

Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Parabuma pada Siswa Kelas VI SDN Pakis V Surabaya

Indana Zulfa¹, Siti Azizah², Enok Fitriyah³

^{1,2}*Pendidikan Profesi Guru Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Indonesia*

³*SDN Pakis V Surabaya, Indonesia*

Email: ¹peserta.09675@ppg.belajar.id, ²sitiaazizahazizah81@yahoo.com, ³enokfitriyah1@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila melalui media PARABUMA (Papan Ragam Budaya Masyarakat) siswa kelas VI SDN Pakis V Surabaya. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya keterlibatan dan hasil belajar siswa akibat pembelajaran yang bersifat konvensional dan kurang kontekstual. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 29 siswa. Instrumen pengumpulan data berupa tes pilihan ganda untuk menilai hasil belajar siswa, yang kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa. Pada pra-siklus, hanya 34,48% siswa yang mencapai nilai di atas KKTP dengan rata-rata 64,83. Setelah penerapan media PARABUMA, terjadi peningkatan pada siklus I menjadi 58,62% siswa tuntas dengan rata-rata 70,34. Peningkatan lebih tinggi terlihat pada siklus II, yaitu 86,21% siswa tuntas dan rata-rata mencapai 80,86. Selain aspek kognitif, media PARABUMA juga berkontribusi pada peningkatan aspek afektif dan sosial, seperti keaktifan, rasa percaya diri, dan kemampuan kerja sama siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa media PARABUMA efektif sebagai sarana pembelajaran berbasis budaya yang kontekstual dan bermakna dalam memperkuat pemahaman nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Pendidikan Pancasila, Hasil Belajar, PARABUMA*

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila memiliki peranan yang sangat strategis dalam menanamkan nilai-nilai dasar kehidupan berbangsa dan bernegara pada siswa sejak dini. Sebagai dasar negara, Pancasila mengajarkan pentingnya persatuan, keadilan, dan kerukunan di antara masyarakat yang majemuk. Oleh karena itu, pendidikan Pancasila di sekolah dasar menjadi sarana yang sangat penting untuk membentuk karakter bangsa. Mata pelajaran ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa mengenai nilai-nilai Pancasila yang harus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan sekolah, keluarga, maupun masyarakat. Namun, dalam pelaksanaannya, banyak ditemukan pembelajaran Pancasila yang bersifat konvensional dan kurang kontekstual dengan kehidupan siswa. Pembelajaran yang hanya mengandalkan ceramah atau monoton sering kali membuat siswa merasa tidak terhubung dengan materi yang disampaikan, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar mereka (Sholihah et al., 2018).

Hasil observasi awal yang dilakukan di kelas VI SDN Pakis V Surabaya menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah tersebut masih didominasi oleh metode ceramah yang kurang melibatkan siswa secara aktif. Guru hanya

menyampaikan materi secara teoritis tanpa memberikan kesempatan bagi siswa untuk berdiskusi atau mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari mereka. Hal ini menyebabkan siswa cepat merasa bosan dan kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Lebih jauh lagi, media pembelajaran yang digunakan selama ini terbatas pada buku teks yang tidak cukup menarik perhatian siswa. Proses pembelajaran yang kurang interaktif berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, yang tercermin pada nilai asesmen yang masih di bawah KKTP (Suhayah, 2016) Sehingga diperlukan suatu model pembelajaran dan media yang lebih kreatif dan relevan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila agar siswa lebih tertarik dan aktif dalam mengikuti pelajaran serta dapat memahami dan mengaplikasikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan mereka.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan ini adalah menggunakan media pembelajaran yang lebih kontekstual dan interaktif. Media yang menghubungkan materi pelajaran dengan konteks kehidupan akan lebih mudah dipahami dan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Silalahi & Faizal, 2022). Alternatif yang dapat digunakan adalah media PARABUMA (Papan Ragam Budaya Masyarakat). Media ini adalah papan interaktif yang menampilkan ragam budaya masyarakat yang dikemas sedekimian rupa hingga dapat menarik siswa untuk aktif dalam menggunakannya dan diharapkan dapat menumbuhkan pemahaman yang lebih dalam tentang nilai-nilai Pancasila, seperti toleransi, gotong royong, dan persatuan di tengah keberagaman. Keunggulan media ini terletak pada desainnya yang berwarna-warni sehingga menarik perhatian siswa dalam mempelajari materi yang disampaikan dan tanpa disadari mereka bermain sambil belajar (Pramitasari, 2021)

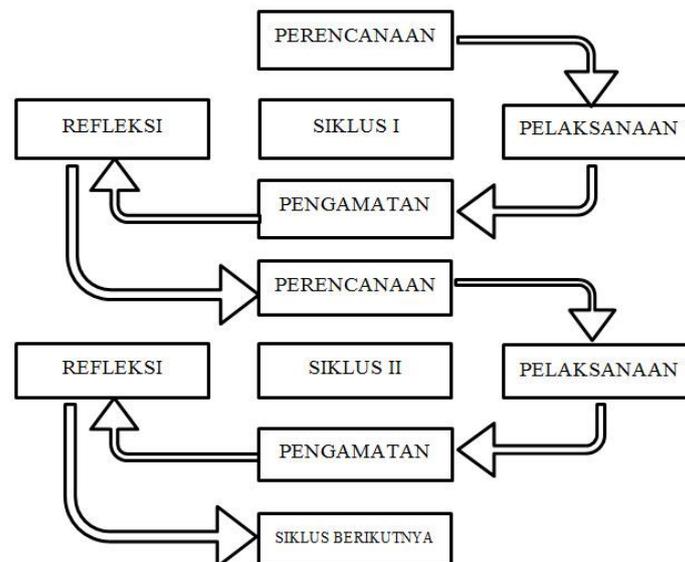
Dalam penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pegunaan media pembelajaran ditujukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa, salah satunya melalui hasil belajar dengan menggunakan media papan. Ketika menggunakan media papan, siswa tentunya mampu melaksanakan pembelajaran secara aktif (Kurnia et al., 2023). Penelitian yang lainnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran papan norma dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila (Sujoko et al., 2024). Selain itu, media papan sebagai alat yang mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, media pembelajaran papan dapat menjadi salah satu alternatif dalam proses pembelajaran (Sitepu & Gandamana, 2023). Oleh sebab itu, penggunaan media PARABUMA (Papan Ragam Budaya Masyarakat) diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas VI SDN Pakis V Surabaya.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila melalui penerapan media PARABUMA pada siswa kelas VI SDN Pakis V Surabaya. Diharapkan, penggunaan media ini tidak hanya akan meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga membuat pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi lebih menarik dan relevan dengan kehidupan mereka. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual, serta membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan suatu pendekatan penelitian reflektif yang dilakukan oleh pendidik di kelasnya sendiri untuk meningkatkan proses dan hasil belajar siswa melalui tindakan nyata yang dirancang berdasarkan permasalahan yang ditemukan dalam praktik pembelajaran. Tujuan utama dari PTK adalah melakukan perbaikan secara langsung terhadap kualitas pembelajaran, sehingga hasilnya lebih kontekstual dan spesifik sesuai dengan kebutuhan kelas tersebut (Azizah, 2021). Oleh karena itu, hasil dari PTK bersifat lokal dan tidak ditujukan untuk digeneralisasi ke populasi yang lebih luas.

Tahapan dalam penelitian ini merujuk pada model Kemmis dan McTaggart yang menyebutkan bahwa siklus PTK terdiri dari empat langkah utama, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Keempat langkah ini dilakukan secara sistematis dan berulang guna mencapai perbaikan berkelanjutan dalam proses pembelajaran. (Maliasih et al., 2017)



Gambar 1 Model Siklus PTK Stephen Kemmis dan MC. Taggart (Maliasih et al., 2017)

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, diawali dengan observasi awal untuk mengidentifikasi permasalahan, kemudian dilanjutkan dengan proses perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi pada setiap siklus. Refleksi di akhir siklus digunakan sebagai dasar untuk merancang perbaikan tindakan pada siklus berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila melalui penggunaan media PARABUMA (Papan Ragam Budaya Masyarakat) pada siswa kelas VI SDN Pakis V Surabaya. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Evaluasi hasil belajar diperoleh dari tes pilihan ganda yang dilakukan pada akhir setiap siklus.

Pada pra-siklus, dari total 29 siswa, hanya 10 siswa (34,48%) yang memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 75. Sebanyak 19 siswa (65,52%) masih berada di bawah standar ketuntasan. Nilai rata-rata kelas adalah 64,83, yang menunjukkan bahwa secara umum siswa belum mencapai ketuntasan belajar. Kondisi ini mencerminkan perlunya intervensi pembelajaran yang lebih bermakna dan kontekstual. Berikut rincian data pra-siklus:

Tabel 1. Ketuntasan Hasil Belajar Pra-Siklus

Nilai Tertinggi	85
Nilai Terendah	55
Rata-rata	64,83
Jumlah Siswa yang Tuntas	10 dari 29 siswa
Persentase Ketuntasan Hasil Belajar	34,48%

Setelah dilakukan tindakan pada siklus I melalui penerapan media PARABUMA, hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan. Sebanyak 17 siswa (58,62%) telah mencapai nilai di atas KKTP, sementara 12 siswa (41,38%) belum tuntas. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 70,34, menandakan bahwa media PARABUMA mulai memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa. Meskipun demikian, tingkat ketuntasan belum memenuhi target yang ditetapkan yaitu $\geq 80\%$ siswa tuntas. Berdasarkan hasil refleksi, ditemukan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam menganalisis keragaman budaya yang ada di Indonesia. Selain itu, manajemen waktu dan alokasi tugas kelompok perlu disempurnakan agar semua siswa terlibat aktif.

Tabel 2. Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I

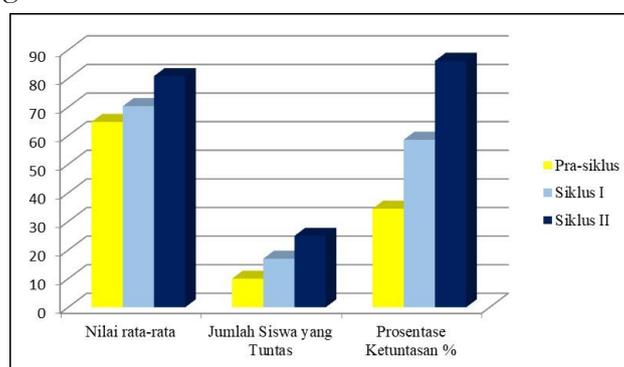
Nilai Tertinggi	90
Nilai Terendah	60
Rata-rata	70,34
Jumlah Siswa yang Tuntas	17 dari 29 siswa
Persentase Ketuntasan Hasil Belajar	58,62%

Tindakan diperbaiki dan disempurnakan pada siklus II berdasarkan refleksi pada siklus sebelumnya. Guru memfasilitasi penggunaan media PARABUMA secara lebih intensif dan terarah dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*team games tournament*). Hasilnya, terjadi peningkatan yang signifikan. Sebanyak 25 siswa (86,21%) berhasil mencapai nilai di atas KKTP, dan nilai rata-rata kelas naik menjadi 80,86. Hal ini menunjukkan bahwa target ketuntasan pembelajaran telah tercapai. Dengan tercapainya ketuntasan di atas 80%, maka tindakan dihentikan pada siklus ini.

Tabel 3. Ketuntasan Hasil Belajar Siklus II

Nilai Tertinggi	95
Nilai Terendah	70
Rata-rata	80,86
Jumlah Siswa yang Tuntas	25 dari 29 siswa
Persentase Ketuntasan Hasil Belajar	86,21%

Peningkatan hasil belajar ini menunjukkan bahwa media PARABUMA efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila, terutama dalam konteks keragaman budaya masyarakat Indonesia. Media ini mendekatkan siswa pada pengalaman nyata, membuat pembelajaran lebih kontekstual, dan memicu keterlibatan aktif siswa. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis papan dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan (Roviana et al., 2024). Selain itu, penelitian lainnya yang mendukung penelitian ini menyatakan bahwa model pembelajaran TGT (*team games tournament*) berbantuan media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila (Ashari & Irianto, 2024). Berikut merupakan penyajian data persentase ketuntasan hasil belajar dan rata-rata hasil belajar siswa dalam bentuk grafik:



Gambar 2. Grafik Perbandingan Pembelajaran Pra-siklus, Siklus I dan Siklus II

Dari aspek keaktifan, selama proses pembelajaran berlangsung, siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dibandingkan pada pra-siklus. Diskusi kelompok menjadi lebih hidup, siswa lebih percaya diri dalam mengemukakan pendapat, serta mampu menganalisis keragaman budaya Indonesia dan memberikan contoh keragaman budaya di daerahnya. Ini menunjukkan bahwa PARABUMA tidak hanya berdampak pada hasil belajar secara kognitif, tetapi juga mampu mengembangkan aspek afektif dan sosial siswa. Dengan demikian, penggunaan media PARABUMA terbukti menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila di kelas VI. Keberhasilan tindakan ini memberikan implikasi bahwa guru dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis papan sebagai alternatif pendekatan kontekstual dalam pembelajaran. Keberhasilan kegiatan belajar dapat dibantu dengan media papan kebudayaan keberagaman di Indonesia sebagai alat penyampaian informasi yang mudah diterima oleh siswa (Ningrum et al., 2022). Media pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa adalah media papan keragaman budaya Indonesia (Averina & Widagda, 2021). Dengan media papan budaya, siswa tidak hanya mengetahui keberagaman budaya bangsa akan tetapi mengetahui letak budaya tersebut (Fauziah et al., 2023). Melalui adanya papan budaya, siswa dapat mengetahui warisan budaya dan menambah wawasan siswa terhadap kebudayaan daerah (Tengah et al., 2024). Penggunaan media pembelajaran seperti papan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam setiap pembelajaran (Susanto et al., 2024).

KESIMPULAN

Penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa penggunaan media PARABUMA (Papan Ragam Budaya Masyarakat) secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas VI SDN Pakis V Surabaya. Peningkatan signifikan terjadi dari pra-siklus hingga siklus II, ditunjukkan oleh peningkatan jumlah siswa yang mencapai KKTP dari 34,48% menjadi 86,21%, serta peningkatan nilai rata-rata kelas dari 64,83 menjadi 80,86. Media PARABUMA mampu menganalisis keragaman budaya Indonesia dan memberikan contoh keragaman budaya di daerahnya. Selain berdampak pada aspek kognitif, media ini juga berkontribusi terhadap peningkatan aspek afektif dan sosial siswa, seperti keaktifan, rasa percaya diri, serta kemampuan bekerja sama dalam diskusi kelompok. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran berbasis papan dapat menjadi pendekatan yang efektif dalam pendidikan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa media berbasis papan seperti PARABUMA dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa Pendidikan Pancasila dan memperkuat keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran yang lebih relevan dan kontekstual. Saran untuk penelitian selanjutnya dapat menciptakan media papan yang mengaitkan dengan materi pembelajaran lain dan menyesuaikan kebudayaan sekitar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ashari, W. O., & Irianto, A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning Berbantuan Media Interaktif “Nearpod” Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(4), 11. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i4.869>
- Averina, R. Y., & Widagda, I. G. N. J. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Kerdaya (Papan Pintar Keberagaman Budaya Indonesia) Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Annisaa Anggun Islamiyah Firosalia Kristin*, 27(2), 1233. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/16100/7149>
- Azizah, A. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru dalam Pembelajaran. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15–22. <https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475>
- Fauziah, N. S., Jaya, W. S., & Siska, Y. (2023). Pengembangan Media Kontekstual Papeda (Papan Peta Budaya) Pada Materi IPS Kelas V SDN 1 Wates Selat. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP PGRI Bandar Lampung*, 1(2), 184. <https://eskripsi.stkipgtribl.ac.id/index.php/pgsd/article/view/1022>
- Kurnia, S., Sulistyowati, A., Satianingsih, I., & Rarasaning. (2023). Pengaruh Model Pjbl Berbantuan Media Papan Question Card Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Keberagaman Karakteristik Individu Kelas Ii Sekolah Dasar. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 163–170. <https://doi.org/10.26740/eds.v7n2.p163-170>
- Maliasih, Hartono, & Nurani, P. (2017). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Melalui Metode Teams Games Tournaments dengan Strategi Peta

- Konsep Pada Siswa SMA. *Jurnal Profesi Keguruan*, 3(2), 222–226.
- Ningrum, P. P., Wahyuningrum, A. K., & Lestaringrum, A. (2022). Penggunaan berbasis budaya pacerin untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak usia dini. *JMECE: Journal of Modern Early Childhood Education*, 2(1), 34–40. <https://www.ejournal.stkipmodernngawi.ac.id/index.php/JMECE/article/view/451/238>
- Pramitasari, I. (2021). Media Papan Pintar Pancasila sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas II SD Negeri 2 Payaman Nganjuk. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 2(1), 68–76. <https://doi.org/10.53624/ptk.v2i1.47>
- Roviana, R., Setyansah, R. K., & Putra, A. A. D. (2024). Penerapan Media Pembelajaran LKPD Berbasis Budaya Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Maras: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(3), 1399–1406. <https://ejournal.lumbangpare.org/index.php/maras>
- Sholihah, M., Saddhono, K., & Anindyarini, A. (2018). Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Dalam Dan Luar Negeri (Studi Kasus Pembelajaran Teks Biografi Di Sma Negeri 1 Surakarta Dan Sekolah Indonesia Singapura). *Basastra: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 6(1), 184. <https://doi.org/10.20961/basastra.v6i1.37713>
- Silalahi, M. P., & Faizal. (2022). Peningkatan Semangat Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Media Papan Pintar Pancasila Pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Mansur. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar*, 1(2), 59–71.
- Sitepu, N. B., & Gandamana, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Display Board Berbasis Discovery Learning Pada Tema 6 Subtema 2 Kelas V SD Negeri 040452 Kabanjahe T.A 2022/2023. *Journal on Education*, 6(1), 3512–3522. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3446>
- Suhayah, Y. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Dan Sikap Cinta Tanah Air Peserta Didik. *Jurnal Geografi Gea*, 13(1), 42–48. <https://doi.org/10.17509/gea.v13i1.3307>
- Sujoko, P., Nugraheni, N., & Aprilia, D. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Norma Dalam Kehidupan Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Papan Norma. *Jurnal Locus Penelitian Dan Pengabdian*, 2(12), 1226–1233. <https://doi.org/10.58344/locus.v2i12.2373>
- Susanto, M. Z., Fiantika, F. R., Pgri, U., Buana, A., Pgri, U., & Buana, A. (2024). Menggali Berpikir Kritis Siswa Kelas V Pada Pembelajaran Matematika Melalui Media Papan Ular Tangga Berbasis Susanto, M. Z., Fiantika, F. R., Pgri, U., Buana, A., Pgri, U., & Buana, A. (2024). Menggali Berpikir Kritis Siswa Kelas V Pada Pembelajaran Matematika. *Ranah Research*, 6(6), 2537–2544. <https://jurnal.ranahresearch.com/index.php/R2J/article/view/1074/995>
- Tengah, B., Ashari, H., Fatoroni, E., & Purba, A. (2024). Pembuatan Papan Edukasi Sejarah Cagar Budaya Meriam Jepang. *Abdimas Universal*, 6(1), 111. <https://abdimasuniversal.uniba-bpn.ac.id/index.php/abdimasuniversal/article/view/406>