

KEEFEKTIFAN MEDIA PEMBELAJARAN "NILA" TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS II PADA MATERI NILAI-NILAI PANCASILA

Belinda Revi Junian¹, Ilmawati Fahmi Imron², Endang Sri Mujiwati³

^{1,2,3}PGSD, FKIP, Universitas PGRI Kediri

¹belindarevi42@gmail.com, ²Ilmawati@unpkediri.ac.id,

³endangsri@unpkediri.ac.id

ABSTRACT

Pancasila Education learning in grade 2 of Jegreg Elementary School still uses teacher's books and student's books, making students less active and having difficulty understanding the material on Pancasila values. Based on the results of observations and interviews, out of 25 students only 8 achieved the KKTP score (75). This study aims to determine the effectiveness of using interactive multimedia "NILA" to improve student learning outcomes. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects were 25 grade II students, with data collected through observation, interviews, and learning outcome tests. The learning media was tested in a limited and extensive manner. The results of the limited trial showed a completion rate of 100%, and the extensive trial was 100%. These results indicate that interactive multimedia "NILA" is very effective in improving student learning outcomes, exceeding the KKTP score, and can be used without the need for improvement.

Keywords: instructional media, interactive multimedia, pancasila values

ABSTRAK

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas 2 SDN Jegreg masih menggunakan buku guru dan buku siswa, sehingga membuat siswa kurang aktif dan mengalami kesulitan memahami materi nilai-nilai Pancasila. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, dari 25 siswa hanya 8 yang mencapai nilai KKTP (75). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan multimedia interaktif "NILA" untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan: Analisis (Analysis), Desain (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Subjek penelitian adalah 25 siswa kelas II, dengan data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan tes hasil belajar. Media pembelajaran diuji coba secara terbatas dan luas. Hasil uji coba terbatas menunjukkan tingkat ketuntasan sebesar 100%, dan uji coba luas sebesar 100%. Hasil ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif "NILA" sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, melampaui nilai KKTP, serta dapat digunakan tanpa perlu perbaikan.

Kata Kunci: media pembelajaran, multimedia interaktif, nilai-nilai pancasila

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses yang dapat mempengaruhi pertumbuhan individu. Proses pembelajaran akan menumbuhkan hubungan antara guru dengan siswa yang terjadi dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik. Hanafi (2020) menyatakan bahwa, kebijakan pendidikan atau kebijakan sekolah akan berjalan dengan baik jika kebijakan tersebut memiliki aspek dan Hakikat dari Pendidikan Pancasila untuk jenjang sekolah dasar yakni proses untuk membentuk peserta didik sebagai warga negara yang memiliki peran, tanggungjawab sebagai warga negara dan secara khusus peran Pendidikan Pancasila adalah proses penyiapan warga negara tersebut (Mulyoto et al., 2020). Sedangkan menurut Winarno, (2019) secara terminologis Pendidikan pancasila merupakan Bidang studi yang mempelajari tentang peranan warga negara dalam Kehidupan bernegara yang sesuai dengan dengan ketentuan Pancasila dan UUD 1945 agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh

bangsa dan negara. Tujuan pembelajaran pendidikan pancasila adalah membantu peserta didik untuk mengenal dan memahami nilai-nilai Pancasila yang ada di indonesia.

Berdasarkan hasil observasi di kelas II SDN Jegreg kecamatan Lengkon, ditemukan bahwa berbagai, permasalahan yang memengaruhi ketercapaian harapan tersebut. Pertama, Guru belum menggunakan media 3 pembelajaran saat menjelaskan materi. Kedua, guru hanya menggunakan buku guru dan siswa sebagai pegangan dalam mengajar. Hal tersebut berdampak pada siswa yang menjadi tidak aktif dalam pembelajaran materi nilai-nilai pancasila karena proses pembelajaran membosankan dan tidak menarik sehingga minat belajar siswa menjadi rendah terhadap materi nilai-nilai pancasila.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas II SDN Jegreg diketahui bahwa, kemampuan siswa tentang materi nilai-nilai Pancasila pada peserta didik kelas II masih rendah. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil belajar siswa kelas II SDN Jegreg yang masih rendah. Dari

total 25 siswa, 17 diantaranya masih memperoleh nilai di bawah KKTP 75 pada materi nilai-nilai pancasila. Hal ini disebabkan oleh proses pembelajaran yang dilakukan guru tanpa menggunakan media pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru perlu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dari sumber yang sudah direncanakan, sehingga tercipta lingkungan pembelajaran yang terkendali dimana siswa dapat melakukan proses belajar dengan efektif dan efisien (Patonah, 2016). Penggunaan media yang sesuai dapat mendorong keaktifan siswa, mempermudah pemahaman terhadap materi yang kompleks, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Peneliti memilih multimedia interaktif "NILA" istilah dari "NILA" ialah nilai-nilai Pancasila. dengan memanfaatkan *Canva* dengan berbantuan *Powtoon* dan *web*

educaplay. Media ini bisa membuat pembelajaran lebih menarik karena menggabungkan presentasi, video, animasi bergerak, quiz dengan berbagai aktivitas interaktif. Melalui media ini Siswa dapat memahami isi dari Multimedia interaktif tentang nilai-nilai pancasila. Dengan demikian akan memudahkan pendidik dalam menuntun pemahaman peserta didik untuk mengenal lebih jauh tentang nilai-nilai Pancasila.

Tujuan dari penggunaan media pembelajaran "Nila" adalah untuk menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menyenangkan, sehingga peserta didik tidak merasa bosan selama proses pembelajaran. Menurut Wibawanti dalam Primasatya & Mukmin (2023:4) multimedia interaktif merupakan media yang menggabungkan tipe file teks, suara, gambar, animasi, audio, dan video disertai dengan alat bantu (tool) dan koneksi (link) untuk memudahkan pengguna dalam melakukan navigasi, komunikasi, berkarya, dan berinteraksi melalui penggunaan teknologi komputer. Dengan pendekatan ini, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton bagi peserta didik. Kombinasi antara materi pelajaran

dan animasi dalam video membantu peserta didik lebih mudah memahami dan mengingat materi yang dipelajari. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran "Nila" dalam menyampaikan materi nilai-nilai Pancasila siswa kelas II di SDN Jegreg.

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat teoritis dan praktis (bagi sekolah, bagi guru, dan bagi perpustakaan UNP Kediri. Manfaat teoritis, Secara umum penelitian ini mampu memberikan tambahan pengetahuan serta meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi nilai-nilai Pancasila budaya untuk peserta didik kelas II di SDN Jegreg. Manfaat praktis antara lain 1) bagi sekolah, Mendorong sekolah supaya lebih memperhatikan dan menyediakan sarana dan prasarana untuk pelaksanaan pembelajaran pendidikan pancasila denga lebih baik. 2) bagi guru, Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada guru agar dapat mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan materi nilai-nilai pancasila. Selain itu, Untuk menambah pengetahuan serta wawasan, sehingga meningkatkan

keprofesional guru di sekolah dasar dalam proses mengajar. 3) bagi Perpustakaan UNP Kediri, Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada perpustakaan UNP Kediri untuk menambah referensi penelitian.

B. Metode Penelitian

Metode Penelitian Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono (2019:396) Research and Development diterjemahkan menjadi penelitian dan pengembangan diartikan cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validasi produk yang telah dihasilkan. Metode penelitian dan pengembangan ialah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu serta menguji keefektifan produk yang telah dihasilkan. Dengan demikian produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah Mutimedia interaktif.

Model ADDIE Terdapat lima tahapan desain pengembangan model pendekatan ADDIE yaitu analysis, design, development,

implementation, dan evaluation. Menurut Fatmala & Upik (2016:2) tahapan model ADDIE yaitu 1) Tahap analisis, pada tahap ini meliputi analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, dan analisis karakteristik pembelajaran; 2) Tahap desain meliputi perancangan materi, penyusunan naskah materi, membuat kisi-kisi angket, membuat desain media, dan pengumpulan bahan untuk pengembangan media; 3) Tahap pengembangan meliputi pembuatan produk media pembelajarandan pembuatan angket; 4) Tahap implementasi meliputi penilaian oleh ahli media dan ahli materi dan ujicoba kepada responden; 5) Tahap evaluasi meliputi evaluasi terhadap produk dengan melakukan revisi pada bagian yang kurang sesuai.

Keunggulan dari model pengembangan ADDIE terletak pada kemudahannya untuk dipahami serta alur pelaksanaannya yang sistematis dan jelas. Hal ini memudahkan peneliti dalam mengembangkan multimedia interaktif “Nila” yang bertujuan untuk mendukung kelancaran proses pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Jegreg yang terletak di Desa

jegreg, Kecamatan Lengkong, Kabupaten Nganjuk, Provinsi Jawa Timur. Subjek penelitian adalah siswa kelas 2 yang berjumlah 25 siswa. Pengujian multimedia interaktif “Nila” dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas. Uji coba terbatas dilaksanakan pada 8 siswa untuk memperoleh gambaran awal efektivitas media. Setelah itu, uji coba luas dilakukan pada 17 siswa untuk mengukur keefektifan media secara menyeluruh dalam meningkatkan hasil belajar.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi dan wawancara. Instrumen yang digunakan berupa tes soal evaluasi untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan multimedia interaktif “Nila” pada materi nilai-nilai Pancasila.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian dan pengembangan ini adalah teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung skor hasil keefektifan dengan menghitung rata-rata nilai dan persentase ketuntasan hasil belajar siswasetelah menggunakan multimedia interkatif “Nila” Selain itu,

digunakan pula rumus ketuntasan hasil belajar klasikal untuk menentukan tingkat keberhasilan pembelajaran berdasarkan jumlah siswayang mencapai ketuntasan. Sedangkan analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan kesimpulan dari presentase yang didapatkan sesuai kriteria. Data hasil keefektifan dapat diukur dari perolehan hasil belajar siswa materi nilai-nilai Pancasila. Untuk mengukur keefektifan menggunakan data skor materi Nilai-nilai Pancasila. 1) Menghitung skor tes hasil setiap siswa. 2) Menentukan nilai (%) kriteria keefektifan dengan rumus sebagai berikut. Menurut Akbar (2022), rumusnya sebagai berikut.

$$\text{Presentase ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah siswa yang lulus KKTP}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Tabel 1 Kriteria Keefektifan

Presentase	Kategori Validitas	Keterangan
25,00% - 40,00%	Tidak Efektif	Tidak boleh digunakan
41,00% - 55,00%	Kurang Efektif	Tidak boleh digunakan
56,00% - 70,00%	Cukup Efektif	Boleh digunakan setelah revisi besar

71,00% - 85,00%	Efektif	Boleh digunakan setelah revisi kecil
86,00 – 100,00%	Sangat Efektif	Sangat baik digunakan

Ketika ketuntasan hasil belajar klasikal peserta didik dikatakan efektif apabila nilai siswa mendapatkan kriteria sangat efektif skor 71.00%-100.00%.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Keefektifan Multimedia Interaktif “NILA” dapat diketahui dari tingkat ketuntasan belajar siswa setelah menggunakan media tersebut. Penilaian dilakukan melalui hasil evaluasi berupa 10 soal, dengan standar ketuntasan yang ditetapkan pada nilai KKTP sebesar 75. Uji coba dilakukan pada 8 siswa dalam tahap uji coba terbatas dan 17 siswa dalam tahap uji coba luas, dengan hasil nilai

Adapun tata cara penulisan tabel adalah sebagai berikut : Judul table ditulis rata tengah, ukuran huruf pada table adalah 10 *point*, dengan syarat tambahan tidak boleh ada garis ke atas pada table, dan judul rincian masing-masing table ditebalkan, untuk lebih memperjelas kami gambarkan sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil Nilai Belajar Siswa Uji Coba Terbatas

No.	Nama Siswa	KKTP	Nilai Post Test	Keterangan
1.	AN	75	80	Tuntas
2.	AAZ	75	80	Tuntas
3.	ASA	75	100	Tuntas
4.	ARM	75	80	Tuntas
5.	ARD	75	90	Tuntas
6.	A	75	80	Tuntas
7.	AN	75	100	Tuntas
8.	A	75	80	Tuntas
Jumlah			8 Tuntas	
$\text{Presentase ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah siswa yang lulus KKTP}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$				
$\text{Presentase ketuntasan} = \frac{8}{8} \times 100\% = 100\%$				

Hasil perhitungan ketuntasan belajar secara klasikal yang dilakukan menggunakan rumus yang telah ditentukan sebelumnya, diperoleh persentase ketuntasan sebesar 100%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa Multimedia interaktif “NILA” yang dikembangkan oleh peneliti berada dalam kategori sangat efektif, dapat digunakan (Akbar, 2022). dapat disimpulkan bahwa media ini sudah mampu mendukung proses pembelajaran secara cukup baik.

Tabel 3. Hasil Nilai Belajar Siswa Uji Coba Luas

No.	Nama Siswa	KKTP	Nilai Post Test	Keterangan
1.	ATA	75	90	Tuntas
2.	ANS	75	100	Tuntas
3.	FAF	75	80	Tuntas
4.	HZA	75	90	Tuntas
5.	IKR	75	90	Tuntas
6.	LF	75	90	Tuntas
7.	MC	75	100	Tuntas
8.	MA	75	90	Tuntas
9.	MH	75	100	Tuntas
10.	M	75	80	Tuntas
11.	NF	75	90	Tuntas
12.	RMG	75	90	Tuntas
13.	NDR	75	100	Tuntas
14.	RJF	75	80	Tuntas

15.	RES	75	100	Tuntas
16.	RA	75	80	Tuntas
17.	Y	75	90	Tuntas
Jumlah		17 Tuntas		

$$\text{Presentase ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah siswa yang lulus KKTP}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase ketuntasan} = \frac{17}{17} \times 100\% = 100\%$$

Hasil uji coba luas media multimedia interaktif materi Nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas II SDN Jegreg diperoleh persentase 100% Angka ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif “NILA” yang dikembangkan dalam kategori sangat efektif (Akbar, 2022).

Pembahasan

Uji coba terbatas dilaksanakan untuk mengetahui efektivitas awal dari penggunaan media multimedia interaktif “NILA” dalam pembelajaran. Uji coba ini melibatkan delapan siswa dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP) sebesar 75. Berdasarkan hasil evaluasi, seluruh siswa memperoleh nilai 100%, yang berarti seluruhnya mencapai ketuntasan belajar. Hasil ini menunjukkan bahwa media “NILA” mampu menyajikan materi secara efektif dan mendukung pencapaian kompetensi siswa sejak tahap awal penerapannya.

Uji coba kemudian dilanjutkan ke tahap yang lebih luas guna memastikan konsistensi efektivitas media pada kelompok yang lebih besar. Uji coba luas melibatkan 17

siswa dengan kriteria ketuntasan yang sama. KKTP yang digunakan tetap sebesar 75. Hasil menunjukkan bahwa seluruh siswa dalam uji coba ini juga memperoleh nilai 100%, sehingga seluruh peserta dinyatakan tuntas. Konsistensi hasil pada kedua tahap uji coba ini mengindikasikan bahwa media “NILA” memiliki potensi besar dalam meningkatkan hasil belajar secara merata dan efektif.

Selain efektivitas dari segi pencapaian hasil belajar, penggunaan media “NILA” juga memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa dalam aspek afektif dan kognitif, terutama pada materi nilai-nilai Pancasila. Penyajian materi secara visual dan interaktif melalui fitur slide, materi, video pembelajaran, serta quis mendorong keterlibatan aktif peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Hal ini berkontribusi pada meningkatnya motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Berdasarkan kedua tahap uji coba yang telah dilaksanakan serta hasil analisis yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa media multimedia interaktif “NILA” terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan menunjang ketercapaian tujuan

pembelajaran. Capaian ketuntasan belajar 100% dalam dua tahap uji coba serta respon positif terhadap tampilan dan fitur media menunjukkan bahwa “NILA” layak dijadikan sebagai salah satu inovasi media pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dikelas II SDN Jegreg melalui dua tahap uji coba, yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas, dapat disimpulkan bahwa media multimedia interaktif “NILA” sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini ditunjukkan melalui pencapaian ketuntasan belajar 100% pada kedua tahap uji coba, baik dengan jumlah peserta didik yang terbatas maupun lebih luas, di mana seluruh siswa berhasil mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP). Selain itu, penggunaan media “NILA” juga memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan pemahaman siswa, khususnya dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila. Penyajian materi yang menarik, interaktif, dan mendukung keterlibatan aktif peserta didik menjadikan media ini layak dijadikan sebagai media

pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Winarno. (2019). Paradigma baru pendidikan kewarganegaraan: Panduan kuliah di perguruan tinggi. Jakarta: Bumi Aksara. https://books.google.co.id/books?id=Gq_xDwAAQBAJ.
- Patonah, Siti., & Nurul Aini Murniati. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Moodle. Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika,7, 156160.<http://journal.upgris.ac.id/index.php/JP2F>.
- Primasatya, Nurita., & Bagus Amirul Mukmin. (2023). Multimedia bagi calon pendidik. Kediri: Penerbit Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian & Pengembangan. Bandung: Alfabeta.
- Akbar, S. (2022). Instrumen perangkat pembelajaran (Cetakan ke-6). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.