

**ANALISIS HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PANCASILA
MENGUNAKAN GAME E-LEARNING "PANCASILAKU" BERBASIS
SAC KELAS IV**

Fa'iqotul Alfiyah¹, Frans Aditia Wiguna², Andri Pitoyo³

^{1,2,3}Universitas Nusantara PGRI Kediri

¹alfiyahfaiqotul28@gmail.com, ²frans@unpkediri.ac.id,

³andripitoyo@unpkediri.ac.id

ABSTRACT

This study aims to analyze students' learning outcomes in Pancasila learning using the "PANCASILAKU" E-Learning Game based on Smart Apps Creator (SAC). The study was motivated by the low learning outcomes of students and the limited use of interactive learning media in Pancasila learning. This research employed a descriptive quantitative approach. The subjects consisted of 28 fourth-grade students of SDN Burengan 1, involving a limited trial of 8 students and a large-scale trial of 20 students. Data were collected through post-test assessments administered after students participated in learning activities using the "PANCASILAKU" E-Learning Game. The data were analyzed using descriptive quantitative techniques by calculating the percentage of students' learning mastery and learning outcomes. The results showed that classical learning mastery in the limited trial reached 100%, while the large-scale trial reached 90%. Furthermore, the post-test results obtained percentages of 92.5% in the limited trial and 88% in the large-scale trial, with an average score of 90.25%. These findings indicate that students achieved satisfactory learning outcomes after participating in Pancasila learning using the "PANCASILAKU" E-Learning Game based on Smart Apps Creator (SAC). Therefore, the media can support students in understanding the material on the implementation of Pancasila values in elementary schools.

Keywords: learning outcomes, Pancasila learning, e-learning game, Smart Apps Creator, elementary school

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hasil belajar siswa pada pembelajaran Pancasila menggunakan Game E-Learning "PANCASILAKU" berbasis Smart Apps Creator (SAC). Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa serta terbatasnya penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Pancasila. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif. Subjek penelitian berjumlah 28 siswa kelas IV SDN Burengan 1 yang terdiri atas uji coba terbatas sebanyak 8 siswa dan uji coba luas sebanyak 20 siswa. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar (post-test) yang diberikan setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan Game E-Learning "PANCASILAKU". Data dianalisis

menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase ketuntasan belajar dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketuntasan belajar klasikal pada uji coba terbatas mencapai 100%, sedangkan pada uji coba luas mencapai 90%. Hasil post-test memperoleh persentase sebesar 92,5% pada uji coba terbatas dan 88% pada uji coba luas, dengan rata-rata sebesar 90,25%. Temuan tersebut menunjukkan bahwa siswa memperoleh hasil belajar yang baik setelah mengikuti pembelajaran Pancasila menggunakan Game E-Learning "PANCASILAKU" berbasis SAC. Dengan demikian, media tersebut dapat mendukung pemahaman siswa terhadap materi penerapan nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar.

Kata Kunci: hasil belajar, pembelajaran Pancasila, game e-learning, Smart Apps Creator, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses yang berperan penting dalam mengembangkan potensi peserta didik melalui penguasaan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam pembentukan karakter peserta didik adalah Pendidikan Pancasila. Mata pelajaran ini tidak hanya bertujuan memberikan pemahaman mengenai dasar negara, tetapi juga menanamkan nilai-nilai Pancasila yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Sari & Najicha, 2022).

Dalam implementasi Kurikulum Merdeka, pembelajaran Pendidikan Pancasila diharapkan mampu

membentuk peserta didik yang berkarakter sesuai Profil Pelajar Pancasila. Namun, pencapaian tujuan tersebut masih menghadapi berbagai kendala. Hasil observasi yang dilakukan di kelas IV SDN Burengan 1 menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dengan pemanfaatan media pembelajaran yang terbatas pada buku teks dan papan tulis. Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran belum optimal sehingga berdampak pada rendahnya pemahaman terhadap materi penerapan nilai-nilai Pancasila. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru cenderung mengurangi keaktifan peserta didik dalam membangun pengetahuan secara mandiri sehingga tujuan pembelajaran

belum tercapai secara optimal (Wiguna & Damayanti, 2018).

Permasalahan tersebut diperkuat oleh hasil evaluasi pembelajaran yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan. Dari 28 siswa, sebanyak 64% memperoleh nilai di bawah KKTP 75. Rendahnya hasil belajar tersebut menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu peserta didik memahami materi, meningkatkan motivasi belajar, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Penggunaan media yang interaktif dapat membantu mengubah konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa (Wulandari et al., 2023). Perkembangan teknologi digital juga

memberikan peluang bagi guru untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih fleksibel, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik pada era digital (Pitoyo, 2021). Hal ini sejalan dengan penelitian Rahmadani, Zaman, dan Wiguna (2023) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Smart Apps Creator (SAC) memiliki tingkat validitas, efektivitas, dan kepraktisan yang sangat tinggi dalam mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar.

Game E-Learning "PANCASILAKU" berbasis Smart Apps Creator (SAC) merupakan media pembelajaran digital yang mengintegrasikan materi, video pembelajaran, serta berbagai permainan edukatif seperti puzzle, kuis, dan aktivitas mencocokkan nilai-nilai Pancasila. Media ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran melalui penyajian materi yang lebih interaktif dan menyenangkan. Smart Apps Creator merupakan aplikasi yang memungkinkan pengembangan media pembelajaran interaktif tanpa memerlukan kemampuan pemrograman sehingga mudah digunakan oleh guru dalam

mengembangkan media pembelajaran digital (Azizah, 2020). Penggunaan teknologi pembelajaran juga mendukung terciptanya pembelajaran yang mampu melatih kreativitas, kemampuan berpikir, kolaborasi, serta komunikasi peserta didik sesuai tuntutan pembelajaran abad ke-21 (Pitoyo, 2021).

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game dan aplikasi interaktif mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, serta hasil belajar peserta didik. Game-based learning dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna (Permana, 2020). Selain itu, media game e-learning mampu meningkatkan motivasi belajar, melatih kerja sama, dan membantu siswa memahami materi yang sulit (Wibawa et al., 2020). Oleh karena itu, perlu dilakukan analisis terhadap hasil belajar siswa setelah menggunakan Game E-Learning "PANCASILAKU" berbasis SAC pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hasil belajar siswa pada materi penerapan nilai-nilai Pancasila setelah

menggunakan media Game E-Learning "PANCASILAKU" berbasis Smart Apps Creator (SAC), sehingga dapat diketahui kontribusi media tersebut dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif untuk menganalisis hasil belajar siswa pada pembelajaran Pancasila menggunakan Game E-Learning "PANCASILAKU" berbasis Smart Apps Creator (SAC). Media yang digunakan merupakan hasil pengembangan yang mengacu pada model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), namun pada artikel ini pembahasan difokuskan pada analisis hasil belajar siswa setelah menggunakan media tersebut.

Penelitian dilaksanakan di SDN Burengan 1 dengan subjek penelitian sebanyak 28 siswa kelas IV. Pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar (post-test) yang diberikan setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan Game E-Learning "PANCASILAKU" berbasis

SAC pada materi penerapan nilai-nilai Pancasila.

Instrumen penelitian berupa soal tes yang disusun berdasarkan tujuan pembelajaran materi penerapan nilai-nilai Pancasila. Data hasil belajar siswa dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase ketuntasan belajar secara klasikal berdasarkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah, yaitu 75.

Persentase ketuntasan belajar klasikal dihitung menggunakan rumus:

$$KBK = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Hasil analisis disajikan dalam bentuk tabel dan persentase untuk menggambarkan tingkat pencapaian hasil belajar siswa setelah menggunakan Game E-Learning "PANCASILAKU" berbasis SAC pada pembelajaran Pancasila.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Analisis hasil belajar siswa dilakukan melalui pemberian post-test setelah peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan Game

E-Learning "PANCASILAKU" berbasis Smart Apps Creator (SAC) pada materi Penerapan Nilai-Nilai Pancasila. Pengujian dilakukan melalui dua tahap, yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas.

Tabel 1. Hasil Ketuntasan Belajar Siswa

Tahap Uji Coba	Jumlah Siswa	Siswa Tuntas	Persentase Ketuntasan
Tebatas	8	8	100
Luas	20	18	90

Persentase ketuntasan belajar klasikal dihitung menggunakan rumus:

$$KBK = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Pada uji coba terbatas diperoleh perhitungan sebagai berikut:

$$KBK = \frac{8}{8} \times 100\% = 100\%$$

Sedangkan pada uji coba luas diperoleh:

$$KBK = \frac{18}{20} \times 100\% = 90\%$$

Berdasarkan Tabel 1, seluruh siswa pada uji coba terbatas berhasil mencapai KKTP 75 sehingga memperoleh ketuntasan belajar klasikal sebesar 100%. Pada uji coba luas, sebanyak 18 dari 20 siswa mencapai KKTP

dengan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 90%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa

No	Aspek	Persentase
1.	Post-test Uji Terbatas	92,5%
2.	Post-test Uji Luas	88%
Rata-rata		90,25%

Persentase hasil belajar siswa dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Selanjutnya, rata-rata persentase hasil belajar dihitung dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

$$\bar{X} = \frac{92,5 + 88}{2}$$

$$\bar{X} = 90,25\%$$

Berdasarkan Tabel 2, hasil post-test pada uji coba terbatas memperoleh persentase sebesar 92,5%, sedangkan pada uji coba luas sebesar 88%. Rata-rata persentase hasil belajar siswa setelah menggunakan Game E-Learning *"PANCASILAKU"* berbasis SAC mencapai 90,25%,

yang termasuk dalam kategori sangat efektif.

Grafik 1. Hasil Belajar Siswa Menggunakan Game E-Learning *"PANCASILAKU"*

- Uji Coba Terbatas : 92,5%
- Uji Coba Luas : 88%
- Rata-rata : 90,25%

2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Game E-Learning *"PANCASILAKU"* berbasis SAC memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Pancasila. Hal ini terlihat dari tingginya persentase ketuntasan belajar klasikal, yaitu 100 pada uji coba terbatas dan 90 pada uji coba luas. Selain itu, rata-rata persentase hasil belajar siswa mencapai 90,25%, yang menunjukkan bahwa media yang digunakan mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

Tingginya hasil belajar siswa tidak terlepas dari karakteristik media yang mengintegrasikan materi pembelajaran, video, serta berbagai permainan edukatif yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran. Melalui aktivitas

belajar yang interaktif, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga berpartisipasi secara langsung dalam memahami materi penerapan nilai-nilai Pancasila. Media berbasis game dapat meningkatkan motivasi belajar, memperkuat pemahaman konsep, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan bagi peserta didik.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi, minat, dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Penggunaan media yang interaktif mampu membantu peserta didik memahami konsep yang abstrak menjadi lebih konkret sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih efektif.

Temuan penelitian ini juga mendukung hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis game dan aplikasi interaktif mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, Game E-Learning "PANCASILAKU" berbasis SAC

dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif untuk mendukung pembelajaran Pancasila di sekolah dasar.

D. Kesimpulan dan Saran

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan Game E-Learning "PANCASILAKU" berbasis Smart Apps Creator (SAC) pada pembelajaran Pancasila materi penerapan nilai-nilai Pancasila menunjukkan hasil yang positif terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Hasil post-test pada uji coba terbatas memperoleh persentase sebesar 92,5%, sedangkan pada uji coba luas memperoleh persentase sebesar 88%. Rata-rata persentase hasil belajar siswa mencapai 90,25% dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 100 pada uji coba terbatas dan 90 pada uji coba luas. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Game E-Learning "PANCASILAKU" berbasis SAC mampu membantu siswa memahami materi penerapan nilai-nilai Pancasila dengan baik serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, Game E-Learning "PANCASILAKU" berbasis SAC dapat dimanfaatkan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran Pancasila di sekolah dasar. Guru disarankan untuk mengintegrasikan media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif agar dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mengembangkan penggunaan Game E-Learning "PANCASILAKU" pada materi pembelajaran lain atau menguji pengaruhnya terhadap aspek pembelajaran yang lebih luas, seperti motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, maupun keterampilan kolaboratif siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, N. (2020). Pemanfaatan Smart Apps Creator sebagai media pembelajaran interaktif berbasis mobile learning. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, 5(2), 45–53.
- Permana, A. (2020). Game-based learning sebagai inovasi pembelajaran pada era digital. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 55–63.
- Pitoyo, A. (2021). Strategi pembelajaran di era digital melalui penguatan kompetensi pendidik untuk menyiapkan SDM unggul. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Strategi Menghadapi Sistem Pendidikan Pasca Pandemi Covid-19 untuk Generasi Indonesia yang Unggul dan Tangguh* (hlm. 440–446). Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Rahmadani, D., Zaman, W. I., & Wiguna, F. A. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Smart Apps Creator (SAC) pada materi memahami berbagai sumber energi untuk siswa kelas IV sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 5248–5261.
- Sari, D. P., & Najicha, F. U. (2022). Pancasila sebagai dasar negara dan pandangan hidup bangsa Indonesia. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 123–130.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.
- Wibawa, B., Pratama, R., & Sari, M. (2020). Pemanfaatan game e-learning dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Jurnal Teknologi Pendidikan, 8(1),
45–54.

Wiguna, F. A., & Damayanti, S. (2018). Pengaruh model pembelajaran berbasis masalah terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPS di SDN Ngadirejo Kota Kediri. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 3(2), 175–188.

Wulandari, R., & Safitri, D. (2024). Efektivitas metode permainan dalam pembelajaran sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(1), 15–24.

Wulandari, N., Prasetyo, A., & Hidayat, R. (2023). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap pemahaman konsep peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 2100–2108.

Yustina, Y., & Yahfizham, Y. (2023). Implementasi game e-learning untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 7(2), 88–97.