



Pengaruh Implementasi Media Kuin P terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar

Framz Hardiyansyah^{1*}, Moh. Saleh¹, Siti Nurhalizah¹, Wulansari¹, Winda Dwi Merdatul Jannah¹

¹ Universitas PGRI Sumenep, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i1.1655>

Article Info:

Received : 30 Desember 2025
Revised : 16 Januari 2026
Accepted : 26 Januari 2026
Published : 22 Februari 2026

Correspondence:

Framz Hardiyansyah

Phone: +6287880880093

Abstract: This research aims to describe critical listening skills learning strategies by using video media in Indonesian language learning at primary schools, particularly on folklore subjects. Listening skills are an important aspect of language proficiency, because through effective listening activities students can understand the information and meaning of messages delivered orally. This research uses a qualitative approach with multi-case study designs, which focuses on the use of video media to improve students' critical listening skills. The data is collected through observations, interviews and documentation, then analyzed using interactive models with the stages of data condensation, data presentation, and conclusions. The results show that before the use of video media, students' ability to listen to folk stories was still low, demonstrated by understated values. Once video media is applied to learning, there's a significant improvement in students' critical listening skills. Students become more enthusiastic, easier to understand the content of a story and able to answer questions accurately. Thus, the use of video media can be an innovative and effective learning strategy for improving critical listening skills in primary schools.

Keywords: Critical Listening Skills; Video-Based Learning; Indonesian Language Learning; Folklore; Primary School Education

Citation: Hardiyansyah, F., Saleh, M., Nurhalizah, S., Wulansari, & Dwi Merdatul Jannah, W. (2026). Pengaruh Implementasi Media Kuin P terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(1), 356–361. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i1.1655>

Pendahuluan

Perubahan seorang individu dari yang awalnya tidak tahu menjadi tahu, dilanjut dari tidak mengerti menjadi mengerti, serta dari tidak bisa menjadi bisa merupakan salah satu bentuk hasil dari proses pembelajaran. pembelajaran sebagai bagian penting dalam proses pendidikan menjadi urgensi yang harus diperhatikan. Sebagai seorang tenaga pendidik guru dapat memaksimalkan kompetensinya sebagai Upaya menciptakan variasi belajar yang menarik dan menyenangkan, dalam mengembangkan keterampilan tersebut guru perlu yang Namanya latihan terus menerus untuk meningkatkan kompetensinya. Pembelajaran abad ini menuntut pendidik agar lebih kreatif dan inovatif, serta soft skill dan kemampuan dalam dunia Pendidikan (Pokhrel, 2024).

Menurut (Setiawan & Indonesia, 2017) pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu dengan bantuan guru untuk memperoleh perubahan perubahan perilaku menuju pendewasaan diri secara menyeluruh sebagai hasil dari interaksi individu dengan lingkungannya. Pembelajaran tentunya merupakan proses transfer ilmu pengetahuan antara pendidik dan peserta didik yang terlaksanakan baik secara langsung luring maupun melalui perantara daring. Pembelajaran dilakukan untuk memberikan pengetahuan, wawasan dan pengalaman kepada peserta didik sebagai bekal bagi dirinya untuk menghadapi tantangan dan pemecahan masalah di lingkungannya. Pembelajaran yang mencapai hasil tentunya ada perubahan pada kemampuan kognitif, sikap, dan karakter peserta didik melalui treatment atau

Email: framz@stkipgrisumenep.ac.id

pemberian ilmu yang bervariasi untuk menambah wawasan dan pengetahuan seperti pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam struktur kurikulum di Tingkat dasar sampai menengah. Dalam peraturan Kepala BSKAP Kemendikbudroster No. 32 Tahun 2024 Tentang capaian pembelajaran Tingkat usia dini, dasar dan menengah terdapat 4 elemen capaian Pendidikan Pancasila dari fase A sampai fase F yaitu; 1) Pancasila 2) Undang - Undang Dasar Rwpublik Indonesia Tahun 1945 3) Bhineka Tunggal Ika 4) NKRI. Setiap elemen yang ada memiliki capaian yang nanti dianalisis Kembali dan diturunkan menjadi tujuan pembelajaran. Tugas pendidik berusaha secara sadar memastikan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan serta menambah dan meningkatkan kognitif dan koterampilannya. Tentu dari setiap fase yang ada guru akan menyesuaikan gaya belajar terlebih lagi pada Pendidikan usia dini akan memiliki perbedaan signifikan dalam menentukan pendekatan, metode, dan media pembelajaran guna menunjang dalam proses belajar dan pembelajaran.

Menurut (Maradika et al., 2023) mengatakan bahwa media pembelajaran sendiri merupakan sumber belajar untuk membantu pendidik dalam menjelaskan materi pembelajaran agar lebih mudah dipahami peserta didik. Adanya media dalam proses pembelajaran dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi agar dapat dengan mudah dipahami serta dimengerti oleh peserta didik. Selain itu pemilihan media Interaktif dapat menunjukkan pandangan baru kepada siswa bahwa pembelajaran tidaklah senantiasa sulit dan membosankan akan tetapi pembelajaran dapat menjadi suatu proses yang menyenangkan. Namun permasalahan yang sering terjadi guru senantiasa tidak melek akan kondisi ini mereka cenderung menyampaikan proses pembelajaran dengan kegiatan ceramah, dengan terus menerus begitu siswa akan merasa bosan berbeda jauh jika materi dikemas dalam media yang inovatif dan kreatif. Terutama di era perkembangan teknologi saat ini guru dapat memanfaatkan pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif dan menyenangkan.

Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar termasuk ke dalam ranah pemanfaatan Teknologi Pembelajaran (Denny et al., 2023). Sejalan dengan hasil wawancara yang disampaikan oleh Ibu dengan inisial "B" selaku guru kelas V di SDN Ella' Laok IV mengatakan bahwa peserta didik masih belum memahami sepenuhnya mata Pelajaran Pendidikan Pancasila pada materi meneladani perilaku pancasila peserta didik belum sepenuhnya memahami nilai - nilai Pancasila sebagai pedoman berbangsa dan bernegara sehingga dari kurangnya pemahaman tersebut peserta

didik masih banyak melakukan aktivitas yang kurang baik dan tidak sesuai dengan nilai Pancasila hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar yang dilakukan belum sepenuhnya tercapai dengan baik. hal ini juga bisa terjadi dikarenakan banyaknya materi yang diberikan, bobot yang terlalu berat maka akan sulit diterima oleh peserta didik dalam memahaminya. Agar lebih udah maka dilakukan peringkasan dengan menggunakan media sederhana yang mudah dipahami dan bersifat interaktif hingga siswa dapat belajar dengan penuh antusias. materi pembelajaran yang diajarkan terlalu padat sehingga peserta didik tidak mampu memenuhi secara maksimal kompetensi yang diharapkan karena terlalu banyak materi yang harus dipelajari oleh peserta didik (Dasar et al., 2023).

Penggunaan media interaktif yang diintegrasikan dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kualitas prestasi belajar peserta didik, peserta didik yang mudah lebih memahami materi yang diberikan dapat meningkatkan pengetahuannya. Berbeda jika guru tidak tepat dalam mengintegrasikan media pembelajaran maka akan berdampak fatal pada hasil belajar juga berpengaruh pada prestasi individu tersebut. terdapat kekurangan dalam penggunaan media pembelajaran yang berdampak negatif pada prestasi akademik siswa (Mi, 2024). Maka dari itu penulis ingin melakukan eksperimen dengan melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media yang berbasis teknologi yang dinamakan KUIN P (Kuis Interaktif Pancasila).

Media KUIN P merupakan salah satu media pembelajaran interaktif berbasis teknologi Dimana menggunakan bantuan software dari canva yang mudah untuk digunakan sebagai alat untuk membuat desain bahan dan sumber belajar menjadi lebih menarik. Dengan menentukan pemilihan warna yang cerah dan becokak serta penggunaan typografi yang disesuaikan dengan karakter siswa membuat media ini mendapat perhatian lebih dari siswa.

Kuis yang diberikan juga disusun dengan kisi - kisi soal yang tentunya relevan dengan materi yang akan diajarkan. Penulis berharap dengan adanya media ini dapat menjadi alternatif bagi guru untuk membangun motivasinya dalam memberikan suasana variative proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode Kuantitatif Dimana kegiatan penelitian sendiri melibatkan proses pengumpulan data, analisis data, serta representasi hasil data berbasis numerik. Metode pada penelitian ini yaitu penelitian pre-eksperiment dengan pemilihan desain pre-test post-test one group. Kelompok dari eksperiment diberikan perlakuan dengan menggunakan

media pembelajaran KUIN P pada saat proses pembelajaran. Pada penelitian ini terdapat dua variable Dimana variabel Independen atau bebas adalah penggunaan media ajar KUIN P (X), sedangkan variabel dependen atau terikat adalah hasil belajar siswa (Y).

Teknik dalam penelitian ini yaitu sampling jenuh, Dimana keseluruhan populasi siswa di kelas menjadi sampel penelitian. Sampel terdiri dari siswa laki - laki berjumlah 15 dan siswa Perempuan berjumlah 15. penelitian ini dilakukan di SDN Ellak Laok IV ber Alamat di Jalan Raya Duko Timur, Ellak Laok, Kecamatan Lenteng Kabupaten Sumenep. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini meliputi dari proses tes, pengamatan, dan dokumentasi. Tes dilakukan selama dua kali percobaan pada saat sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan media. Pengamatan dilakukan dengan menyiapkan lembar observasi, serta dokumentasi dilakukan pada saat

proses pembelajaran berlangsung sebagai pendokumentasian proses pembelajaran siswa

Hasil dan Diskusi

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media KUIN P (kuis interaktif Pancasila) pada materi pancasila dalam kehidupanku. Kami menggunakan data hasil dari pre-test yaitu test yang diberikan sebelum peserta didik diberikan treatment menggunakan media, lalu hasil dari nilai post-test yang diberikan treatment menggunakan media KUIN P. dari proses tersebut dilakukan beberapa uji yaitu meliputi uji Persyaratan analisis, uji regresi linier sederhana, uji hipotesis (uji t), dan terakhir yaitu uji koefisien determinasi. Penulis pertama melakukan uji persyaratan analisis yang Dimana meliputi uji normalitas dan linieritas mendapati data sebagai berikut:

Tabel 1. *Tests of Normality*

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai Pre-test	.222	15	.044	.904	15	.110
Nilai Post-test	.234	15	.027	.891	15	.070

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil dari uji tabel 1 yaitu uji normalitas mendapati nilai signifikan sebesar 110 dan 070 dimana nilai tersebut > 0,05 hal tersebut menandakan bahwa uji normalitas yang dilakukan menggunakan software IBM SPSS dapat ditarik Kesimpulan data yang diuji

berdistribusi normal pada tabel uji dengan metode Shapiro-Wilk karena jumlah reponden data < 30 responden. Persyaratan analisis berikutnya yang harus dipenuhi yaitu uji linearitas mendapati data sebagai berikut;

Tabel 2. ANOVA Table

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Nilai Pre-test *	Between Groups	2593.333	3	864.444	19.018	<,001
Nilai Post-test	(Combined)					
	Linearity	2253.333	1	2253.333	49.573	<,001
	Deviation from Linearity	340.000	2	170.000	3.740	.058
	Within Groups	500.000	11	45.455		
	Total	3093.333	14			

Tabel 2 merupakan hasil uji linearitas digunakan untuk mengetahui hubungan antara X (bebas) dan variabel Y (terikat) memiliki hubungan linier. Dari tabel tersebut uji linearitas menggunakan metode Deviation from Linearity mendapati hasil nilai signifikan sebesar 0,058 > 0,05 dapat disimpulkan bahwa data tersebut bersifat linier. Dari uji yang telah dilakukan pada tabel 1 dan 2 menunjukkan bahwa uji prasyarat sudah terpenuhi untuk dilanjutkan pada uji berikutnya yaitu uji t (Uji Hipotesis) untuk mencari tahu dampak implementasi dari penggunaan media KUIN P (Kuis

Interaktif Pancasila) terhadap hasil belajar siswa menggunakan uji t. Langkah yang dilakukan dalam pengujian ini meliputi penyusunan hipotesis yaitu; Ho: Tidak adanya pengaruh implementasi media Kuis Interaktif Pancasila pada materi Pancasila dalam Kehidupanku pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SDN Ella' Laok IV Lenteng. Ha: Adanya pengaruh implementasi media Kuis Interaktif Pancasila pada materi Pancasila dalam Kehidupanku pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SDN Ella' Laok IV Lenteng. Dasar pengambilan Keputusan.

Jika nilai signifikan < sig 0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima

Jika nilai signifikan < sig 0,05 maka Ho diterima dan Ha ditolak. Uji t dilakukan untuk mengetahui apakah adanya perbedaan yang signifikan antara kondisi peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan atau treatment menggunakan media ajar KUIIN P (Kuis Interaktif Pancasila). Uji ini dilakukan menggunakan bantuan software dari Ms. Excel pada tools analyst data.

Tabel 3. *t-Test: Two-Sample Assuming Equal Variances*

	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Mean	37,33333	56,66667
Variance	220,9524	180,9524
Observations	15	15
Pooled Variance	200,9524	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	28	
t Stat	-3,735	
P(T<=t) one-tail	0,000426	
t Critical one-tail	1,701131	
P(T<=t) two-tail	0,000851	
t Critical two-tail	2,048407	

Dari output uji t-Test: Two-Sample Assuming Equal Variances mendapati nilai p value two-tail yaitu sebesar 0,000 < nilai signifikansi 0,05 maka dari itu,

Tabel 5. Hasil uji tabel ANOVA

ANOVA					
	<i>df</i>	<i>SS</i>	<i>MS</i>	<i>F</i>	<i>Significance F</i>
Regression	1	1966,954	1966,954	45,14713	1,43E-05
Residual	13	566,3793	43,56764		
Total	14	2533,333			

Dari hasil uji tabel anova mendapati nilai significance F sebesar 1,43E-05 adalah bentuk notasi eksponensial yang digunakan Excel. Nilai ini setara dengan 0,0000143 jika dilihat dari kriteria uji anova

Tabel 6. Hasil uji output dari koefisiensi regresi

	<i>Coefficients</i>	<i>Standard Error</i>	<i>t Stat</i>	<i>P-value</i>	<i>Lower 95%</i>	<i>Upper 95%</i>	<i>Lower 95,0%</i>	<i>Upper 95,0%</i>
Intercept	26,89655	4,747103	5,665888	7,72E-05	16,64106	37,15204	16,64106	37,15204
Pre-test	0,797414	0,118678	6,719162	1,43E-05	0,541026	1,053801	0,541026	1,053801

Dari uji yang dilakukan mendapati output dari koefisiensi regresi Dimana persamaan dari coefficients

dapat disimpulkan Ho ditolak dan Ha diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat adanya perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah pengimplementasian media pembelajaran Kuis Interaktif Pancasila pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila materi Pancasila dalam Kehidupanku kelas IV SDN Ella' Laok IV Lenteng. Dilanjut pada uji regresi linier sederhana untuk bertujuan mengetahui apakah ada hubungan signifikan dan positif antara variabel X (Bebas) pre-test dan variabel Y (terikat) post-test dari uji yang dilakukan mendapati beberapa out put tabel yang menjadi bahan untuk analisis data regresi linier sederhana yaitu;

Tabel 4. Nilai korelasi antara *pre-test* dan *post test*

<i>Regression Statistics</i>	
Multiple R	0,881152
R Square	0,776429
Adjusted R Square	0,759231
Standard Error	6,600579
Observations	15

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa nilai korelasi antara pre-test dan post test sebesar 0,88 dimana pada acuan tabel kategori korelasi termasuk pada korelasi yang sangat kuat. Selain itu nilai koefisien determinasi yang dipakai yaitu R2 (R Square) sebesar 0,77 atau bisa dituliskan 78% hal itu menandakan bahwa x dapat menjelaskan y sebesar 78% selebihnya dipengaruhi oleh factor lain.

Dimana jika nilai sig < dari nilai alfa = 0,05 maka dapat ditarik Kesimpulan bahwa adanya hubungan dan pengaruh yang signifikan antara nilai pre-test dan juga nilai post-test.

yaitu $Y=26,89+0,797X$. hal ini menunjukkan bahwa nilai intercept (b0): 26,89 itu menandakan jika nilai pre-test

adalah 0, maka nilai prediksi post-test adalah 26,89. Lalu nilai Koefisien X (b1): 0,79 hal tersebut menandakan setiap peningkatan 1 unit pada nilai pre-test akan meningkatkan nilai Post-test sebesar 0,79 unit. Dari uji regresi yang telah dilakukan dapat disimpulkan adanya hubungan signifikan dan positif antara nilai pre-test dan post-test. Penelitian ini mengevaluasi terkait pengaruh penggunaan media KUIN P (Kuis Interaktif Pancasila) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada topik Pancasila dalam kehidupanku kelas V SDN Ella' Laok IV. Mendapati kesimpulan bahwa dilihat dari hasil uji terdapat pengaruh signifikan sebesar 0,77 atau sebesar 77%. Selain itu dilihat dari uji hipotesis yang dilakukan mendapati nilai significant sebesar $0,000 < 0,05$ hal ini terbukti adanya perbedaan dari penerapan media pembelajaran KUIN P (Kuis Interaktif Pancasila).

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Bagus et al., 2023) mengatakan bahwa Penggunaan media gambar secara signifikan meningkatkan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) siswa kelas V SD Inpres Bontomanai. Selain itu penelitian serupa juga di temukan bahwa Rumah Pancasila" mendapatkan penilaian sangat baik dari para ahli dan menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa terhadap nilai-nilai karakter Pancasila. Siswa lebih mudah memahami dan mengaitkan setiap sila Pancasila dengan kehidupan sehari-hari melalui penggunaan media ini. (Andari, 2020).

Penggunaan media video secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila. (Sari, 2022). Penggunaan media audio visual berpengaruh positif terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SDN No.15 Lantang. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan nilai rata-rata siswa setelah penggunaan media audio visual. (Rodríguez, Velastequí, 2019). Berdasar pada pembahasan di atas mengaskan bahwa pengimplementasian media KUIN P (Kuis Interaktif Pancasila) dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila topik Pancasila dalam kehidupanku kelas V sekolah dasar. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan media KUIN P (Kuis Interaktif Pancasila) dapat membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik asal dipersiapkan dengan baik dan sesuai dengan materi, kompetensi, prinsip, dan struktur pembelajaran yang berlaku.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari analisis data yang dilakukan dimulai dengan uji normalitas dan linearitas dimana mengindikasikan bahwa data yang di olah berdistribusi normal dan bersifat linier. Lalu dilanjut dengan uji t (Uji hipotesis) mendapati hasil p value two-tail dengan nilai $0,000 < 0,05$ menandakan adanya

perbedaan signifikan antara kondisi sebelum dan sesudah dilakukan intervensi kepada peserta didik dimana perbedaan tersebut bersifat positif dilihat dari uji koefisien dimana mendapati output nilai sebesar 0,77 atau 77% dimana dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang cukup signifikan. Kesimpulan dari hasil analisis data tersebut adalah hipotesis alternatif (H_a) diterima, sementara Hipotesis nol (H_o) ditolak. Dapat disimpulkan bahwa pengimplementasian media pembelajaran KUIN P (Kuis Interaktif Pancasila) memengaruhi hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Pancasila dalam kehidupanku.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan kerja sama sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

Referensi

- Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135. <https://doi.org/10.31764/orbita.v6i1.2069>
- Bagus, A., Sulistiyawati, A., & Lathifah, L. (2023). Aplikasi Pembelajaran Kuis Interaktif Ilmu Farmasi Berbasis Android. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 4(1), 103-112. <https://doi.org/10.33365/jatika.v4i1.2460>
- Dasar, K. V. S., Angelina, T., Herliana, Y., Widodo, S. T., & Arum, U. K. (2023). *Jurnal basicedu*. 7(6), 3731-3742.
- Denny, M., Marich, F., Faini, E., Munir, M. M., & Zumrotun, E. (2023). Pengaruh Implementasi Media Prezi terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila di Kelas II SD. *Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 6(4), 301-306.
- Maradika, A. P., Kumalasari, E., Azizah, W. A., Widodo, S. T., & Nurkhikmah, A. (2023). Pengaruh Media Smart Box Dengan Model Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas Ii Sd Negeri Tugurejo 02 Materi Penerapan Nilai Pancasila. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09, 1-15.
- Mi, J. K. (2024). *Mitra PGMI* : 178-188.
- Pokhrel, S. (2024). *No TitleEAENH*. *Ayay*, 15(1), 37-48.
- Rodríguez, Velastequí, M. (2019). No Covariance structure analysis of health-related indicators among home-dwelling older adults focusing on subjective health perception Title. 1-23.
- Sari, A. M. (2022). Tutorial pembuatan media pembelajaran berbasis kuis oodlu. *Educenter* :

Jurnal Ilmiah Pendidikan, 1(4), 398–402.
<https://doi.org/10.55904/educenter.v1i4.114>
Setiawan, M. A., & Indonesia, U. I. (2017). Belajar dan pembelajaran. u.