

# Pengaruh Penggunaan Media Dadu Pancasila Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas III SDN 15 Mataram

Fatimatuz Zahra<sup>a\*</sup>, Muhammad Makki<sup>a</sup>, Khairun Nisa<sup>a</sup>

<sup>a\*</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

\* Email Corresponding Author : [fatimatuz591@gmail.com](mailto:fatimatuz591@gmail.com)

## Abstract

This study aims to determine the effect of using the Pancasila Dice learning media on the learning outcomes of Civics Education (Pendidikan Pancasila) among third-grade students of SDN 15 Mataram. The background of this research is based on the low learning outcomes of students and the lack of variety in learning media used by teachers, resulting in students' low enthusiasm during the learning process. The Pancasila Dice was developed as an alternative interactive and enjoyable learning medium by combining visual elements, games, and active student participation. This research employed a quantitative approach with an experimental method using a Quasi-Experimental Design, specifically the Posttest Only Control Group Design. The population consisted of all third-grade students of SDN 15 Mataram in the 2025/2026 academic year, totaling 42 students. The sampling technique used was saturated sampling, in which all members of the population were included as the research sample. The research instrument was a multiple-choice test measuring students' learning outcomes. Data were analyzed using the Mann-Whitney U Test. The results showed a significant difference between the learning outcomes of students in the experimental class, which used the Pancasila Dice media, and those in the control class, which did not. The Mann-Whitney U test yielded an Asymp. Sig. (2-tailed) value of  $0.027 < 0.05$ , indicating that the use of Pancasila Dice had a positive effect on students' Civics Education learning outcomes. Therefore, the use of Pancasila Dice is effective in improving learning outcomes and can serve as an attractive, interactive, and suitable alternative learning medium for elementary school students.

**Keywords:** Pancasila Dice Media; Learning Outcomes; Pancasila Education; Elementary School.

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Dadu Pancasila terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas III SDN 15 Mataram. Latar belakang penelitian didasari oleh rendahnya hasil belajar siswa serta kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan guru, sehingga siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Media Dadu Pancasila dikembangkan sebagai alternatif media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, dengan menggabungkan unsur visual, permainan, dan partisipasi aktif siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen menggunakan desain *Quasi Experimental Design* tipe *Posttest Only Control Group Design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas III SDN 15 Mataram tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 42 siswa. Sampel diambil dengan teknik sampling jenuh sehingga semua populasi dijadikan sampel. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar dalam bentuk soal pilihan ganda. Data dianalisis menggunakan uji

statistik *Mann-Whitney U Test*. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan media Dadu Pancasila dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media tersebut. Nilai uji *Mann-Whitney U* diperoleh Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar  $0,027 < 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa media Dadu Pancasila berpengaruh positif terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa. Dengan demikian, penggunaan media Dadu Pancasila efektif dalam meningkatkan hasil belajar serta dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Media Dadu Pancasila; Hasil Belajar; Pendidikan Pancasila; Sekolah Dasar.

## Pendahuluan

Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan moral bangsa sejak pendidikan dasar. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran sering dianggap membosankan karena masih menggunakan metode ceramah dan hafalan, yang mengakibatkan kegiatan pembelajaran sering dianggap membosankan oleh siswa karena pembelajaran yang disampaikan secara konvensional, seperti melalui ceramah dan hafalan tersebut (Fatimah et al., 2020; Hatimah et al., 2024). Sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar dan kurang optimalnya suatu pembelajaran. Hasil belajar ini merupakan aspek yang sangat penting, karena dapat menjadi indikator sejauh mana siswa memahami dan menguasai materi yang diajarkan, sehingga apabila pemahaman siswa terhadap materi pelajaran rendah atau kurang bagus maka hasil belajar yang didapat kemungkinan kurang bagus pula (Hairunnisa'Annuri et al., 2025; Susilawati et al., 2025). Hal ini sejalan dengan pendapat Sudjana (2011), yang menyatakan bahwa hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Menurut Nawawi (2015) menyatakan juga bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pembelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh hasil tes mengenal sejumlah materi pembelajaran tertentu. Pendapat lain menurut Dimiyati & Mudjiono (2013) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah hasil yang ditunjukkan dari suatu interaksi tindak belajar, dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru. Jadi hasil belajar merupakan tolak ukur utama untuk mengetahui keberhasilan siswa sebagai akibat dari belajar.

Berdasarkan hasil observasi dan penelitian langsung pada SDN 15 Mataram didapatkan data hasil belajar kelas III SDN 15 Mataram tahun ajaran 2025/2026, nilai rata-rata siswa masih dibawah capaian pembelajaran (75,0). Untuk mengatasi hal tersebut, guru perlu memanfaatkan media pembelajaran inovatif, salah satunya adalah media Dadu Pancasila media visual sekaligus permainan edukatif yang berisi simbol dan nilai-nilai Pancasila. Melalui permainan ini, siswa akan melakukan proses pembelajaran sambil bermain sehingga proses belajar menjadi lebih menarik, aktif, dan bermakna.

## Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan *quasi experimental design*, jenis *Posttest Only Control Group Design* (Sugiyono, 2018). Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas III SDN 15 Mataram yang berjumlah 42 orang, terdiri dari 21 siswa kelas eksperimen dan 21 siswa kelas kontrol. Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda sebanyak 10 soal. Validitas instrumen diuji melalui *expert judgement* dan memperoleh hasil sebesar 78,18% (kategori valid). Analisis data dilakukan melalui analisis statistik inferensial, yaitu meliputi uji prasyarat dan uji hipotesis yang terdiri dari uji normalitas, homogenitas, uji hipotesis (*Mann-Whitney U Test*), dan *uji effect size*.

## Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 15 Mataram pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Dadu Pancasila terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas III. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif *quasi experimental design* dengan tipe *non-equivalent control group design (posttest only)*. Subjek penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, masing-masing berjumlah 21 siswa, sehingga total sampel sebanyak 42 siswa. Pada kelas eksperimen diterapkan pembelajaran menggunakan media Dadu Pancasila, sedangkan kelas kontrol belajar menggunakan buku dan modul yang biasa digunakan sebelumnya. Observasi awal menunjukkan bahwa hasil belajar Pendidikan Pancasila masih rendah, dengan sebagian besar siswa belum mencapai nilai KKM yang ditentukan oleh sekolah yaitu 75. Kondisi ini menandakan perlunya inovasi pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa SD yang senang belajar sambil bermain.

Media Dadu Pancasila dirancang sebagai permainan edukatif yang memadukan unsur visual, motorik, dan interaksi sosial. Siswa melempar dadu bergambar lambang sila, mencabut kartu pertanyaan, dan mencari jawaban sesuai bunyi serta penerapan sila Pancasila. Kegiatan ini membuat pembelajaran lebih aktif, menyenangkan, dan mengurangi kebosanan. Instrumen penelitian berupa *posttest* pilihan ganda sebanyak 10 soal yang telah divalidasi oleh ahli dengan hasil 78,18% (valid). Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen 80,00, sedangkan kelas kontrol 72,38, dengan tingkat ketuntasan masing-masing 61,90% dan 38,09% seperti yang terlihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 1.** Hasil Posttest

No	Kelompok	Jumlah siswa	Nilai tertinggi	Nilai terendah	Rata-rata	Standar Deviasi
1	Eksperimen	21 siswa	100	70	80,00	9,75
2	Kontrol	21 siswa	90	50	72,38	10,19

**Tabel 2.** Statistik Deskriptif

	Mean	Median	Modus	Standar Deviasi	Nilai Max	Nilai Min
Kelas Kontrol	72,38	70	70	10,19	90	50
Kelas Eksperimen	80,00	80	70	9,75	100	70

Secara statistik deskriptif, kelas eksperimen memiliki median sebesar 80 dan standar deviasi 9,75; sedangkan kelas kontrol memiliki median 70 dan standar deviasi 10,19. Standar deviasi yang lebih kecil pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa sebaran nilai siswa lebih merata dibandingkan kelas kontrol, sehingga hasil belajar siswa pada kelas eksperimen cenderung lebih konsisten. Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran pada kelas eksperimen tidak hanya meningkatkan nilai rata-rata, tetapi juga memperbaiki pemerataan hasil belajar siswa.

**Tabel 3.** Hasil Uji Normalitas

Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
Posttest	Kontrol	0,257	21	0,001	0,901	21	0,036
	Eksperimen	0,222	21	0,008	0,841	21	0,003

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa data posttest pada kedua kelas tidak berdistribusi normal, karena nilai signifikansi yang diperoleh lebih kecil dari 0,05. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji nonparametrik *Mann-Whitney U-test*. Sebelum dilakukan uji hipotesis, data diuji homogenitasnya dan hasil uji *Levene* menunjukkan bahwa varians kedua kelas bersifat homogen dengan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05; sehingga kedua kelompok dapat dibandingkan secara statistik.

**Tabel 4.** Hasil Uji Homogenitas

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
Posttest	Based on Mean	0,026	1	40	0,873
	Based on Median	0,047	1	40	0,829
	Based on Median and with adjusted df	0,047	1	38,109	0,829
	Based on trimmed mean	0,019	1	40	0,892

**Tabel 5.** Hasil Uji *Mann-whitney U-test*

Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks	
Posttest	Kontrol	21	17,52	368,00
	Eksperimen	21	25,48	535,00
	Total	42		

Hasil uji *Mann-Whitney U-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,027 ( $p < 0,05$ ), yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai *mean rank* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, yang menegaskan bahwa siswa pada kelas eksperimen memiliki hasil belajar yang lebih baik secara signifikan. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar siswa dapat diterima.

Selain itu, hasil uji *effect size* diperoleh dari nilai *Z* sebesar -2,216. Berdasarkan perhitungan *effect size* ( $r = Z/\sqrt{N}$ ), diperoleh nilai *r* sekitar 0,34 yang termasuk dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen memiliki pengaruh yang cukup kuat dan bermakna secara praktis terhadap peningkatan hasil belajar siswa, tidak hanya signifikan secara statistik. Dengan demikian, penerapan perlakuan dalam penelitian ini dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

**Tabel 6.** Hasil Uji *Effect Size*

	Posttest
Mann-Whitney U	137,000
Wilcoxon W	368,000
Z	-2,216
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,027

a. Grouping Variable: kelas

Hasil ini membuktikan bahwa media Dadu Pancasila berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa karena mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman konsep Pancasila. Temuan ini sejalan dengan teori Piaget (2002) tentang tahap operasional konkret, di mana anak belajar efektif melalui aktivitas nyata dan permainan, serta mendukung teori konstruktivisme bahwa pengetahuan dibangun aktif oleh siswa (Astuti et al., 2024). Selain itu, hasil penelitian ini memperkuat temuan Adeliya & Sulistyawati (2024), Pratiwi & Utami (2013), dan Kusuma (2018) yang menyatakan bahwa media permainan edukatif dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Dadu Pancasila efektif meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas III SDN 15 Mataram melalui pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media dadu Pancasila berpengaruh terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas III SDN 15 Mataram. Hal ini dapat dibuktikan berdasarkan hasil belajar yang signifikan antara siswa kelas eksperimen yang menggunakan media Dadu Pancasila dengan siswa kelas kontrol yang tidak menggunakan media tersebut. Hasil uji *Mann-Whitney U* menunjukkan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar

0,027 < 0,05, yang menunjukkan bahwa penggunaan media Dadu Pancasila berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Rata-rata nilai posttest siswa kelas eksperimen lebih tinggi (80,00) dibandingkan dengan kelas kontrol (72,38). Selain itu, tingkat ketuntasan belajar pada kelas eksperimen mencapai 61,90%, lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya mencapai 38,09%. Kemudian untuk mengukur besaran pengaruh media dadu Pancasila terhadap hasil belajar yaitu dapat diukur melalui uji *Effect size*. Berdasarkan hasil uji *Mann-Whitney U Test*, Nilai Z = -2,216 dengan jumlah sampel N = 42, sehingga nilai effect size (r) Adalah 0,34.

### Daftar Pustaka

- Adeliya, A., & Sulistyawati, S. (2024). Pengaruh media dadu Pancasila digital terhadap hasil belajar simbol sila Pancasila siswa kelas III sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(2), 101–110.
- Astiti, K. A., Yanti, B. A. S., Suryaningsih, N. M. A., Poerwati, C. E., Zahara, L., & Wijaya, I. K. W. B. (2024). *Teori Psikologi Konstruktivisme*. Nilacakra.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fatimah, Z., Rizaldi, D. R., Jufri, A. W., & Jamaluddin, J. (2020). Model inkuiri terbimbing berbantuan laboratorium virtual untuk meningkatkan keterampilan proses sains. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 1(2).
- Hairunnisa'Annuri, N., Rizaldi, D. R., Apriani, N., & Fatimah, Z. (2025). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Bahasa Inggris Siswa di MA Plus Nurul Islam Sekarbela. *Action Research Journal*, 2(4), 189-201.
- Hatimah, H., Rizaldi, D. R., Sartika, D., & Fatimah, Z. (2024). Analisis Faktor Rendahnya Minat Belajar Matematika Siswa MA Plus Nurul Islam Sekarbela. *Action Research Journal*, 1(4), 285-294.
- Kusuma, O. H. R. (2018). *Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran Siswa pada Siswa Kelas X SMK Sudirman 1 Wonogiri* (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Nawawi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas dan Publikasinya*. Cilacap: Ihya Media.
- Pratiwi, H. A., & Utami, S. (2013). Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 3(3).
- Sudjana, N. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Susilawati, Doyan, A., Rokhmat, J., Mulyadi, L., Rizaldi, D. R., Fatimah, Z., Ikhsan, M., & Ardianti, N. R. (2025). Integration of Smartphone-Based Learning Media and Project-Based Learning to Enhance Creativity and Scientific Literacy in Physics. *International Journal of Information and Education Technology*, Vol. 15(7): 1449-1459.