

PENERAPAN MEDIA PAPAN PINTAR MELALUI MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING (PjBL) TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DI KELAS II SEKOLAH DASAR

Eka Nurul Hidayanti *

Universitas PGRI Madiun
ekanurulhidayanti99@gmail.com

Heny Kusuma Wardani

Universitas PGRI Madiun

Hani Prasetyaning Astuti

SDN Sewulan 02

ABSTRACT

This study aims to improve learning outcomes of Pancasila and Civics Education (PPKn) in grade II students of SDN Sewulan 02 through the use of 'Pancasila Smart Board' media. The method used was Classroom Action Research (PTK) which was carried out in two cycles. In the pre-cycle, the observation results showed that only 30.77% of students achieved learning completeness with an average score of 60, which indicates low performance. After the application of smart board media in cycle I, the percentage of completeness increased to 69.23%, but was still in the 'Moderate' category, indicating the need for further improvement. In cycle II, with improvements made based on the reflection of the previous cycle, the percentage of student completeness increased significantly to 92.31%, indicating a category of 'Very High.' This increase shows the effectiveness of using smart board media in helping students understand the values of Pancasila more interactively. In addition, this media also increased students' motivation and involvement in the learning process, making them more active and enthusiastic in learning. This creates a more dynamic and fun classroom atmosphere. Thus, this research proves that the use of Pancasila smart board media is a very useful tool in improving Civics learning outcomes, as well as contributing to the development of more interesting and effective learning methods in the classroom. This media can be a useful innovation for learning in lower grades in developing understanding of Pancasila.

KEYWORDS: *Pancasila and Civic Education, Smart board media, learning outcomes*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) pada siswa kelas II SDN Sewulan 02 melalui penggunaan media "Papan Pintar Pancasila." Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Pada pra-siklus, hasil observasi menunjukkan bahwa hanya 30,77% siswa yang mencapai ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata 60, yang menunjukkan

kinerja yang masih rendah. Setelah penerapan media papan pintar pada siklus I, persentase ketuntasan meningkat menjadi 69,23%, namun masih berada pada kategori "Sedang," menandakan perlunya perbaikan lebih lanjut. Pada siklus II, dengan perbaikan yang dilakukan berdasarkan refleksi siklus sebelumnya, persentase ketuntasan siswa meningkat signifikan menjadi 92,31%, menunjukkan kategori "Sangat Tinggi." Peningkatan ini menunjukkan efektivitas penggunaan media papan pintar dalam membantu siswa memahami nilai-nilai Pancasila secara lebih interaktif. Selain itu, media ini juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, membuat mereka lebih aktif dan antusias dalam belajar. Hal ini menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan menyenangkan. Dengan demikian, penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media papan pintar Pancasila merupakan alat yang sangat bermanfaat dalam meningkatkan hasil belajar PPKn, serta berkontribusi pada pengembangan metode pembelajaran yang lebih menarik dan efektif di kelas. Media ini dapat menjadi inovasi yang bermanfaat untuk pembelajaran di kelas bawah dalam mengembangkan pemahaman Pancasila.

KATA KUNCI : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Media papan pintar, hasil belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah komponen penting dalam sistem pendidikan di Indonesia yang bertujuan untuk menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai Pancasila, sebagai dasar negara, dalam diri setiap warga negara. PPKn berfungsi untuk membentuk karakter bangsa yang berlandaskan pada nilai-nilai luhur Pancasila, sehingga individu tidak hanya memahami secara konseptual, tetapi juga menghayati dan menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari (Suhartono, 2018). PPKn melibatkan pengajaran tentang kelima sila Pancasila: Ketuhanan Yang Maha Esa, Kemanusiaan yang Adil dan Beradab, Persatuan Indonesia, Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan/Perwakilan, dan Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia. Arifin (2017) menekankan bahwa pendidikan ini tidak hanya berfungsi sebagai pengajaran teori, tetapi juga sebagai praktik yang mengajarkan nilai-nilai persatuan, kebersamaan, dan keadilan sosial. Melalui pendidikan ini, diharapkan individu dapat menanamkan semangat perjuangan bangsa yang membantu mengatasi berbagai tantangan fisik dengan kekuatan mental dan spiritual. Budiyanto (2019) menambahkan bahwa PPKn bertujuan untuk menumbuhkan rasa cinta tanah air, menjaga persatuan dan kesatuan bangsa, serta membangun komitmen untuk bela negara agar Negara Kesatuan Republik Indonesia tetap utuh dan berdaulat.

Peserta didik kelas 2 SD adalah anak-anak yang berada di tahap awal pendidikan dasar, biasanya berusia sekitar 7 hingga 8 tahun. Pada usia ini, mereka sedang mengembangkan keterampilan dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung, serta membangun pemahaman tentang konsep-konsep sederhana melalui pembelajaran yang menyenangkan. Di kelas 2, siswa diajak untuk lebih memahami materi dengan cara yang interaktif dan kreatif, serta mulai belajar tentang tanggung jawab dan kerja sama dalam kelompok. Selain itu, mereka mulai dikenalkan pada nilai-nilai sosial dan karakter, seperti pentingnya berbagi, empati, dan menjaga hubungan baik dengan teman-teman dan guru. Pendekatan pembelajaran di kelas 2 SD biasanya melibatkan banyak aktivitas praktis dan permainan yang mendukung perkembangan sosial,

emosional, dan kognitif mereka. Sugiyanto (2015) memaparkan bahwa siswa SD umumnya mempunyai karakteristik senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok dan senang merasakan atau memperagakan sesuatu secara langsung. Oleh karena itu, perlu adanya suatu bentuk pembaharuan dalam proses pembelajaran agar lebih berpusat pada siswa dengan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran melalui model atau media pembelajaran yang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.

Media dalam konteks pendidikan adalah sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi, materi pelajaran, atau pesan kepada siswa. Media dapat berupa berbagai bentuk, seperti teks, gambar, audio, video, atau teknologi digital, yang bertujuan untuk memfasilitasi proses belajar mengajar dengan cara yang lebih efektif dan menarik. Menurut Arsyad (2011), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran dapat mencakup berbagai bentuk, seperti buku, gambar, video, dan teknologi digital. Media ini membantu guru dalam menyajikan materi secara lebih visual dan interaktif, serta dapat meningkatkan pemahaman siswa dengan menyederhanakan konsep yang kompleks. Miarso (2014) menambahkan bahwa media pembelajaran yang baik harus memenuhi kriteria seperti relevansi dengan materi, kemampuan untuk menarik perhatian siswa, dan kemudahan penggunaan. Penggunaan media yang tepat dapat merangsang minat belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar. Menurut Hamid (2015), penggunaan media yang tepat dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dengan membuat materi lebih menarik dan mudah dipahami. Misalnya, media visual seperti gambar dan video dapat membantu menjelaskan konsep yang sulit dengan cara yang lebih mudah dipahami.

Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan di kelas rendah adalah media "Papan Pintar Pancasila," yang saya buat untuk siswa kelas II SDN Sewulan 02. Menurut ahli pendidikan, penggunaan media visual seperti papan pintar dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa karena mereka dapat melihat dan berinteraksi langsung dengan materi yang dipelajari (Arifin, 2014). Media Papan Pintar Pancasila mengacu pada penggunaan papan pintar untuk mengajarkan nilai-nilai Pancasila dalam pendidikan. Media ini memanfaatkan teknologi papan pintar untuk memperkenalkan dan mendiskusikan lima sila Pancasila dengan cara yang lebih interaktif dan menarik. Menurut Natawijaya (2013), integrasi teknologi seperti papan pintar dalam pembelajaran Pancasila dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang nilai-nilai tersebut dan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini juga memudahkan siswa untuk berinteraksi dengan materi secara langsung, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa.

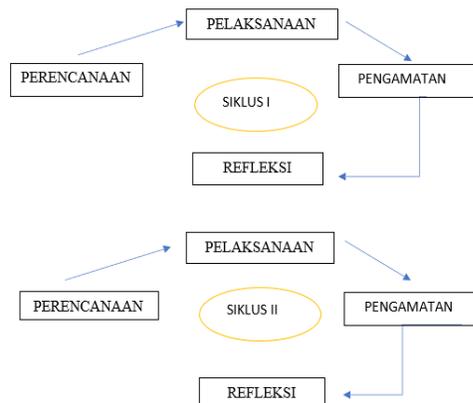
Tujuan dari papan pintar pancasila adalah untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila sejak dini, memperkuat karakter positif seperti cinta tanah air dan persatuan, serta mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan globalisasi sambil tetap berpegang pada nilai-nilai kebangsaan dan membantu siswa memahami arti dari setiap sila dalam Pancasila dengan cara yang menyenangkan. Papan ini memiliki kelebihan karena tampilannya yang berwarna-warni dapat menarik perhatian siswa, membuat mereka lebih tertarik untuk belajar. Dengan mencocokkan sila dan contoh sikap, siswa belajar sambil bermain, sehingga materi menjadi lebih mudah dipahami. Selain itu, contoh sikap yang disediakan di papan mengajarkan siswa sejak dini tentang pentingnya hidup berdasarkan nilai-nilai Pancasila sebagai warga negara yang

baik. Namun, papan ini juga memiliki kekurangan, seperti tulisan yang kecil sehingga sulit dibaca oleh siswa yang duduk jauh, dan bahan dari kardus atau styrofoam yang mudah rusak. Berikut adalah cara penggunaan alat peraga "Papan Pintar Pancasila": 1) Tempatkan papan pintar di area yang terlihat jelas. 2) Jelaskan pentingnya Pancasila dan tujuan penggunaan papan pintar kepada siswa. 3) Tunjukkan dan jelaskan arti dan makna setiap sila Pancasila menggunakan papan pintar. 4) Ajak siswa mencocokkan gambar atau contoh sikap dengan sila yang tepat di papan pintar. 5) Diskusikan makna setiap sila dan contoh sikap yang telah dipelajari dengan siswa. 6) Simpulkan materi yang telah diajarkan dan dorong siswa untuk menerapkan nilai-nilai Pancasila. 7) Lakukan kuis atau latihan untuk mengukur pemahaman siswa tentang Pancasila. Dengan menggunakan alat peraga "Papan Pintar Pancasila," diharapkan siswa dapat memahami arti dan makna setiap sila Pancasila dengan cara yang lebih jelas dan menarik. Papan ini dirancang untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui tampilan warna-warni dan aktivitas interaktif yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar PPKn pada siswa kelas II di SD Negeri Sewulan 02 dengan menggunakan media "papan pintar Pancasila". Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut: 1) Bagi guru, hasil penelitian dapat membantu guru menilai dan memperbaiki cara mengajar PPKn yang telah diterapkan. Ini juga akan memberikan masukan berharga untuk meningkatkan cara mengajar di kelas, sehingga guru bisa mempertahankan atau bahkan meningkatkan hasil pembelajaran di masa depan. 2) Bagi siswa, media papan pintar Pancasila dapat membantu mereka belajar dengan lebih baik dan mengembangkan kepribadian mereka secara keseluruhan. 3) Bagi peneliti lain, penelitian ini bisa menjadi referensi yang berguna untuk memberikan wawasan dan metode yang bisa digunakan dalam penelitian lebih lanjut tentang media pembelajaran. Dengan penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh gambaran yang jelas tentang manfaat dan potensi papan pintar sebagai alat bantu dalam pendidikan, khususnya dalam konteks pembelajaran Pancasila.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah pendekatan penelitian yang digunakan untuk meningkatkan praktik pengajaran di kelas melalui proses yang sistematis dan reflektif. Guru atau peneliti merancang intervensi atau strategi baru, menerapkannya di dalam kelas, mengamati hasil dan dampaknya, serta merefleksikan proses untuk perbaikan selanjutnya. Menurut Arikunto (2013), PTK merupakan metode yang efektif karena melibatkan guru secara langsung dalam penelitian untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi di kelas, dengan siklus yang memungkinkan penyesuaian tindakan berdasarkan umpan balik yang diterima. PTK adalah bentuk penelitian yang berfokus pada perubahan sosial melalui tindakan yang reflektif, partisipatif, dan berorientasi pada perbaikan praktik pendidikan (Kemmis dan McTaggart (2014). PTK melibatkan empat tahap utama: perencanaan (Menyusun rencana tindakan), pelaksanaan (Melaksanakan rencana), pengamatan (Mengamati dan mendokumentasikan), dan refleksi (Menganalisis data untuk mengevaluasi tindakan dan merencanakan perbaikan).



Gambar 1. Model PTK dari Kemmis dan McTaggart

Penelitian ini dilaksanakan di kelas II dengan subjek penelitian sebanyak 13 siswa, yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan di SDN Sewulan 02, Kecamatan Dagangan, Kabupaten Madiun, Jawa Timur. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa kelas II dengan menggunakan media papan pintar Pancasila dalam pelajaran PPKn. Untuk mengumpulkan data, penelitian ini menggunakan metode seperti observasi, dokumentasi, dan tes. Tes terdiri dari dua tahap: pre-test, yang dilakukan sebelum menerapkan tindakan, dan post-test, yang dilakukan setelah tindakan diterapkan. Penelitian ini dijalankan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan, evaluasi/observasi, dan refleksi.

Metode dan alat pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas ini meliputi observasi, dokumentasi, dan tes, yang terdiri dari pre-test dan post-test. Analisis data observasi secara kualitatif dan analisis hasil belajar secara kuantitatif digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini (Slamet 2020). Data observasi diperoleh dari pengamatan langsung selama proses pembelajaran. Dengan menggunakan tes, penelitian ini mengevaluasi kemajuan hasil belajar siswa di setiap siklus. Instrumen penelitian meliputi tes hasil belajar dan lembar observasi, yang digunakan setelah penerapan media papan pintar dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dan Pancasila, khususnya untuk materi mengenai arti dan makna burung Garuda Pancasila.

Selama proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media papan pintar Pancasila, peneliti melakukan observasi terhadap keterlibatan dan pemahaman siswa. Peneliti mencatat bagaimana siswa berinteraksi dengan media tersebut dan bagaimana antusiasme mereka selama kegiatan berlangsung. Selain itu, peneliti memberikan tes kepada siswa berupa kegiatan mencocokkan gambar, yang terdiri dari 5 soal. Menurut Reddy dan Andrade (2010), penilaian formatif, seperti tes mencocokkan gambar, sangat berguna dalam memberikan umpan balik kepada siswa dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, Shute (2011) menekankan bahwa observasi aktif terhadap keterlibatan siswa dapat memberikan wawasan yang berharga tentang efektivitas metode pengajaran yang digunakan.

Tes ini dirancang untuk mengukur seberapa baik siswa dapat mengidentifikasi dan memahami gambar-gambar terkait dengan materi Pancasila yang telah dipelajari.

Hasil perhitungan nilai siswa dianalisis dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) untuk muatan PPKn di Kelas II SDN Sewulan 02. Menurut Supriadi (2012), penggunaan kriteria yang jelas untuk menilai pencapaian belajar membantu dalam mengevaluasi efektivitas pembelajaran dan menetapkan langkah perbaikan yang diperlukan. Selain itu, menurut Permendikbud No. 23 Tahun 2016, penilaian hasil belajar seharusnya dilakukan secara komprehensif untuk memberikan gambaran akurat tentang pemahaman siswa. Jika nilai hasil belajar siswa mencapai ≥ 75 maka dianggap tuntas; sebaliknya, jika nilainya (kurang dari) < 75 , maka dianggap belum tuntas. Selanjutnya, persentase ketuntasan belajar secara klasikal dihitung sesuai dengan metode yang dijelaskan oleh Aqib et al. (2009).

$$p = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{seluruh siswa}} \times 100\%$$

P = peesentasi siswa yang tuntas

Hasil perhitungan kemudian dianalisis dengan tabel kriteria ketuntasan hasil belajar siswa dengan kategori sebagai berikut.

Persentase ketuntasan	Kategori
> 89	Sangat baik
77 – 88	Tinggi
64 – 76	Sedang
51 – 63	Rendah
< 50	Sangat rendah

Tabel 1. Kriteria ketuntasan hasil belajar siswa

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menilai bahwa pembelajaran PPKn dengan menggunakan media Papan Pintar Pancasila dianggap berhasil jika dua kriteria terpenuhi: pertama, siswa harus mencapai nilai ketuntasan individu minimal ≥ 75 ; kedua, ketuntasan belajar secara klasikal harus mencapai 80% atau lebih dari total siswa di kelas II SDN Sewulan 02.

HASIL

Penelitian ini dilaksanakan di kelas II SDN Sewulan 02 dengan subjek penelitian sebanyak 13 siswa, yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, di mana setiap siklus mencakup satu pertemuan. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang menerapkan media pembelajaran interaktif berupa “Papan Pintar Pancasila.” Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn. Dengan menggunakan media papan pintar, diharapkan siswa dapat lebih aktif dan efektif dalam memahami materi pelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan cara baru dalam pembelajaran yang lebih menarik dan bermanfaat bagi siswa di kelas II SDN Sewulan 02.

Pra-Siklus

Berdasarkan observasi awal terhadap siswa kelas II di SDN Sewulan 02, ditemukan beberapa masalah dalam pembelajaran termasuk terbatasnya media pembelajaran. Kurangnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran berakibat rendahnya minat belajar siswa, yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Kurangnya media pembelajaran yang menarik membuat siswa cepat bosan dan lebih memilih aktivitas lain. Akibatnya, materi yang diajarkan terasa teori dan abstrak, sehingga sulit dipahami oleh siswa dan berdampak pada hasil belajar yang rendah. Data hasil belajar siswa sebelum siklus ditampilkan dalam tabel berikut.

No	Pencapaian	Hasil
1	Nilai terendah	45
2	Nilai tertinggi	90
3	KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal)	75
4	Rata-rata	60
5	Jumlah siswa tuntas	4
6	Jumlah siswa tidak tuntas	9
7	Persentase ketuntasan	30,77%
8	Persentase ketidaktuntasan	69,23%

Tabel 2. Data hasil belajar Pra-siklus

Tabel di atas memberikan gambaran menyeluruh tentang hasil belajar siswa pada pra siklus. Nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 45, sementara nilai tertinggi mencapai 90. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) ditetapkan pada 75, yang berarti siswa harus mencapai nilai ini untuk dianggap tuntas. Rata-rata nilai siswa adalah 60, menunjukkan kinerja akademik secara keseluruhan. Dari 13 siswa yang terdaftar, hanya 4 siswa yang berhasil mencapai nilai di atas KKTP, sementara 9 siswa tidak mencapai ketuntasan.



Gambar 2. Hasil belajar Pra-siklus

Hasil nilai pra-siklus menunjukkan bahwa pencapaian ketuntasan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PPKn masih belum memadai, dengan sebagian besar siswa belum

memenuhi KKTP yang ditetapkan oleh sekolah. Dari data tersebut, diketahui bahwa hanya 30,77% siswa yang mencapai standar KKTP, sementara 69,23% siswa tidak tuntas. Ini berarti lebih dari dua pertiga siswa tidak berhasil memenuhi target ketuntasan.

Siklus I

Pada tahap perencanaan ini peneliti melakukan beberapa langkah penting. Pertama, peneliti merancang desain pembelajaran dan memilih materi yang akan dimasukkan ke dalam media papan pintar Pancasila. Kedua, peneliti membuat papan pintar, menetapkan tujuan pembelajaran, menyusun modul ajar, dan merencanakan proses pembelajaran. Ketiga, peneliti menyiapkan lembar observasi, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), serta lembar evaluasi untuk siswa. Terakhir, penyediaan sumber belajar simbol-simbol Pancasila untuk mendukung pembelajaran. Berikut adalah media papan pintar pancasila yang digunakan dalam proses pembelajaran.



Gambar 3. Media Papan Pintar Pancasila

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilaksanakan selama 1 JP (2x35 menit). Pembelajaran menggunakan modul ajar yang telah di susun untuk kelas II menggunakan model *Project Based learning (PjBL)*. Media papan pintar yang digunakan berisi arti dan makna burung garuda pancasila serta contoh penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran dilakukan dengan menjelaskan arti dan makna burung garuda pancasila pada papan pintar pancasila, kemudian dibagi menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok maju untuk mengambil gambar perilaku dan didiskusikan dengan rekan kelompoknya setelah selesai kemudian setiap kelompok maju memasukkan ke kantong perilaku pancasila yang sudah di sediakan.

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Selama siklus I, peneliti berhasil menjalankan peran sebagai fasilitator dengan baik, dan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media papan pintar berjalan dengan lancar. Penilaian terhadap tahap

perencanaan dan pelaksanaan pada siklus ini menunjukkan kategori "baik" dengan persentase mencapai 80%. Namun, proses pembelajaran pada siklus I kurang kondusif karena pembagian kelompok dan jumlah gambar perilaku yang disediakan terlalu sedikit.

Hasil refleksi menunjukkan bahwa suasana kelas belum kondusif, terutama selama kegiatan berkelompok, di mana sebagian besar siswa tidak mau bergabung dengan kelompoknya dan kurangnya gambar perilaku yang disediakan. Selain itu, beberapa siswa dalam kelompok tidak terlibat dalam diskusi dan lebih memilih bermain sendiri, sehingga peneliti perlu lebih tegas dalam mengarahkan agar semua anggota kelompok aktif berpartisipasi. Seharusnya, peneliti membagi kelompok berdasarkan dengan popularitas atau persahabatan dan peneliti juga harus menyiapkan gambar dalam jumlah yang banyak sesuai dengan kegiatan sehari-hari siswa.

Siklus II

Pada siklus II perencanaan meliputi merancang perbaikan pada siklus I, menyusun LKPD dan lembar evaluasi bagi siswa. Pelaksanaan siklus II dilaksanakan selama 1 JP dengan durasi (2x35 menit). Pembelajaran menggunakan modul ajar yang telah di susun untuk kelas II dengan menggunakan model *Project Based learning (PjBL)*.

Pelaksanaan tindakan pada siklus II meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pada kegiatan inti peneliti menyampaikan materi yang ada pada Papan Pintar Pancasila dan menyediakan banyak gambar perilaku yang sudah disediakan. Kemudian, peneliti mengajak siswa untuk bermain dengan memasukkan gambar perilaku kedalam kantong perilaku pancasila. Peneliti membagi siswa ke dalam kelompok berdasarkan teman bermain mereka untuk memastikan bahwa setiap anggota kelompok merasa nyaman dan termotivasi. Setiap kelompok kemudian maju untuk mengambil gambar dan lembar kerja (LKPD) yang telah disediakan. Setelah itu, mereka berdiskusi di dalam kelompok tentang tugas yang diberikan. Setelah selesai berdiskusi, setiap kelompok akan maju lagi untuk memasukkan gambar ke dalam kantong perilaku dan mempresentasikan hasil karya mereka di depan kelas.

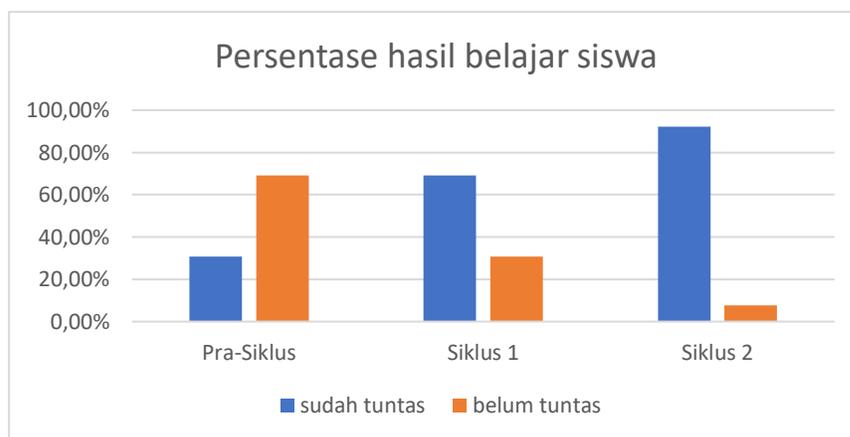
Pada siklus II, peneliti berperan sebagai fasilitator yang efektif dalam proses pembelajaran. Persiapan dan pelaksanaan kegiatan menggunakan media "papan pintar pancasila" berjalan dengan sangat baik. Penilaian untuk tahap perencanaan dan pelaksanaan siklus II mencapai nilai "sangat baik". Refleksi pada siklus ini, menunjukkan bahwa semua peserta didik mengikuti pembelajaran dengan baik dan aktif. Dalam siklus ini, penggunaan media "papan pintar Pancasila" dan metode Project Based Learning (PjBL) terbukti efektif. Siswa dapat mengatur diri mereka dengan baik, tetap fokus selama pelajaran, dan tidak keluar dari kelas/mengganggu temannya. Mereka juga tidak menghadapi kesulitan dalam menggunakan media dan menjalankan aktivitas, seperti memasukkan gambar perilaku ke dalam kantong dan mendiskusikannya dengan kelompok.

No	Indikator	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Peserta didik tuntas	4	9	12
2	Peserta didik belum tuntas	9	4	1
3	Skor tertinggi	90	95	99

No	Indikator	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II
4	Skor terendah	45	50	55
5	Nilai rata-rata	60	70	85
6	Persentase ketuntasan	30.77%	69.23%	92.31%
7	Persentase ketidaktuntasan	69.23%	30.77%	7.69%
8	Kategori	Rendah	Sedang	Sangat Tinggi

Tabel 3. Hasil belajar Pra-siklus, siklus I, dan siklus II

Pada tabel 3 menggambarkan kemajuan hasil belajar siswa dari pra-siklus hingga siklus II. Pada pra-siklus, dari 13 siswa, hanya 4 yang mencapai ketuntasan, dengan persentase ketuntasan 30,77%. Setelah perbaikan di siklus I, jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 9, dengan persentase ketuntasan naik menjadi 69,23%. Pada siklus II, terjadi lonjakan signifikan: 12 siswa tuntas, persentase ketuntasan mencapai 92,31%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode yang diterapkan dalam siklus II sangat efektif, dengan skor tertinggi, rata-rata nilai, dan persentase ketuntasan mengalami perbaikan yang signifikan.



Gambar 4. Grafik persentase hasil belajar siswa

Gambar 4 menunjukkan kemajuan signifikan dalam hasil belajar siswa dari pra-siklus hingga siklus II. Pada pra-siklus, hanya 30,77% siswa yang mencapai ketuntasan, dengan mayoritas siswa (69,23%) belum memenuhi standar, sehingga hasil belajar dikategorikan sebagai Rendah. Setelah perbaikan di siklus I, persentase ketuntasan meningkat menjadi 69,23%, dan persentase ketidaktuntasan menurun menjadi 30,77%, mengubah kategori hasil belajar menjadi Sedang. Pada siklus II, terjadi kemajuan yang sangat positif dengan 92,31% siswa mencapai ketuntasan dan persentase ketidaktuntasan turun drastis menjadi 7,69%, sehingga kategori hasil belajar berubah menjadi Sangat Tinggi.

Berdasarkan hasil penelitian, perbaikan yang diterapkan telah menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa. Penelitian ini mengungkapkan bahwa hasil belajar siswa kelas II di SDN Sewulan 02 mengalami kemajuan setelah penggunaan media papan

pintar Pancasila. Persentase ketuntasan belajar meningkat setelah penerapan media papan pintar dibandingkan dengan sebelum penggunaannya pada materi arti dan makna burung Garuda Pancasila. Dengan demikian, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan media papan pintar Pancasila efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi tersebut. Peningkatan ini terjadi karena media papan pintar Pancasila memudahkan siswa dalam memahami materi dengan cara yang lebih interaktif. Selain itu, penggunaan media ini juga meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar siswa, yang berdampak positif pada keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

PEMBAHASAN

Penelitian ini menunjukkan betapa pentingnya Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dalam membentuk karakter siswa, terutama di kelas II SD. Dengan menggunakan media "Papan Pintar Pancasila," siswa bisa belajar tentang nilai-nilai Pancasila dengan cara yang menarik dan interaktif. Media ini membuat siswa lebih terlibat dalam pembelajaran, sehingga mereka tidak hanya mendengar teori, tetapi juga memahami dan menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media ini berhasil meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa yang sebelumnya rendah.

Di siklus pertama masih ada beberapa tantangan, seperti kurangnya keterlibatan siswa dalam kelompok dan jumlah media yang tidak cukup. Namun, setelah melakukan perbaikan di siklus kedua, seperti membagi siswa berdasarkan teman bermain dan menambah media yang digunakan, sehingga suasana kelas menjadi lebih baik. Siswa menjadi lebih aktif dan terlibat dalam diskusi, sehingga hasil belajar mereka meningkat secara signifikan.

Hasil akhir penelitian menunjukkan perubahan yang positif. Pada siklus 1 penggunaan papan pintar, hanya 30,77% siswa yang mencapai ketuntasan belajar, tetapi setelah menerapkannya dan memperbaiki media yang digunakan persentase ini melonjak menjadi 92,31% pada siklus kedua. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang interaktif dapat menarik perhatian siswa dan memperkuat pemahaman mereka tentang nilai-nilai Pancasila. Selain itu, metode Project Based Learning (PjBL) yang diterapkan juga mendukung pembelajaran aktif, mendorong siswa untuk berdiskusi dan mempresentasikan hasil kerja mereka. Penelitian ini menekankan pentingnya inovasi dalam metode pengajaran dan penggunaan media yang tepat untuk mencapai hasil belajar yang optimal, serta membentuk karakter siswa sesuai dengan tujuan pendidikan Pancasila di Indonesia.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, penggunaan media papan pintar Pancasila terbukti secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa kelas II di SDN Sewulan 02. Penerapan media ini menunjukkan kemajuan yang jelas dalam pemahaman materi PPKn, dengan persentase ketuntasan belajar siswa meningkat dari 30,77% pada pra-siklus menjadi 92,31% pada siklus II. Media papan pintar Pancasila membantu siswa memahami nilai-nilai Pancasila secara lebih interaktif dan menarik, yang dapat meningkatkan antusiasme dan motivasi mereka dalam belajar. Dengan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media papan pintar Pancasila

efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar mereka, menjadikannya alat yang bermanfaat dalam pembelajaran PPKn.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. (2014). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arifin, Z. (2017). *Karakter Bangsa Melalui Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Arikunto, S. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Budiyanto, T. (2019). *Nilai-Nilai Pancasila dalam Pendidikan Kewarganegaraan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hamid, M. (2015). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 1(2), 45-58.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan*.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (2014). *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*. Springer.
- Miarso, Yusuf. (2014). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Natawijaya, K. (2013). Integrasi Teknologi dalam Pendidikan Pancasila: Aplikasi dan Implementasi. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 19(3), 214-226.
- Reddy, Y. M., & Andrade, H. (2010). A review of rubric use in higher education. *Assessment & Evaluation in Higher Education*, 36(4), 505-526. DOI: 10.1080/02602930902862800.
- Shute, V. J. (2011). Stealth assessment in serious games and simulations. *Computers in Human Behavior*, 27(1), 25-29. DOI:10.1016/j.chb.2010.04.016.
- Slamet, Slamet. 2020. "Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Tentang Proses Perumusan Pancasila Melalui Penerapan Metode Belajar Pintar Siswa Kelas VI SDN 2 Sugiyanto. 2015. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Yuma Pustaka.
- Suhartono, E. (2018). *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan: Dasar dan Implementasi*. Jakarta: Prenada Media.
- Supriadi, D. (2012). *Pendidikan dan Penilaian Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.