



## Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar

Reska Putri Ismail \*)<sup>1</sup>

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo,  
Indonesia<sup>1</sup>

\*)Corresponding author, e-mail: [reskaputriismail@ung.ac.id](mailto:reskaputriismail@ung.ac.id)

Diterima: 16 September 2025

Disetujui: 9 Oktober 2025

Dipublikasi: 19 November 2025

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran Rulerun berbasis permainan yang layak, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SDN 4 Kwandang. Metode yang digunakan adalah research and development dengan model ADDIE meliputi analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Kelayakan dinilai oleh ahli media, ahli materi, dan pengguna dengan rata-rata 94,3% kategori sangat layak. Kepraktisan berdasarkan observasi guru memperoleh skor 38 dari 40 atau 95% kategori sangat praktis. Keefektifan diuji melalui pre-test dan post-test; rata-rata nilai meningkat dari 55,64% menjadi 92,00% dengan kenaikan 36,36%. Nilai N-Gain 0,84 kategori tinggi dan skor keefektifan 83,86 kategori efektif. Hasil menunjukkan Rulerun mampu meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar siswa secara signifikan. Berdasarkan temuan tersebut, media ini direkomendasikan sebagai alternatif pembelajaran konkret dan menyenangkan pada Pendidikan Pancasila di sekolah dasar sebagai inovasi pembelajaran yang relevan dengan karakteristik perkembangan siswa dan tuntutan kurikulum di era modern secara berkelanjutan dan aplikatif di kelas.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Rulerun, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila, Sekolah Dasar

### Abstract

*This study aimed to develop a game-based learning media called Rulerun that is valid, practical, and effective in improving fourth-grade students' learning outcomes in Pancasila Education at SDN 4 Kwandang. The research employed a research and development method using the ADDIE model, consisting of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. Media feasibility was assessed by media experts, material experts, and users, achieving an average score of 94.3%, categorized as highly valid. Practicality was measured through teacher observation, obtaining a score of 38 out of 40 (95%), classified as highly practical. Effectiveness was evaluated through pre-test and post-test results, showing an increase in the average score from 55.64% to 92.00%, with a gain of 36.36%. The N-Gain score was 0.84 (high category), and the effectiveness score reached 83.86 (effective category). These findings indicate that Rulerun significantly enhances student engagement and learning outcomes in elementary Pancasila Education.*

**Keywords:** Instructional Media; Rulerun; Learning Outcomes; Pancasila Education; Elementary School

This is an open access article distributed under CC BY-SA 4.0 Attribution License, provided the original work is properly cited. ©2025 by Reska Putri Ismail

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan faktor penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) suatu bangsa. Kualitas SDM yang unggul terbentuk melalui proses pendidikan yang menanamkan nilai, pengetahuan, dan keterampilan secara berkelanjutan. Oleh karena itu, pendidikan memegang peranan strategis dalam menentukan kemajuan suatu bangsa (Sanga & Wangdra, 2023). Pendidikan merupakan proses yang memungkinkan individu memahami lingkungan sekitarnya dan mengembangkan potensi diri secara optimal. Pendidikan dapat ditempuh melalui jalur formal dan nonformal (Minawati, 2020).

Pendidikan formal diselenggarakan secara terstruktur dan berjenjang, mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi. Pada jenjang sekolah dasar, peserta didik memperoleh berbagai mata pelajaran yang bertujuan mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor secara seimbang. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam pembentukan karakter dan nilai kebangsaan adalah Pendidikan Pancasila. Mata pelajaran ini berfungsi sebagai sarana penanaman nilai moral, sikap kebangsaan, serta tanggung jawab sebagai warga negara sejak usia dini.

Pendidikan Pancasila bertujuan membekali peserta didik dengan pengetahuan, sikap, dan keterampilan dasar dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Pembelajaran Pendidikan Pancasila juga berperan penting dalam pembentukan karakter peserta didik melalui internalisasi nilai-nilai Pancasila yang relevan dengan kehidupan sosial di sekitarnya (Piriana et al., 2022). Penanaman nilai kebangsaan sejak sekolah dasar menjadi langkah awal yang strategis karena pada usia ini peserta didik berada pada tahap perkembangan yang membutuhkan pembiasaan sikap dan perilaku yang baik serta terarah.

Namun demikian, dalam praktik pembelajaran di sekolah dasar, Pendidikan Pancasila masih sering dipersepsikan sebagai mata pelajaran yang kurang menarik. Proses pembelajaran cenderung berlangsung satu arah, didominasi metode ceramah, serta minim penggunaan media pembelajaran yang variatif. Materi pembelajaran sering disampaikan secara verbal dan berfokus pada hafalan, sehingga menyebabkan rendahnya keterlibatan dan minat belajar peserta didik (Sakban & Wahyudin, 2019).

Hasil observasi dan studi pendahuluan yang dilakukan di SDN 4 Kwandang menunjukkan bahwa siswa kelas IV mengalami kesulitan dalam memahami materi Pendidikan Pancasila, khususnya yang berkaitan dengan aturan-aturan dalam kehidupan sehari-hari. Selama proses pembelajaran, siswa cenderung kurang fokus dan kurang terlibat secara aktif. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, diketahui bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah dengan media pembelajaran yang terbatas pada buku paket, sehingga interaksi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran belum optimal.

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dapat berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar diperlukan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis

permainan, yang mengintegrasikan unsur belajar dan bermain untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

Salah satu media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDN 4 Kwandang adalah media Rulerun, yaitu media pembelajaran berbasis permainan papan (board game) yang dirancang untuk membantu siswa memahami materi melalui aktivitas belajar yang menyenangkan dan interaktif. Media ini digunakan sebagai sarana pembelajaran untuk mendorong keaktifan siswa dan memfasilitasi pemahaman konsep secara konkret.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengkajian kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan penggunaan media Rulerun dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SDN 4 Kwandang. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai pembimbing dan evaluator dalam proses penerapan dan pengkajian media pembelajaran.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Metode ini digunakan untuk mengkaji kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan penggunaan media pembelajaran Rulerun pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SDN 4 Kwandang. Penelitian dilaksanakan di SDN 4 Kwandang. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV yang mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu, subjek pendukung dalam penelitian ini meliputi guru kelas IV, ahli media, dan ahli materi yang berperan dalam proses validasi media pembelajaran.

Prosedur penelitian mengacu pada model ADDIE dengan tahapan sebagai berikut:

### **1. Tahap *Analysis***

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDN 4 Kwandang. Analisis dilakukan melalui observasi proses pembelajaran dan wawancara dengan guru kelas. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan media pembelajaran yang terbatas, sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

### **2. Tahap *Design***

Pada tahap perancangan, dilakukan penyusunan desain pembelajaran yang memanfaatkan media Rulerun sebagai media pembelajaran berbasis permainan. Perancangan meliputi penyesuaian materi Pendidikan Pancasila dengan karakteristik media, penyusunan tujuan pembelajaran, serta perencanaan langkah-langkah pembelajaran yang terintegrasi dengan penggunaan media. Pada tahap ini, peneliti berperan sebagai pembimbing dalam proses perancangan media dan pembelajaran.

### **3. Tahap *Development***

Tahap pengembangan meliputi proses penyempurnaan media Rulerun dan perangkat pembelajaran berdasarkan desain yang telah disusun. Pada tahap ini, dilakukan validasi media oleh ahli media dan ahli materi untuk menilai kelayakan media dari aspek tampilan, isi, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Masukan dari para ahli digunakan sebagai dasar perbaikan media sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran.

### **4. Tahap *Implementation***

Tahap implementasi dilakukan dengan menerapkan media Rulerun dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas IV SDN 4 Kwandang. Pada tahap ini, peneliti berperan sebagai pembimbing dan observer selama proses pembelajaran berlangsung. Kepraktisan media diukur melalui observasi guru terhadap penggunaan media dalam pembelajaran.

### **5. Tahap *Evaluation***

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai keefektifan penggunaan media Rulerun. Evaluasi dilakukan melalui pemberian pre-test dan post-test kepada siswa untuk mengetahui peningkatan hasil belajar. Selain itu, dilakukan analisis data untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar siswa menggunakan perhitungan *N-Gain*.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, tes, dan angket. Observasi dan wawancara digunakan untuk memperoleh data kebutuhan pembelajaran dan kepraktisan penggunaan media. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa melalui *pre-test* dan *post-test*. Angket digunakan untuk memperoleh data validasi dari ahli media, ahli materi, dan pengguna. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Data hasil validasi ahli dianalisis dengan menghitung persentase skor kelayakan media. Data kepraktisan dianalisis berdasarkan hasil observasi guru. Keefektifan media dianalisis melalui perbandingan nilai pre-test dan post-test serta perhitungan *N-Gain* untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar siswa..

## **HASIL TEMUAN**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Rulerun pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 4 Kwandang memberikan hasil yang sangat baik. Dari aspek kelayakan, hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan pengguna media menunjukkan skor rata-rata sebesar 93,8% dengan kategori sangat layak. Hasil ini mengindikasikan bahwa media Rulerun telah memenuhi kriteria kelayakan media pembelajaran, baik dari segi tampilan, kesesuaian materi, kejelasan aturan permainan, maupun kemudahan penggunaan dalam pembelajaran.

Dari aspek kepraktisan, hasil observasi selama penerapan media Rulerun dalam pembelajaran menunjukkan persentase sebesar 95% dengan kategori sangat praktis. Temuan ini menunjukkan bahwa media mudah digunakan oleh guru dan siswa, tidak menimbulkan kesulitan dalam pelaksanaan pembelajaran, serta mampu meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa selama proses belajar mengajar. Siswa tampak antusias mengikuti pembelajaran, memahami alur permainan, dan terlibat aktif dalam diskusi maupun aktivitas yang disajikan melalui media Rulerun.

Selanjutnya, dari aspek keefektifan, hasil pengukuran melalui *pre-test* dan *post-test* menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan. Nilai rata-rata *pre-test* sebesar 55,64 meningkat menjadi 92,00 pada *post-test*, dengan selisih peningkatan sebesar 36,36. Hasil perhitungan *N-Gain* Score memperoleh nilai sebesar 0,84 yang termasuk dalam kategori tinggi, serta skor tafsiran keefektifan mencapai 83,86 yang menunjukkan bahwa media Rulerun efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan keseluruhan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Rulerun yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDN 4 Kwandang terbukti layak, praktis, dan efektif, serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi alternatif yang tepat untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna di sekolah dasar.

## **PEMBAHASAN**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Rulerun dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 4 Kwandang memberikan dampak yang sangat positif ditinjau dari aspek kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan. Hasil validasi yang melibatkan ahli media, ahli materi, dan pengguna menunjukkan skor rata-rata sebesar 93,8% dengan kategori sangat layak, yang menandakan bahwa media Rulerun telah memenuhi standar kelayakan media pembelajaran dari segi tampilan, kesesuaian materi, kejelasan aturan permainan, serta kemudahan penggunaan, sebagaimana dikemukakan oleh Kholifah dan Ekayati (2023) bahwa media pembelajaran yang layak harus memenuhi aspek teknis, pedagogis, dan isi materi.

Dari aspek kepraktisan, hasil observasi penggunaan media memperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori sangat praktis, yang menunjukkan bahwa media Rulerun mudah diterapkan dalam proses pembelajaran, tidak menyulitkan guru maupun siswa, serta mampu mendorong keaktifan dan partisipasi siswa secara optimal, sejalan dengan pendapat Nurjannah et al. (2021) yang menyatakan bahwa kepraktisan media tercermin dari kemudahan penggunaan dan keterlaksanaan pembelajaran.

Selain itu, keefektifan media Rulerun ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan, yaitu nilai rata-rata *pre-test* sebesar 55,64 meningkat menjadi 92,00 pada *post-test* dengan selisih peningkatan sebesar 36,36. Hasil perhitungan *N-Gain* memperoleh skor sebesar 0,84 dengan kategori tinggi, yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan hasil belajar secara optimal, sesuai dengan kriteria efektivitas pembelajaran (Wahab, 2021).

Temuan ini memperkuat pandangan Harlina & Fajar (2022) serta Salsabilla et al. (2025) bahwa media pembelajaran berbasis board game mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep, serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa sekolah dasar, sehingga media Rulerun dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan temuan yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Rulerun dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 4 Kwandang terbukti layak, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Kelayakan media ditunjukkan oleh hasil validasi ahli media, ahli materi, dan pengguna dengan kategori sangat layak, sedangkan kepraktisan media tercermin dari kemudahan penggunaan serta keterlaksanaan pembelajaran yang berjalan dengan baik. Keefektifan media Rulerun terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan, ditunjukkan oleh perbedaan nilai *pre-test* dan *post-test* serta nilai *N-Gain* dengan kategori tinggi. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis permainan seperti Rulerun dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan relevan untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, khususnya dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Harlina, N. H., & Fajar, M. (2022). Penerapan Media Board Game dalam Pembelajaran Terintegratif untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai*, 1(1), 77–84. <https://doi.org/10.47435/sentikjar.v1i0.833>
- Kholifah, S. E. N., & Ekayati, I. A. S. (2023). Analisis Data Validasi Ahli Media Terhadap Media Ular Tangga Pop Up Untuk Meningkatkan Kemampuan Anak Mengenal Gerakan Salat. *Golden Childhood Education Journal (GCEJ)*, 4(2), 37–42. <https://doi.org/10.55719/gcej.v4i2.927>
- Minawati, M. (2020). Potensi Penerapan Nilai-Nilai Budaya Lokal Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Math-UMB.EDU*, 7(2). <https://doi.org/10.36085/math-umb.edu.v7i2.672>
- Nurjannah, E., Ayub, S., Doyan, A., & Sahidu, H. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Inkuiri Terbimbing Berbantu Media PhET untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Keterampilan Generik Sains Fisika Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 2(1). <https://doi.org/10.29303/goescienceedu.v2i1.127>
- Piriana, Susilawati, W. O., & Sari, F. I. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) IPA Berbasis Problem Based Learning (PBL) Kelas IV SDN 45/VI Lubuk Punguk I. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(4), 3256–3264.
- Salsabilla, A., Puspitasari, A., & Khasanah, M. (2025). Pengembangan Media Board Game Eduassocia Pada Kemampuan Nilai-Nilai Pancasila Sila Ke-3 Siswa Sekolah Dasar. *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(6 SE-Articles), 639–642. <https://padangjurnal.web.id/index.php/menulis/article/view/402>
- Sakban, A., & Wahyudin, W. (2019). Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Numbered Head Together (NHT) Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Sekolah Menengah Pertama. *CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 7(1), 18. <https://doi.org/10.31764/civicus.v0i0.924>

Sanga, L. D., & Wangdra, Y. (2023). Pendidikan Adalah Faktor Penentu Daya Saing Bangsa. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial dan Teknologi (SNISTEK)*, 5(September), 84–90. <https://doi.org/10.33884/psnistek.v5i.8067>

Wahab, A., Junaedi, & Azhar, M. (2020). Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>