learning motivation, Pancasila Education.

Keywords: TV Box media, learning motivation, Pancasila education, elementary school.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media TV Box terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas II SD Negeri Ngrukeman Tahun Ajaran 2025/2026. Penelitian ini menggunakan metode *quasi-experimental* dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian berjumlah 47 siswa yang terdiri atas kelas eksperimen yang menggunakan media TV Box dan kelas kontrol yang menggunakan media gambar. Teknik pengumpulan data menggunakan angket motivasi belajar yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data dilakukan dengan bantuan IBM SPSS Statistics 25. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media TV Box efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dengan nilai p -value sebesar $0,036 < 0,05$. Sementara itu, media gambar tidak menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang signifikan dengan nilai p -value sebesar $0,393 > 0,05$. Hasil uji perbandingan menunjukkan nilai p -value sebesar $0,019 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara penggunaan media TV Box dan media gambar. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media TV Box lebih efektif dibandingkan media gambar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Kata kunci: media TV Box, motivasi belajar, Pendidikan Pancasila, sekolah dasar.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan pembelajaran yang berkualitas tinggi dan siswa, yang mampu mengembangkan potensi dalam dirinya secara optimal yang tertulis pada Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003. Perubahan besar dalam proses pembelajaran diperlukan untuk transformasi pembelajaran mendalam. Perubahan ini mencakup pendekatan pedagogis, hubungan antara pendidik dan siswa, pemanfaatan teknologi digital dan lingkungan belajar yang baik dan kolaboratif disekolah dasar (Rahmawati et al., 2025).

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pembentukan karakter adalah pendidikan pancasila. Dalam pembelajaran pancasila diharapkan siswa mampu memahami dan mengamalkan nilai-nilai pancasila di kehidupan sehari-hari, baik itu dilingkungan sekolah maupun Masyarakat (Sasi et al., 2025).

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan proses belajar. Secara teori *ARCS Motivation* yang dikemukakan oleh Keller yang tertulis dalam (Ananda et al., 2023) terdiri 4 komponen penting yaitu bahwa motivasi belajar dipengaruhi oleh empat komponen utama, yaitu *Attention* (perhatian), *Relevance* (keterkaitan), *Confidence* (kepercayaan diri), dan *Satisfaction* (kepuasan). Jika siswa didalam dirinya tertanam 4 komponen tersebut siswa akan memiliki motivasi tinggi dan lebih aktif selama pembelajaran didukung oleh teori (Sardiman, 2011). Motivasi belajar Adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang mendorong kegiatan belajar untuk menjamin keberlangsungan dan memberikan arah pada kegiatan belajar untuk membantu mencapai tujuan belajar.

Namun, berdasarkan hasil pra-riset yang dilakukan peneliti di kelas II SDN Ngrukeman menunjukkan bahwa fokus siswa masih teralihkan. Guru juga

menggunakan media pembelajaran sederhana dalam proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan pembelajaran lebih sering satu arah lebih banyak mendengarkan dan dan menyimak. Fokus siswa seringkali mudah teralihkan, yang menyebabkan mereka tidak memiliki motivasi yang tepat untuk belajar. Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran dirancang secara sistematis dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran secara optimal (Sultan & Tirtayasa, 2019)

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran visual dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. (Hasan,2022)menyatakan bahwa media gambar berseri mampu meningkatkan minat dan semangat belajar siswa. Penelitian (Farida et al.,2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan media gambar dapat meningkatkan ketuntasan belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu, penelitian (Ruslilliqo et al.,2024) menunjukkan bahwa media story box mampu meningkatkan fokus

dan membuat pembelajaran lebih interaktif. Penelitian (Sari & Murjainah,2025) juga membuktikan bahwa media Cardboard TV efektif meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa.

Salah satu inovasi media pembelajaran yang disarankan oleh peneliti adalah media Tv box dengan menerapkan pada materi hobi mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. Media pembelajaran adalah alat atau perantara yang bermanfaat dan memudahkan proses belajar dalam berkomunikasi yang efektif antara guru dan siswa. Hal ini sangatlah membantu guru dalam mengajar dan siswa mudah menerima, memahami dan menyanangkan((Sunarya et al., 2025).

Berdasarkan data lapangan hasil pra-riset menunjukkan bahwa rata-rata siswa dalam memahami kesulitan dalam memahami materi hobi Ketika pembelajaran hanya menggunakan penjelasan verbal guru tanpa bantuan media. Namun, ketika guru menggunakan media visual seperti Tv box yang dipadukan ppt cetak dan QR (code), siswa menjadi lebih mudah memahami materi karena dapat

melihat secara langsung konsep yang dijelaskan oleh guru.

Seorang pendidik harus memiliki kemampuan untuk mampu memanfaatkan media pembelajaran agar proses pembelajaran tidak mengalami kesulitan. Oleh karena itu pengembangan media pembelajaran harus memberikan manfaat dari kelebihan media tersebut dan menghindari tantangan yang muncul selama proses pembelajaran (Isnaeni & Hildayah, 2020).

Dengan menggunakan media pembelajaran, siswa dapat lebih aktif berpartisipasi dalam penerapan materi serta mendapatkan pemahaman yang lebih mudah tentang materi yang sudah diajarkan oleh guru. Oleh karena itu, tujuan pembelajaran tercapai guru harus kreatif dalam memilih media yang akan digunakan tercapai sesuai rencana.

Kelemahan yang terjadi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II SDN Ngrukeman pada dasarnya adalah siswa masih terlihat kurang aktif, bermain sendiri, mudah terdistraksi dengan teman, serta kurangnya

percaya diri. Sehingga guru harus selalu eksplorasi dalam mencari media pembelajaran yang menarik dan tepat bagi karakter siswa kelas II SDN Ngrukeman. Materi hobi dapat diterima oleh siswa dengan visualisasi atau dikaitkan dengan kegiatan sehari-hari.

Selain itu, kurangnya media pembelajaran akan berdampak pada proses pembelajaran antara lain yaitu : 1) materi sulit dipahami oleh siswa, 2) siswa akan mudah bosan dan merasa tidak tertarik dengan pembelajarannya (Setiadi, 2025).

Sejalan dengan penelitian Pembelajaran yang dominan dengan ceramah cenderung membuat siswa jenuh (Ruslilliqo et al.,2024). Dampak ini secara tidak langsung dapat mempengaruhi motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar dalam mengerjakan soal. dilihat dari dua kelas yang menggunakan media pembelajaran yang berbeda kelas yang menggunakan media gambar cenderung hampir 75% tidak tuntas dalam proses pembelajaran. Untuk mengatasi hal tersebut dalam proses pembelajaran Pendidikan

Pancasila perlu menggunakan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan semangat siswa.

Sehingga motivasi dalam diri siswa dapat terdorong dan mempermudah siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Sebagaimana diketahui bahwa Penggunaan media perlu dirancang dengan sebaik mungkin agar dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif dan efisien dapat memperlancar dan menncapai tujuan dapat tercapai((Ali et al., 2025).

Media Tv box adalah salah satu media, yakni berupa kombinasi antara miniature yang menyerupai *televisi* (Ruslilliqo et al.,2024). *Televisi* yang berbahan kardus dengan perbaduan isi materi dengan Power Point dan (QR code) game mencocokkan dan soal evaluasi yang dapat digunakan kembali. Media Tv Box bertujuan untuk menyajikan materi dengan unik dan menyenangkan, menarik, mudah digunakan siswa seakan merasa belajar dengan bermain.

Didukung oleh (Sunarya et al., 2025) dalam hasil penelitiannya menyatakan adanya pengaruh

yang signifikan pada penggunaan media Tv Box. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis yang diperoleh pada kelas eksperimen, diperoleh mean pada pretest, rata-rata nilai peserta tercatat sebesar 66,04 dengan standar deviasi 15,716, yang mengindikasikan bahwa kemampuan awal peserta masih bervariasi dan cenderung berada pada kategori sedang. Setelah diberikan perlakuan/intervensi, terjadi peningkatan rata-rata skor menjadi 81,00 pada *posttest*. standar deviasi pada *posttest*(16,307) sedikit lebih tinggi jika dibandingkan dengan hasil pretest, peningkatan nilai rata-rata yang cukup besar memperkuat indikasi bahwa program atau metode yang diterapkan efektif dalam meningkatkan kemampuan peserta. Terdapat peningkatan nilai rata-rata (gain score) sebesar 14,96 poin, yaitu dari 66,04 pada pretestmenjadi 81,00 pada *posttest*.

Hal ini menunjukkan penggunaan media Tv Box efektif karena pengaruh dalam pembelajaran memudahkan siswa untuk lebih mengingat saat teks

atau narasi dan gambar animasi ditayangkan bersama. Dengan menggunakan media Tv Box siswa dapat melihat, bahkan berinteraksi sehingga keterlibatan indera siswa dalam penggunaan multimedia pembelajaran interaktif lebih banyak dibandingkan dengan hanya menggunakan gambar saja. Penggunaan media Tv Box membuat siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran, siswa tampak antusias dengan proses yang dilakukan secara mandiri melalui tampilan yang menarik secara interaktif.

Menurut teori Sadirman A.M, (2011) menyatakan media membuat jenjang konkret abstrak dengan dimulai dari siswa yang berpartisipasi dalam pengalaman langsung akan memberikan kesan paling utuh dan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu. Ini dikenal dengan *learning by doing* dimana siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran yang dilakukan. Ketidak aktifan siswa dalam proses pembelajaran bisa diatasi dengan melibatkan langsung siswa.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan media Tv Box terhadap motivasi belajar Pendidikan Pancasila kelas II SDN Ngrukeman materi Hobi bab 3.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan peneliti *quasi experimental design*, dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design pre-test-post-test* (Sugiyono, 2023). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SDN Ngrukeman sejumlah 47 siswa dari kelas @23 siswa yaitu kelas II A sebagai kelas eksperimen dengan @24 siswa kelas II B sebagai kelas kontrol. Penelitian ini menggunakan variabel bebas (X) yaitu menggunakan media TV Box sedangkan variabel terikat(Y) yaitu motivasi belajar Pendidikan Pancasila materi hobi. Teknik pengumpulan data variabel X dilakukan dengan melaksanakan proses pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan media TV Box sedangkan data variabel Y dilakukan dengan metode tes berupa angket *pretest dan posttest*. Dalam penelitian ini penulis menggunakan uji statistik berupa uji t-test untuk memperoleh data tentang efektivitas

penggunaan media Tv Box terhadap motivasi belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas II SDN Ngrukeman. sedangkan untuk menghitung besar komperasi pada hipotesis yang dilakukan dalam penelitian ini akan menggunakan Teknik statistik dengan batuan *software* IBM SPSS 25.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran TV Box berbasis QR (code) terhadap motivasi belajar Pendidikan Pancasila kelas II SD Negeri Ngrukeman. Data penelitian diperoleh melalui angket motivasi belajar yang diberikan kepada siswa sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diperlakukanya pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Sebelum dilakukan analisis lebih lanjut, instrumen penelitian terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil uji mununjukkan bahwa seluruh butir angket dinyatakan valid dengan nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ (0,444). Selain itu, hasil uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha menunjukkan nilai besar 0,741 pada *pretest* dan 0,749 pada

posttest, sehingga instrumen termasuk dalam kategori reliabel dan layak digunakan dalam penelitian. Selanjutnya, dilakukannya uji prasyarat analisis berupa uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa nilai sig. pada kelas eksperimen dan kelas control baik pada *pretest* maupun *posttest* lebih besar dari 0,05, sehingga data berdistribusikan normal. Uji homogenitas Uji homogenitas menggunakan Levene's Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,349 > 0,05$, sehingga varians kedua kelompok dinyatakan homogen. Dengan demikian, data telah memenuhi syarat untuk dilakukan uji hipotesis.

Setelah uji prasyarat terpenuhi, analisis dilanjutkan dengan melihat perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* pada masing-masing kelompok. Data deskriptif menunjukkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan motivasi belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan media TV Box dan kelas kontrol yang menggunakan media gambar. Kelas eksperimen mengalami

peningkatan yang cukup signifikan setelah diberikan perlakuan, sedangkan kelas kontrol hanya mengalami peningkatan yang relatif kecil. sebagai inovasi pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi hobi untuk siswa kelas II SD Negeri Ngrukeman.

Efektivitas media di uji melalui hasil *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada 47 siswa data di analisis menggunakan rumus N-Gain

Tabel 1 Rata- rata nilai *pretest-posttest*

Kelas	N	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	Selisih
Eksperimen	23	73,48	76,17	2,68
Kontrol	24	72,92	73,33	0,41

Berdasarkan hasil analisis menggunakan SPSS, terlihat bahwa rata-rata nilai *pretest* pada kelas eksperimen Adalah 73,48 dan meningkatkan menjadi 76,17 pada *posttest* dengan selisih 2,68. Sementara itu, kelas control hanya menunjukkan peningkatan *pretest* 72,92 menjadi 73,33 pada *posttest* dengan selisih 0,41.

Tabel 2 Hasil Uji *Paired Sample T-test*

Kelas	Sig.(2-tailed)	keterangan
Eksperimen	0.036	Signifikasi
Kontrol	0,786	Tidak Signifikasi

Berdasarkan hasil uji *paired sample t-test*, pada kelas eksperimen diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,036 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan signifikan antara *pretest* dan *posttest*, yang menunjukkan bahwa media TV Box efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, dengan peningkatan rata-rata dari 73,48 menjadi 79,43. Sebaliknya, pada kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,786 > 0,05$, yang menunjukkan tidak adanya perbedaan signifikan, sehingga media gambar tidak efektif, dengan peningkatan rata-rata yang sangat kecil dari 72,92 menjadi 73,33

Tabel 3 Hasil Uji *Independent Sample T-test*

Perbandingan	Sig.(2-tailed)	keterangan
Eksperimen vs Kontrol	0.019	Signifikasi

Berdasarkan hasil analisis, terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas

kontrol. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji *independent sample t-test* yang memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,019 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan efektivitas antara penggunaan media TV Box dan media gambar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Keunggulan media TV Box yang bersifat interaktif dan menarik mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat (Sardiman, 2011). yang menyatakan bahwa motivasi belajar akan meningkat apabila siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, (Sari & Murjainah, 2025) menjelaskan bahwa media pembelajaran yang tepat dapat memperjelas penyampaian materi dan meningkatkan perhatian siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan media TV Box pada materi hobi untuk pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila kelas II SD dapat dikatakan efektif, di terapkan dalam meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas II

SD Negeri Ngrukeman Kesimpulan akhir yang diperoleh bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat meneliti dalam jangkauan luas serta mengoptimalkan penggunaan media Tv Box dapat dikembangkan lebih lanjut agar penerapan media ini lebih efektif pada perkembangan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, A., Venica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6.
- Ananda, Y., Rahmatan, H., & Huda, I. (2023). Application of the video-assisted problem based learning model to increase student learning motivation in virus material. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(8), 6230–6237.
- Farida, L., Guru, P., Dasar, S., & Surabaya, U. N. (2025). *PENINGKATAN PEMAHAMAN SIMBOL PANCASILA*. 13(10), 2655–2668.
- Hasan, H. (2022). Peran media gambar berseri terhadap kemampuan menulis karangan siswa sekolah dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 3(2), 111–117.
- Isnaeni, N., & Hildayah, D. (2020). Media pembelajaran dalam pembentukan interaksi belajar

- siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148–156.
- Rahmawati, Y., Mu'ti, A., Suyanto, S., & Herianingtyas, N. L. R. (2025). Pembelajaran Mendalam: Transformasi Pembelajaran Menuju Pendidikan Bermutu. *Jurnal Penelitian Kebijakan Pendidikan*, 18(1).
- Ruslilliqo, R., Zahroh, K., & Mas' odi, M. odi. (2024). Penggunaan media story box sebagai media pembelajaran kemampuan menyimak sekolah dasar. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 15(2), 204–210.
- Sadirman A.M. (2011). *Interaksi dan motivasi Belajar Mengajar*. PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Sardiman, A. M. (2019). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*.
- Sari, F. P., & Murjainah, A. S. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA CARDBOARD TV DENGAN MATERI KERAJAAN DAN PENINGGALANNYA DI NUSANTARA UNTUK PEMBELAJARAN IPAS SISWA KELAS 4. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 315–324.
- Sasi, F. X., Bujang, M. R., Seran, P., Nur, S. R. M., & Zega, Y. K. (2025). Penerapan nilai-nilai Pancasila dalam pendidikan karakter di sekolah dasar. *Educatum: Jurnal Dunia Pendidikan*, 2(2), 153–166.
- Setiadi, H. W. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Ips Kelas IV Di SD N Manggis. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(02), 465–477.
- Sugiyono, P. dr. (2023). *Metode Penelitian Pendidikan*.
- Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2019). *Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar*. 2(1), 470–477.
- Sunarya, A. E., Rizq, A. Y., Mauliddiah, D. N., Yuendi, E. C., Septiani, F. S., Handayani, K. S., Sabna, S. A., & Alindra, A. L. (2025). Pengaruh Model Direct Instruction Berbantuan Media TV Box Bergambar Terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Bagian Tubuh Tumbuhan Pada Siswa Sekolah Dasar. *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(12), 428–436.