

**PENERAPAN GAME DADU DAN FLASHCARD UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA PADA MURID KELAS III SD**

Hanif Achmad Fianto Aji¹, Ina Agustin², Ani Juniatic³

^{1,2}PGSD Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, ³UPT SD Negeri Mondokan Tuban

[1hanifachmaf@gmail.com](mailto:hanifachmaf@gmail.com), [2inaagustin88@gmail.com](mailto:inaagustin88@gmail.com),

[3 anisspd86@guru.sd.belajar.id](mailto:anisspd86@guru.sd.belajar.id)

ABSTRACT

This research aims to improve the learning outcomes of Pancasila Education through the application of Dice and Flashcard Games in third grade students of Mondokan State Elementary School. This study uses the Class Action Research (PTK) method of the Kemmis and McTaggart models which is carried out in three cycles. The research subjects amounted to 29 grade III students. Data collection techniques are carried out through observation, testing, and documentation. Data are analyzed descriptively, quantitatively, and qualitatively. The results of the study showed an increase in student learning outcomes in each cycle. In the pre-cycle stage, the average student learning outcome was 68 with 51.7% learning completeness. In the first cycle, the average learning outcome increased to 74 with learning completeness of 62.1%. Furthermore, in cycle II, the average learning outcome increased to 80 with learning completeness of 75.9%. In cycle III, the average learning outcome increased to 89 with learning completeness reaching 89.7%. In addition to improving learning outcomes, the use of Dice and Flashcard Games also increases student activity, motivation, and engagement during the learning process. Thus, Dice and Flashcard Games are used effectively to improve the learning outcomes of Pancasila Education for third grade elementary school students.

Keywords: Dice Games, Flashcards, Learning Outcomes, Pancasila Education.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila melalui penerapan Game Dadu dan Flashcard pada murid kelas III UPT SD Negeri Mondokan. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Subjek penelitian berjumlah 29 murid kelas III. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar murid pada setiap siklus. Pada tahap pra siklus, rata-rata hasil belajar murid sebesar 68 dengan ketuntasan belajar 51,7%. Pada siklus I, rata-rata hasil belajar meningkat menjadi 74 dengan ketuntasan belajar sebesar 62,1%. Selanjutnya pada siklus II, rata-rata hasil belajar meningkat menjadi 80 dengan ketuntasan belajar sebesar 75,9%. Pada siklus III, rata-rata hasil belajar meningkat menjadi 89 dengan

ketuntasan belajar mencapai 89,7%. Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan Game Dadu dan Flashcard juga meningkatkan keaktifan, motivasi, dan keterlibatan murid selama proses pembelajaran. Dengan demikian, Game Dadu dan Flashcard efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila murid kelas III sekolah dasar.

Kata Kunci: Game Dadu, Flashcard, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses yang sangat penting dalam membentuk kemampuan peserta didik agar berkembang secara optimal, baik dari aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Pendidikan tidak hanya berfokus pada transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga membantu murid dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta karakter yang baik dalam kehidupan sehari-hari (Rahman et al., 2022). Dalam proses pendidikan, sekolah memiliki peran penting sebagai tempat berlangsungnya kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk membantu murid memahami berbagai konsep yang dipelajari.

Salah satu mata pelajaran yang dipelajari di sekolah dasar adalah Pendidikan Pancasila. Menurut (Nurgiansah, 2022) Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang berperan penting dalam

membentuk karakter peserta didik sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Pendidikan Pancasila bertujuan untuk membentuk peserta didik agar mampu memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Pada materi simbol dan makna sila-sila Pancasila, murid diharapkan mampu mengenali simbol setiap sila, memahami maknanya, serta menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Sarana dalam pembelajaran merupakan salah satu faktor yang dapat memengaruhi hasil belajar murid. Menurut (Ompusunggu, 2022) media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan pendidikan kepada murid. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat membantu meningkatkan keterlibatan murid selama pembelajaran berlangsung dan membuat proses belajar menjadi lebih efektif (Wardani,

Kusumaningsih, & Kusniati, 2024). Sebaliknya, jika proses pembelajaran dirasa sudah efisien namun hasil belajar murid belum maksimal, maka perlu dilakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di kelas III UPT SD Negeri Mondokan, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Murid terlihat kurang aktif saat pembelajaran berlangsung, kurang fokus memperhatikan penjelasan guru, serta mudah merasa bosan ketika pembelajaran dilakukan menggunakan metode ceramah. Selain itu, hasil belajar murid juga masih rendah dan sebagian besar murid belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditentukan sekolah. Data hasil evaluasi pra siklus menunjukkan bahwa dari 29 murid, hanya 15 murid atau sebesar 51,7% yang mencapai KKTP. Rendahnya hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan belum mampu membantu murid memahami materi secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih

menarik, interaktif, dan mampu melibatkan murid secara aktif dalam kegiatan belajar.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah Game Dadu dan Flashcard. Media pembelajaran interaktif dapat memudahkan murid memahami materi dengan cara yang lebih konkret dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat serta hasil belajar mereka (Hasan et al., 2021). Flashcard merupakan media visual berupa kartu bergambar yang efektif digunakan untuk membantu murid memahami materi secara lebih mudah dan menarik (Febriyanto & Yanto, 2019). Penggunaan media permainan dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga murid menjadi lebih aktif, termotivasi, dan mudah memahami materi pembelajaran (Toisuta, 2022).

Beberapa studi telah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dan Flashcard dapat meningkatkan hasil belajar murid. Penelitian yang dilakukan oleh (Krisdiana & Jamaludin, 2023) dengan judul "Pengaruh Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar

Siswa Sekolah Dasar" menunjukkan bahwa penggunaan media Flashcard mampu meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Shafa et al., 2022) dengan judul "Pengembangan Media Flashcard Materi Pahlawanku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar" juga menunjukkan bahwa penggunaan media Flashcard dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar murid.

Dengan menggunakan Game Dadu dan Flashcard, guru dapat mempermudah aktivitas belajar murid. Jika murid biasanya kurang aktif ketika pembelajaran berlangsung, dengan adanya media pembelajaran Game Dadu dan Flashcard murid menjadi lebih aktif, antusias, dan semangat dalam mengikuti pembelajaran (Toisuta, 2022). Penggunaan Game Dadu dan Flashcard dapat membantu guru maupun murid dalam proses pembelajaran.

Penelitian mengenai penggunaan media Flashcard sebelumnya lebih banyak diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, IPAS, dan pembelajaran tematik. Namun, penelitian yang

mengkaji penggunaan kombinasi Game Dadu dan Flashcard pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, khususnya pada materi simbol dan makna sila-sila Pancasila, masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan Game Dadu dan Flashcard dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila murid kelas III sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimana penerapan Game Dadu dan Flashcard pada pembelajaran Pendidikan Pancasila murid kelas III SD? (2) Apakah penggunaan Game Dadu dan Flashcard dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila murid kelas III SD?

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mendeskripsikan penerapan Game Dadu dan Flashcard dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. (2) Meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila murid kelas III melalui penggunaan Game Dadu dan Flashcard.

Penggunaan media pembelajaran Game Dadu dan Flashcard tentunya memiliki berbagai

manfaat bagi berbagai pihak. (1) Bagi Guru, dapat mengetahui media pembelajaran yang inovatif untuk memperbaiki dan meningkatkan pembelajaran Pendidikan Pancasila. (2) Bagi Sekolah, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif. (3) Bagi Murid, dapat meningkatkan pemahaman murid terhadap materi Pendidikan Pancasila serta memberikan pengalaman belajar yang berbeda sehingga murid lebih semangat dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. (4) Bagi Peneliti, dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peneliti dalam merencanakan, melaksanakan, hingga merefleksikan kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul "Penerapan Game Dadu dan Flashcard untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila pada Murid Kelas III SD".

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Kemmis dan McTaggart yang

terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Menurut (Maulana, 2022) PTK merupakan suatu bentuk penelitian yang dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran melalui tindakan yang dilaksanakan secara sistematis dan reflektif di dalam kelas.

Murid kelas III UPT SD Negeri Mondokan Tahun Pelajaran 2025/2026 yang berjumlah 29 orang menjadi subjek dalam penelitian ini. Dalam pelaksanaan tindakan, peneliti berperan sebagai pendidik, sedangkan guru kelas III dan teman sejawat bertindak sebagai pengamat. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap Tahun Pelajaran 2025/2026 di kelas III UPT SD Negeri Mondokan.

Penelitian dilakukan dalam tiga siklus dengan menyesuaikan jadwal pembelajaran Pendidikan Pancasila dan kalender akademik sekolah. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun modul ajar, menyiapkan media pembelajaran berupa Game Dadu dan Flashcard, menyusun lembar observasi, instrumen evaluasi hasil belajar murid, serta menyiapkan

LKPD yang digunakan selama proses pembelajaran.

Pada tahap pelaksanaan, peneliti melaksanakan pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan media Game Dadu dan Flashcard berbantuan model Problem Based Learning (PBL). Dalam kegiatan pembelajaran, murid diminta untuk memainkan Game Dadu Pancasila, mencocokkan simbol dengan sila yang sesuai, menentukan makna simbol Pancasila, serta mengidentifikasi contoh perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila melalui penggunaan flashcard. Selain itu, murid juga berdiskusi, mempresentasikan hasil diskusi, dan melakukan kegiatan bermain peran berdasarkan situasi yang berkaitan dengan penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Selanjutnya pada tahap observasi, peneliti mengamati keterlibatan murid selama proses pembelajaran berlangsung menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Selain itu, peneliti juga mendokumentasikan kegiatan pembelajaran sebagai data pendukung penelitian. Setelah proses pembelajaran selesai, peneliti

melakukan refleksi berdasarkan hasil observasi dan tes evaluasi untuk menentukan perbaikan yang perlu dilakukan pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Observasi dan wawancara dilakukan pada tahap pra siklus untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran yang terjadi di kelas III UPT SD Negeri Mondokan. Tes evaluasi digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar murid sebelum dan sesudah diberikan tindakan. Selain itu, dokumentasi berupa hasil evaluasi dan kegiatan pembelajaran digunakan sebagai data pendukung penelitian.

Adapun alur penelitian dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Penelitian Tindakan Kelas

Data penelitian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif

diperoleh dari hasil observasi dan wawancara, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil tes evaluasi murid. Tes evaluasi yang diberikan kepada murid berbentuk pilihan ganda dan uraian untuk mengetahui hasil belajar murid setelah mengikuti pembelajaran. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung nilai hasil belajar menurut Mahanani (2018) adalah sebagai berikut:

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

Selanjutnya, peneliti menghitung persentase murid yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan sekolah yaitu 75. Setelah itu, peneliti menghitung ketuntasan belajar murid dengan rumus sebagai berikut:

$$TB = \frac{\text{Murid yang mencapai KKTP}}{\text{Jumlah seluruh murid}} \times 100\%$$

Menurut (Rifka Alkhilyatul Ma'rifat & Suraharta, 2024), sebuah penelitian tindakan kelas dikatakan berhasil apabila:

1. Murid secara klasikal memperoleh nilai lebih besar atau sama dengan KKTP.

2. Minimal 80% dari jumlah murid mencapai atau melampaui Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan oleh sekolah, yaitu dengan nilai minimum 75.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penggunaan media pembelajaran Game Dadu dan Flashcard dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila masih memerlukan perbaikan pada setiap siklus pembelajaran. Berdasarkan hasil lembar observasi, terdapat beberapa kendala yang ditemukan selama pelaksanaan tindakan. Oleh karena itu, dilakukan refleksi dan perbaikan pada setiap siklus agar hasil belajar murid dapat meningkat secara optimal.

Pra Siklus

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas III UPT SD Negeri Mondokan, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi sila pancasila.

Tabel 1 Hasil Observasi Awal

No Hasil Observasi Awal			
1	Murid kurang aktif saat pembelajaran berlangsung		

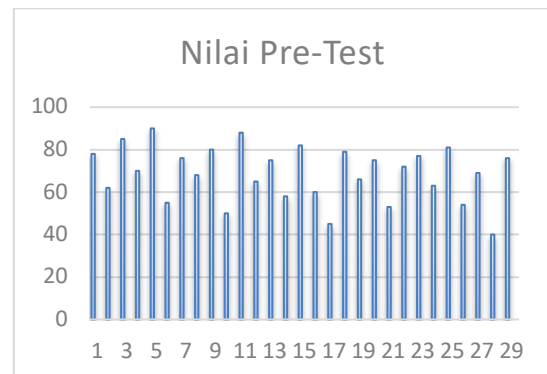
No Hasil Observasi Awal

2	Murid mudah bosan ketika pembelajaran menggunakan metode ceramah
3	Sebagian murid kurang fokus memperhatikan penjelasan guru
4	Pembelajaran belum menggunakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif
5	Hasil belajar murid masih rendah
6	Sebagian besar murid belum mencapai KKTP

Murid terlihat kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Sebagian murid juga kurang fokus memperhatikan penjelasan guru dan mudah merasa bosan karena pembelajaran masih didominasi metode ceramah. Selain itu, pembelajaran belum memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif sehingga murid mengalami kesulitan dalam memahami materi Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III, diketahui bahwa murid sering mengalami kesulitan dalam memahami simbol dan makna sila-sila Pancasila. Guru juga menyampaikan bahwa keterlibatan murid selama pembelajaran masih rendah karena pembelajaran belum

menggunakan media yang dapat menarik perhatian murid.



Grafik 1 Nilai Pre-Test

Berdasarkan hasil evaluasi pra siklus, diketahui bahwa hasil belajar murid masih tergolong rendah. Dari 29 murid, hanya 15 murid yang berhasil mencapai KKTP dengan persentase ketuntasan sebesar 51,7%, sedangkan 14 murid lainnya belum mencapai ketuntasan belajar. Nilai rata-rata murid pada tahap pra siklus sebesar 68. Rendahnya hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa diperlukan adanya perbaikan dalam proses pembelajaran agar murid lebih aktif dan mudah memahami materi yang dipelajari.

Siklus I

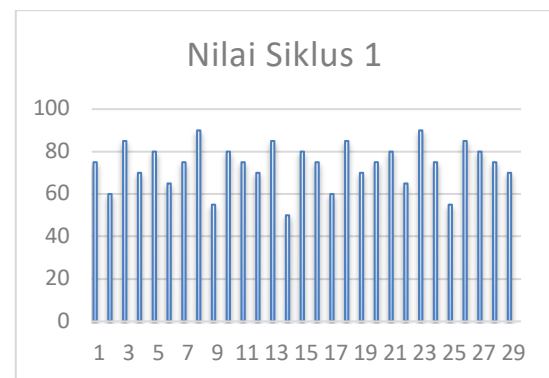
Pada Siklus I, pembelajaran Pendidikan Pancasila dilaksanakan menggunakan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media video pembelajaran. Materi yang dipelajari pada siklus ini adalah

simbol-simbol sila Pancasila. Murid mengamati video pembelajaran, kemudian berdiskusi dalam kelompok untuk mencocokkan simbol dengan sila Pancasila yang tepat serta menyelesaikan tugas pada LKPD. Penggunaan media video dalam pembelajaran membantu murid memperoleh gambaran yang lebih konkret mengenai materi sehingga proses belajar menjadi lebih menarik, bermakna, dan mudah dipahami (Sholeha, Septiana, & Purbiyanti, 2021).

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan, keterlibatan murid selama proses pembelajaran mulai mengalami peningkatan dibandingkan tahap pra siklus. Murid terlihat lebih antusias mengikuti pembelajaran, meskipun keaktifan dalam berdiskusi dan keberanian menyampaikan pendapat masih belum merata pada seluruh murid.

Hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas murid pada Siklus I mulai meningkat, namun belum optimal. Beberapa murid masih kurang percaya diri ketika mempresentasikan hasil diskusi kelompok. Selain itu, masih terdapat murid yang mengalami kesulitan dalam menghubungkan simbol

dengan sila Pancasila secara tepat sehingga memerlukan bimbingan dari guru. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran telah mampu meningkatkan perhatian dan minat belajar murid, tetapi belum sepenuhnya mampu melibatkan seluruh murid secara aktif dalam proses pembelajaran (Sholeha et al., 2021).



Grafik 2 Hasil Evaluasi Siklus I

Berdasarkan grafik tersebut, terlihat bahwa hasil belajar murid mulai mengalami peningkatan meskipun belum merata pada seluruh murid.

Tabel 2. Hasil Belajar Siklus I

Komponen	Hasil
Jumlah Murid	29
Nilai Tertinggi	90
Nilai Terendah	50
Nilai Rata-rata	74
Persentase Tuntas	Murid 18 (62,1%)

Komponen	Hasil
Persentase Murid Belum Tuntas	11 (37,9%)

Berdasarkan Tabel 2, hasil belajar murid pada Siklus I menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan tahap pra siklus. Nilai rata-rata hasil belajar meningkat dari 68 pada tahap pra siklus menjadi 74 pada Siklus I. Dari 29 murid, sebanyak 18 murid (62,1%) telah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan 11 murid (37,9%) belum mencapai KKTP. Nilai tertinggi yang diperoleh murid adalah 90, sedangkan nilai terendah 50.

Meskipun demikian, hasil tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan tindakan pada Siklus I belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian karena ketuntasan belajar secara klasikal belum mencapai 80%. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa beberapa murid masih memerlukan bimbingan dalam memahami materi, belum berpartisipasi secara optimal dalam diskusi kelompok, serta masih kurang percaya diri ketika menyampaikan hasil diskusi. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan pada

pelaksanaan pembelajaran pada Siklus II dengan menambahkan media Game Dadu agar pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan partisipasi aktif murid selama proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif terbukti dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Hasan dkk., 2021).

Siklus II

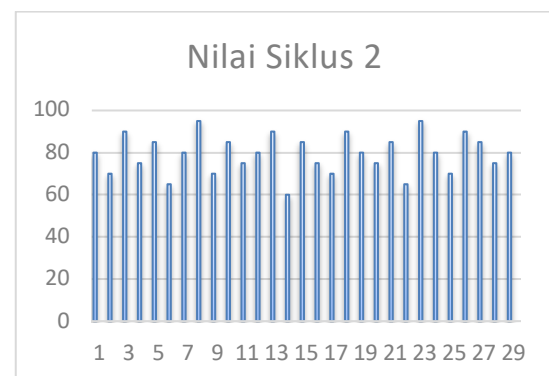
Pada Siklus II, pembelajaran Pendidikan Pancasila masih dilaksanakan menggunakan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media video pembelajaran. Perbaikan tindakan dilakukan dengan menambahkan media Game Dadu pada kegiatan pembelajaran. Materi yang dipelajari pada siklus ini adalah makna simbol sila-sila Pancasila serta penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Melalui permainan Game Dadu, murid diminta menyebutkan nama sila, menjelaskan makna sila, serta memberikan contoh perilaku yang sesuai dengan nilai Pancasila berdasarkan sisi dadu yang diperoleh.

Penggunaan media permainan edukatif mampu meningkatkan keterlibatan murid dalam proses pembelajaran sehingga suasana belajar menjadi lebih aktif dan menyenangkan (Hasan dkk., 2021).

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan, terjadi peningkatan hasil belajar dan keterlibatan murid selama proses pembelajaran. Murid tampak lebih antusias mengikuti kegiatan belajar, aktif berdiskusi dalam kelompok, serta lebih berani menyampaikan pendapat ketika mempresentasikan hasil diskusi. Penggunaan Game Dadu juga mendorong murid untuk berpikir lebih cepat dalam menjawab pertanyaan serta menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari.

Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar murid telah mampu memahami makna simbol dan nilai-nilai Pancasila dengan lebih baik dibandingkan pada Siklus I. Namun, masih terdapat beberapa murid yang memerlukan bimbingan ketika memberikan contoh penerapan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, beberapa murid masih kurang percaya diri saat menyampaikan jawaban di depan

kelas. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Game Dadu berhasil meningkatkan aktivitas dan partisipasi murid, meskipun hasil belajar secara klasikal belum mencapai indikator keberhasilan penelitian (Toisuta, 2022).



Grafik 3 Hasil Siklus II

Hasil pelaksanaan penelitian pada siklus II menunjukkan peningkatan yang cukup baik. Sebagian besar murid telah memperoleh nilai di atas KKTP. Murid juga terlihat lebih aktif selama kegiatan diskusi maupun permainan berlangsung.

Tabel 3 Hasil Belajar Siklus II

Komponen	Hasil
Jumlah Murid	29
Nilai Tertinggi	95
Nilai Terendah	60
Nilai Rata-rata	80

Komponen		Hasil
Persentase Murid Tuntas	22 (75,9%)	
Persentase Murid Belum Tuntas	7 (24,1%)	

Berdasarkan Tabel 3, hasil belajar murid pada Siklus II menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan Siklus I. Nilai rata-rata hasil belajar meningkat dari 74 menjadi 80. Dari 29 murid, sebanyak 22 murid (75,9%) telah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan 7 murid (24,1%) belum mencapai KKTP. Nilai tertinggi yang diperoleh murid adalah 95, sedangkan nilai terendah 60.

Meskipun terjadi peningkatan hasil belajar, ketuntasan belajar secara klasikal masih belum mencapai indikator keberhasilan penelitian, yaitu minimal 80% murid mencapai KKTP. Hasil refleksi menunjukkan bahwa beberapa murid masih mengalami kesulitan dalam menghubungkan nilai-nilai Pancasila dengan situasi nyata di lingkungan sekitar serta belum sepenuhnya percaya diri ketika menyampaikan pendapat. Oleh karena itu, pada Siklus III dilakukan penyempurnaan

pembelajaran dengan menambahkan media Flashcard yang dipadukan dengan kegiatan bermain peran, sehingga murid dapat memahami dan mempraktikkan penerapan nilai-nilai Pancasila secara lebih konkret dan bermakna (Hasan dkk., 2021).

Siklus III

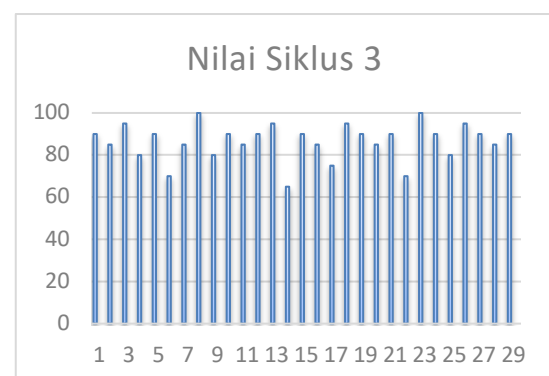
Pada Siklus III, pembelajaran Pendidikan Pancasila dilaksanakan menggunakan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media video pembelajaran, Game Dadu, dan Flashcard. Perbaikan tindakan dilakukan berdasarkan hasil refleksi pada siklus sebelumnya dengan menambahkan media Flashcard dan kegiatan bermain peran (role playing). Materi yang dipelajari pada siklus ini berfokus pada analisis perilaku yang sesuai dan tidak sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Melalui kegiatan tersebut, murid tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu mengidentifikasi, menganalisis, dan mempraktikkan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila. Penggunaan media Flashcard pada pembelajaran Pendidikan Pancasila terbukti layak dan efektif sebagai media pembelajaran yang mampu

meningkatkan pemahaman serta keterlibatan peserta didik (Mustofiyah, Fajriyah, & Wardana, 2025, Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar).

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan, keterlibatan murid selama proses pembelajaran meningkat secara signifikan dibandingkan siklus sebelumnya. Murid terlihat lebih aktif dalam berdiskusi, lebih percaya diri saat menyampaikan pendapat, serta antusias mengikuti kegiatan permainan menggunakan Game Dadu dan Flashcard. Kegiatan bermain peran juga membantu murid menghubungkan materi pembelajaran dengan situasi yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Penggunaan model Role Playing dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, serta meningkatkan motivasi dan kemampuan akademik peserta didik (Nurgiansah, Hendri, & Khoerudin, 2021, Jurnal Kewarganegaraan).

Hasil observasi menunjukkan bahwa hampir seluruh murid telah mampu menganalisis perilaku yang sesuai maupun tidak sesuai dengan nilai-nilai Pancasila serta memberikan

alasan yang tepat berdasarkan sila yang berkaitan. Selain itu, kerja sama antarmurid selama diskusi kelompok semakin baik, keberanian bertanya meningkat, dan sebagian besar murid telah menunjukkan sikap aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kombinasi media video, Game Dadu, Flashcard, dan kegiatan bermain peran mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada murid. Hasil ini sejalan dengan penelitian pengembangan media Flashcard berbasis PBL yang menunjukkan bahwa penggunaan Flashcard dapat meningkatkan keaktifan dan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar (Sutrami & Amrullah, 2023, Dharmas Education Journal (DE_Journal)).



Grafik 4 Hasil Siklus III

Hasil evaluasi pada Siklus III menunjukkan bahwa mayoritas murid telah mencapai KKTP yang ditetapkan sekolah.

Tabel 4 Hasil Belajar Siklus III

Komponen		Hasil
Jumlah Murid		29
Nilai Tertinggi		100
Nilai Terendah		65
Nilai Rata-rata		89
Persentase Murid Tuntas		26 (89,7%)

Berdasarkan Tabel 4, hasil belajar murid pada Siklus III menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan Siklus II. Nilai rata-rata hasil belajar meningkat dari 80 menjadi 89. Dari 29 murid, sebanyak 26 murid (89,7%) telah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan hanya 3 murid (10,3%) yang belum mencapai KKTP. Nilai tertinggi yang diperoleh murid adalah 100, sedangkan nilai terendah 65.

Data tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai karena lebih dari 80% murid telah mencapai KKTP. Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa penerapan Game Dadu dan Flashcard

berbantuan model Problem Based Learning (PBL) efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan kedua media tersebut juga mampu meningkatkan keaktifan, partisipasi, kerja sama, dan rasa percaya diri murid selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, tindakan dihentikan pada Siklus III karena tujuan penelitian telah tercapai.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penerapan Game Dadu dan Flashcard berbantuan model Problem Based Learning (PBL) mampu meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada murid kelas III UPT SD Negeri Mondokan Tahun Pelajaran 2025/2026. Peningkatan hasil belajar terlihat dari perbandingan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar pada tahap pra siklus, Siklus I, Siklus II, dan Siklus III.

Pada tahap pra siklus, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah sehingga murid cenderung pasif, mudah merasa bosan, dan kurang fokus selama

mengikuti pembelajaran. Selain itu, pembelajaran belum didukung media yang menarik sehingga pemahaman murid terhadap materi simbol dan nilai-nilai Pancasila masih rendah. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar murid. Dari 29 murid, hanya 15 murid (51,7%) yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan nilai rata-rata sebesar 68.

Pada Siklus I, pembelajaran mulai menggunakan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media video pembelajaran dan LKPD. Penggunaan media video mampu meningkatkan perhatian dan minat belajar murid sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Hasil belajar mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata menjadi 74 dan persentase ketuntasan belajar meningkat menjadi 62,1%. Namun demikian, sebagian murid masih mengalami kesulitan dalam memahami hubungan antara simbol dan sila Pancasila serta belum percaya diri ketika menyampaikan hasil diskusi kelompok. Penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran terbukti mampu membantu peserta didik memahami

materi secara lebih konkret dan meningkatkan hasil belajar (JS (Jurnal Sekolah)).

Berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I, dilakukan perbaikan pada Siklus II dengan menambahkan Game Dadu sebagai media pembelajaran. Permainan tersebut memberikan kesempatan kepada murid untuk menyebutkan nama sila, menjelaskan makna sila, serta memberikan contoh penerapan nilai Pancasila sesuai sisi dadu yang diperoleh. Penggunaan Game Dadu menjadikan pembelajaran lebih interaktif, meningkatkan partisipasi murid, serta mendorong keberanian murid dalam menyampaikan pendapat. Hasil belajar kembali meningkat dengan nilai rata-rata mencapai 80 dan persentase ketuntasan belajar sebesar 75,9%. Meskipun demikian, ketuntasan belajar secara klasikal belum mencapai indikator keberhasilan sehingga penelitian dilanjutkan pada Siklus III. Hasil ini sejalan dengan penelitian mengenai penerapan media interaktif berbasis PBL yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik (Jurnal Basicedu;

Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang).

Pada Siklus III, pembelajaran disempurnakan dengan menambahkan Flashcard dan kegiatan bermain peran (role playing) tanpa menghilangkan penggunaan video pembelajaran dan Game Dadu. Kombinasi ketiga media tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena murid tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu menganalisis serta mempraktikkan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan nilai rata-rata mencapai 89 dan persentase ketuntasan belajar sebesar 89,7%. Selain meningkatkan hasil belajar, murid juga menunjukkan peningkatan keaktifan, kerja sama, rasa percaya diri, dan antusiasme selama mengikuti pembelajaran.

Hasil penelitian ini didukung oleh Hasan dkk. (2021) dalam buku *Media Pembelajaran* yang menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret, menarik, dan menyenangkan. Hasil penelitian

ini juga sejalan dengan penelitian Tarasti dkk. pada Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, yang menyimpulkan bahwa penerapan model Problem Based Learning berbantuan media interaktif mampu meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Selain itu, penelitian Yusnia dkk. dalam Jurnal Pendidikan Tambusai menunjukkan bahwa penggunaan model Problem Based Learning berbantuan media interaktif dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dan menghasilkan ketuntasan belajar lebih dari 80%.

Dengan demikian, penerapan Game Dadu dan Flashcard berbantuan model Problem Based Learning (PBL) terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada murid kelas III sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan Game Dadu dan Flashcard berbantuan model Problem Based Learning (PBL) dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada murid kelas III UPT SD Negeri Mondokan Tahun Pelajaran 2025/2026. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-

rata hasil belajar dari 68 pada tahap pra siklus menjadi 74 pada Siklus I, meningkat menjadi 80 pada Siklus II, dan mencapai 89 pada Siklus III. Persentase ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan dari 51,7% pada pra siklus menjadi 62,1% pada Siklus I, meningkat menjadi 75,9% pada Siklus II, dan mencapai 89,7% pada Siklus III. Selain meningkatkan hasil belajar, penerapan media Game Dadu dan Flashcard mampu meningkatkan keaktifan, partisipasi, kerja sama, rasa percaya diri, serta antusiasme murid selama mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, penerapan Game Dadu dan Flashcard berbantuan model Problem Based Learning (PBL) efektif digunakan sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada murid sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Kemendikbudristek. (2022). Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 033/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Maulana. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV Media Sains Indonesia.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT*, 3(1), 171–187.
- Ompusunggu, V. D. K. (2022). Penggunaan Media dalam Pembelajaran Matematika dan Manfaatnya di SMP Negeri 1 Paranginan. *Pendidikan, Saintek, Sosial dan Hukum (PSSH)*, 1(18), 4–5.
- Puspitasari, D., Ulfah, M., Ramadhan, I., & Wijayati, Y. F. D. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan Media Games Dadu dan Kahoot terhadap Hasil Belajar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 4(1), 135–148.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). *Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan, dan Unsur-*

Unsur Pendidikan. Al-Urwatul
Wutsqa: Kajian Pendidikan
Islam, 2(1), 1–8.

Pengembangan Pembelajaran
(JIEPP), 4(1), 134–140.

Simatupang, L. E. M., Pratiwi, I., &
Siboro, R. (2024). Penerapan
Model Pembelajaran Problem
Based Learning (PBL) dengan
Media Flashcard untuk
Meningkatkan Kemampuan
Berpikir Kritis Siswa pada Mata
Pelajaran Pendidikan
Pancasila Kelas II SDN 064971
Medan Tembung. *Didaktik:*
Jurnal Ilmiah PGSD STKIP
Subang.

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian
Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.*
Bandung: Alfabeta.

Sutrami, K. F., & Amrullah, M. (2024).
Pengembangan Media
Pembelajaran Flashcard
Berbasis Problem Based
Learning (PBL) pada
Pembelajaran Pendidikan
Pancasila. *Dharmas Education
Journal*, 4(1), 97–107.

Toisuta, M. E. (2022). Game Edukatif
Drag and Drop sebagai Media
Pembelajaran pada Sekolah
Minggu. *Institutio: Jurnal
Pendidikan Agama Kristen*,
8(2), 89–109.

Trianto. (2014). *Mendesain Model
Pembelajaran Inovatif,
Progresif, dan Kontekstual.*
Jakarta: Kencana.

Wardani, N. W., Kusumaningsih, W.,
& Kusniati, S. (2024). Analisis
Penggunaan Media
Pembelajaran terhadap Hasil
Belajar Siswa Sekolah Dasar.
Jurnal Inovasi, Evaluasi dan