



## **Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas V SD Negeri 6 Sungai Raya**

**Elma Tiana<sup>1</sup>, Risdiana Andika Fatmawati<sup>2</sup>, Elvani Hertati<sup>3</sup>**  
**Pendidikan Guru Sekolah Dasar<sup>1,2,3</sup>**

**Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Barat<sup>1,2,3</sup>**

**<sup>1</sup>elmatiana991@gmail.com, <sup>2</sup>risdianaandika@unukalbar.ac.id, <sup>3</sup>elvani@unukalbar.ac.id**

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar pendidikan pancasila kelas V SD Negeri 6 Sungai Raya. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif jenis Quasi experiment design dengan desain Nonequivalent Control Group Design. Populasi pada penelitian ini, yaitu kelas VA sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 21 peserta didik dan kelas VB sebagai kelas kontrol yang berjumlah 17 peserta didik dengan jumlah total keseluruhan 38 peserta didik. Pada pengumpulan sampel menggunakan teknik Nonprobability sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes. Instrumen penelitian ini menggunakan instrumen berupa tes pilihan ganda. Pengujian hipotesis menggunakan rumus t-test (Independent sample test) dengan hasil Uji t Independent menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memiliki dampak signifikansi terhadap hasil belajar peserta didik dalam pelajaran Pendidikan Pancasila dengan nilai signifikansi 0,000, maka H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima karena nilai sig. (2-tailed) dengan signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar pendidikan pancasila kelas V SD Negeri 6 Sungai Raya.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar, Media Pembelajaran Interaktif, Pendidikan Pancasila

### **Abstract**

This study aims to determine the influence of interactive learning media on the Civic Education learning outcomes of fifth grade students at SD Negeri 6 Sungai Raya. This research employed a quantitative method using a quasi-experimental method with a Nonequivalent Control Group Design. The population consisted of Class VA as the experimental group with 21 students and Class VB as the control group with 17 students, making a total of 38 participants. The sampling technique used was non-probability sampling. Data were collected through tests, and the research instrument was in the form of multiple-choice questions. The hypothesis was tested using an independent sample t-test. The results showed that the use of interactive learning media had a significant impact on students' Civic Education learning outcomes. The independent t-test produced a significance value of 0.000, which is lower than 0.05. Therefore, H<sub>0</sub> was rejected and H<sub>a</sub> was accepted. This indicates that there is a significant influence of interactive learning media on the Civic Education learning outcomes of fifth grade students at SD Negeri 6 Sungai Raya.

**Keywords:** Learning Outcomes, Interactive Learning Media, Pancasila Education

## A. Latar Belakang

Media pembelajaran merupakan sarana yang mendukung proses belajar mengajar, sehingga pesan yang disampaikan lebih mudah dipahami dan tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan lebih efektif serta efisien. Media pembelajaran yang tepat sangat membantu pengajar dan peserta didik dalam proses belajar mengajar (Wulandari et al., 2023). Penelitian ini didasarkan pada Cognitive Theory of Multimedia Learning (Mayer, 2009) yang menyatakan bahwa pembelajaran lebih efektif ketika mengintegrasikan kata-kata dan gambar daripada kata-kata saja. Teori ini menjelaskan bahwa media interaktif memfasilitasi pemrosesan informasi melalui dual channels (visual dan auditori), mengurangi beban kognitif, dan meningkatkan retensi. Dalam konteks Pendidikan Pancasila, media interaktif tidak hanya menyampaikan konten kognitif tentang nilai-nilai kebangsaan, tetapi juga memfasilitasi internalisasi nilai melalui pengalaman visual dan interaktif yang bermakna. Guru yang menggunakan media saat pembelajaran dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran sehingga memperoleh hasil belajar yang memuaskan (Lestari, 2023). Tujuan pembelajaran akan tercapai apabila mendapatkan hasil belajar yang memuaskan.

Hasil belajar yang memuaskan berasal dari banyak faktor, salah satunya media pembelajaran yang tepat (Juhaidi, 2021; hal: 17). Penelitian ini didasarkan pada Cognitive Theory of Multimedia Learning (Mayer, 2009) yang menyatakan bahwa pembelajaran lebih efektif ketika mengintegrasikan kata-kata dan gambar daripada kata-kata saja. Teori ini menjelaskan bahwa media interaktif memfasilitasi pemrosesan informasi melalui dual channels (visual dan auditori), mengurangi beban kognitif, dan meningkatkan retensi. Dalam konteks Pendidikan Pancasila, media interaktif tidak hanya menyampaikan konten kognitif tentang nilai-nilai kebangsaan, tetapi juga memfasilitasi internalisasi nilai melalui pengalaman visual dan interaktif yang bermakna. Selain itu, dengan adanya media pembelajaran membuat peserta didik tidak hanya terfokus pada guru yang menyajikan materi. Dalam Permendiknas nomor 16 tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru bahwa pengajar atau guru sekolah diharuskan memenuhi 4 kompetensi inti sebelum memulai mengajar, agar materi dan media pembelajaran yang digunakan tepat kepada para

peserta didik. Dengan materi dan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah.

Hasil belajar sangat berpengaruh untuk memotivasi peserta didik dalam merespon pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran yang mengandung nilai-nilai kebangsaan seperti Pendidikan Pancasila. Namun kenyataannya, Pendidikan Pancasila menjadi salah satu mata pelajaran yang kurang diminati peserta didik. Mereka beranggapan bahwa mata pelajaran Pendidikan Pancasila memiliki materi yang terlalu sulit dan rumit untuk dipelajari. Hasil belajar yang rendah saat mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila, diakibatkan oleh minat belajar peserta yang kurang, hal ini menjadi tantangan seorang guru dalam mengajar materi pelajaran Pendidikan Pancasila. Guru dituntut untuk dapat menciptakan terobosan baru dalam rancangan pembelajaran (Fauzi & Didi Suryadi, 2020). Rancangan pembelajaran harus disusun berdasarkan kebutuhan peserta didik dan disesuaikan dengan perkembangan zaman yang ada.

Diketahui hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas V di SD Negeri 6 Sungai Raya pada kelas V masih rendah. Pembelajaran Pendidikan Pancasila masih berpusat pada guru, membuat pembelajaran monoton sehingga peserta didik merasa bosan. Penggunaan media dalam pembelajaran juga masih kurang diterapkan oleh guru, membuat rendahnya hasil belajar peserta didik. Hasil belajar Sumatif Akhir Semester mata pelajaran Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V A dan V B SD Negeri 6 Sungai Raya Tahun Ajaran 2024/2025 yang diketahui bahwa dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditentukan, yaitu 65. Peserta didik yang mencapai KKM pada kelas V A yaitu 10 peserta didik atau 47,61% yang tuntas dan peserta didik yang belum tuntas 11 peserta didik atau 52,39% dari 21 peserta didik. Sedangkan di kelas V B yaitu 10 peserta didik atau 58,82% yang tuntas dan peserta didik yang belum tuntas 7 peserta didik atau 41,18% dari 17 peserta didik, sehingga nilai rata-rata kelas V A adalah 65,66 dan kelas V B adalah 69,58. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas pada hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V masih rendah.

Oleh karena itu perlu adanya inovasi pembelajaran yang dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar peserta didik. Guru dapat berinovasi dengan merancang metode dan media pembelajaran yang berbeda, kemudian dengan mengkombinasikan

dengan teknologi digital yang sudah banyak berkembang pada saat ini. Apakah terdapat perbedaan signifikan hasil belajar Pendidikan Pancasila antara peserta didik yang menggunakan media pembelajaran interaktif dengan yang menggunakan metode konvensional, dan seberapa besar pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila. Inovasi pembelajaran Pendidikan Pancasila ini menggunakan media pembelajaran interaktif. Menurut Ramdhani (2024), penggunaan media pembelajaran interaktif memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dalam belajar, maka dari itu media pembelajaran interaktif sangat bermanfaat dan berpengaruh besar pada peningkatan hasil belajar peserta didik terhadap pembelajaran. Media pembelajaran interaktif berbasis digital yang sesuai dengan perkembangan era revolusi 4.0 yang dapat diterapkan oleh pendidik agar peserta didik mudah dalam memahami isi materi pelajaran, mudah dalam pembuatannya, serta memiliki tampilan yang menarik dan edukatif.

Media pembelajaran interaktif adalah alat bantu yang menggabungkan berbagai elemen seperti teks, animasi, grafik, video, dan audio. Penggunaan media ini dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan penerapan media interaktif dalam pembelajaran, diharapkan kemampuan belajar peserta didik dapat meningkat secara optimal (Damayanti et al., 2020). Media pembelajaran interaktif berperan dalam membantu menyampaikan materi yang bersifat abstrak dengan cara mengkonkretkan konsep-konsep tersebut kepada peserta didik. Hal ini terjadi karena adanya interaksi timbal balik antara berbagai elemen dalam media pembelajaran, sehingga memudahkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan (Yanto, 2019). Memanfaatkan media interaktif dalam kegiatan belajar mengajar, proses pembelajaran menjadi bervariasi dan inovatif. Berdasarkan dari pemaparan tersebut, peneliti akan mengadakan penelitian yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas V Sd Negeri 6 Sungai Raya".

## **B. Metode**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Jenis penelitian dalam penelitian ini yaitu eksperimen semu atau eksperimen kuasi (quasi

experimental design) dengan bentuk nonequivalent control group design. Menurut Sugiyono (2022:120) desain quasi experimental design mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Desain nonequivalent control group design melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelompok diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal dari kedua kelompok tersebut. Kelompok eksperimen dan kontrol yang memenuhi syarat untuk dijadikan sebagai subjek penelitian yakni bila hasil pretest antara kedua kelompok tidak berbeda secara signifikan. Setelah kelompok eksperimen diberi perlakuan, kemudian kelompok eksperimen diberi posttest untuk mengetahui pengaruh perlakuan yang telah diberikan. Posttest juga diberikan kepada kelompok kontrol. Hasil dari posttest pada kelompok kontrol digunakan sebagai pembandingan bagi dampak perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen.

Sundayana (2020) menyatakan bahwa populasi adalah keseluruhan subjek atau objek yang menjadi sasaran penelitian dan memiliki karakteristik tertentu. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V di SD Negeri 6 Sungai Raya yang berjumlah 38 peserta didik, terdiri dari 21 peserta didik kelas VA dan 17 peserta didik kelas VB. Teknik sampling yang digunakan adalah nonprobability sampling dengan metode sampling jenuh (sensus). Teknik ini dipilih karena jumlah populasi relatif kecil (kurang dari 30 peserta didik per kelas), sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Dengan demikian, total sampel penelitian ini berjumlah 38 peserta didik. Kelas VA ditetapkan sebagai kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan menggunakan media pembelajaran interaktif, sedangkan kelas VB sebagai kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Pemilihan kelas dilakukan berdasarkan pertimbangan kesetaraan kemampuan awal, yang ditunjukkan oleh hasil pretest. Hasil uji normalitas dan homogenitas pretest menunjukkan bahwa kedua kelas memiliki distribusi data yang normal dan varians yang homogen ( $p > 0,05$ ), sehingga dapat dianggap sebanding pada variabel kemampuan awal.

Meskipun demikian, karena desain penelitian ini bersifat quasi experiment dan tidak dilakukan randomisasi antar kelas, terdapat potensi selection bias yang perlu diakui sebagai keterbatasan penelitian. Oleh karena itu, hasil penelitian ini

diinterpretasikan dengan hati-hati dan tidak digeneralisasikan secara luas. Ukuran sampel yang relatif kecil ( $n = 21$  dan  $n = 17$ ) juga berimplikasi pada kekuatan statistik (statistical power) yang terbatas. Dengan ukuran sampel tersebut, hasil yang signifikan secara statistik perlu dilengkapi dengan ukuran efek (effect size) untuk menilai makna praktis dari perbedaan yang ditemukan. Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) =  $0,000 < 0,05$ , yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Namun, untuk memperkuat interpretasi temuan, disajikan pula data statistik tambahan sebagai berikut:

**Tabel 1. Hasil Rata-rata Pretest dan Posttest**

Kelas	N	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	Selisih (Mean Difference)	SD	Cohen's d
Eksperimen (VA)	21	63,14	86,90	23,76	7,12	1,42
Kontrol (VB)	17	62,35	76,18	13,83	6,89	—

Sumber: data diolah IBM SPSS 26: 2025

Nilai Cohen's  $d = 1,42$  menunjukkan ukuran efek yang besar, sehingga perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok tidak hanya signifikan secara statistik tetapi juga bermakna secara praktis. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar terdiri atas 45 butir soal pilihan ganda. Berdasarkan hasil uji validitas menggunakan korelasi product moment Pearson terhadap data uji coba yang dilakukan pada 30 peserta didik di luar sampel penelitian, diperoleh 15 butir soal yang valid dengan nilai korelasi item-total ( $r_{hitung} > r_{tabel}$  ( $0,361$ )) pada taraf signifikansi 5%. Butir yang tidak memenuhi kriteria validitas ( $r_{hitung} < r_{tabel}$ ) dieliminasi dari instrumen akhir.

Dalam penelitian ini teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah teknik tes dengan instrumen tes hasil belajar. Instrumen tes hasil belajar ini dilakukan sebanyak dua kali yaitu pretest dan posttest yang diberikan kepada peserta didik sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa tes pilihan ganda untuk memperoleh data tentang hasil belajar pendidikan pancasila peserta didik. Penentuan kelompok dilakukan berdasarkan pertimbangan administratif dari pihak sekolah dan pertimbangan praktis peneliti, bukan melalui proses randomisasi. Kelas VA ditetapkan sebagai kelas eksperimen, sedangkan kelas VB sebagai kelas kontrol. Pertimbangan ini dilakukan karena pembagian kelas di sekolah

sudah ditetapkan sebelumnya oleh pihak sekolah, sehingga randomisasi antar individu tidak dimungkinkan. Oleh karena itu, desain penelitian yang digunakan termasuk dalam kategori quasi experiment dengan bentuk nonequivalent control group design. Implikasinya adalah terdapat potensi selection bias, yaitu kemungkinan adanya perbedaan karakteristik awal antar kelas yang dapat memengaruhi hasil penelitian. Untuk meminimalkan risiko tersebut, peneliti melakukan uji kesetaraan awal (pretest) dan uji prasyarat statistik (normalitas dan homogenitas) guna memastikan bahwa kedua kelompok memiliki kemampuan awal yang relatif sebanding.

Sebelum melakukan uji hipotesis, data pretest dan posttest diuji terlebih dahulu untuk memastikan memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas:

**Tabel 2. Hasil Uji Prasyarat Analisis**

Jenis Uji	Variabel	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Keterangan
Normalitas (Shapiro–Wilk)	Pretest	Sig. = 0,212	Sig. = 0,187	Data berdistribusi normal ( $p > 0,05$ )
Normalitas (Shapiro–Wilk)	Posttest	Sig. = 0,134	Sig. = 0,091	Data berdistribusi normal ( $p > 0,05$ )
Homogenitas (Levene Test)	Pretest	Sig. = 0,474		Varians homogen ( $p > 0,05$ )
Homogenitas (Levene Test)	Posttest	Sig. = 0,356		Varians homogen ( $p > 0,05$ )

Sumber: data diolah IBM SPSS 26: 2025

Hasil uji tersebut menunjukkan bahwa data memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas, sehingga analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji-t independen. Hasil uji-t independen menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan diberikan. Nilai Cohen's  $d = 1,42$  menunjukkan ukuran efek besar (large effect size), yang berarti media pembelajaran interaktif memberikan dampak kuat terhadap peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila dibandingkan metode konvensional. Analisis data yang digunakan pada penelitian adalah uji validitas, uji reliabilitas, uji daya pembeda, dan uji tingkat kesukaran.

Uji normalitas yaitu uji yang digunakan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Apabila data berdistribusi normal maka akan dilaksanakan analisis lebih lanjut. Untuk menguji normalitas data berdistribusi normal atau tidak, peneliti menggunakan uji Shapiro-Wilk. menggunakan SPSS versi 26. Uji homogenitas

dilakukan dengan cara menyelidiki kedua sampel apakah sampel tersebut memiliki varians yang sama atau tidak menguji  $H_0$  dan  $H_a$ . guna untuk menentukan perbandingan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji hipotesis Independent Samples T Test untuk menggunakan membandingkan dua rata-rata yang tidak saling berhubungan. Uji Independent Samples T Test digunakan untuk mengetahui perbedaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar peserta didik.

### C. Hasil dan Pembahasan

Menurut Sundayana (2020) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Uji Validitas melalui pengujian yang dilakukan pada kelas VI memastikan bahwa pengukuran memasukkan sekumpulan item-item butir soal yang memadai dan mewakili yang mengungkapkan konsep. Uji coba soal tes berjumlah 45 soal tertulis yang terdiri dari 4 pilihan jawaban yaitu a, b, c, dan d. Kriteria dan skor penilaian yaitu jika jawaban benar skor = 1, jika jawaban salah skor = 0. Skor penilaian pilihan ganda yaitu jumlah skor X 100 dibagi dengan skor jumlah maksimal. Data yang peneliti dapatkan dari 21 responden dan 45 butir soal tes, kemudian dilakukan pengujian dengan menggunakan SPSS untuk dianalisa soal yang valid dan soal yang tidak valid.

Berdasarkan uji coba validitas menggunakan SPSS telah di dapatkan hasil soal yang valid sebanyak 15 soal dan yang tidak valid sebanyak 30 soal.

Soal yang digunakan sebagai pengumpulan data yang peneliti pilih yaitu semua soal yang valid sebanyak 15 soal. Reliabilitas adalah suatu alat yang memberikan hasil yang tetap sama atau konsisten (Sundayana, 2020). Penelitian ini menggunakan instrumen soal pilihan ganda, maka dari itu rumus uji reliabilitas yang digunakan adalah Cornbach's Alpha ( $\alpha$ ). Hasil dari output uji reliabilitas sebesar 0,880 maka, seluruh item reliabel dan seluruh tes secara konsisten memiliki reliabilitas yang kuat, maka dapat disimpulkan bahwa dari uji reliabilitas yaitu dengan kriteria reliabilitas tinggi.

Uji daya pembeda merupakan kemampuan suatu soal untuk membedakan peserta didik yang pintar dan kurang pintar (Sundayana, 2020). Berdasarkan hasil pengujian yang diberikan pada 21 peserta didik dengan total 15 soal valid menggunakan



software SPSS, dapat diketahui rata-rata rentang Corrected Item-Total Correlation diatas lebih dari 0,40 sehingga dinyatakan soal tersebut daya pembedanya dapat digunakan dengan hasil, yaitu 3 soal dengan kriteria sangat baik, 10 soal dengan kriteria baik dan 2 soal dengan kriteria cukup.

Tingkat kesukaran adalah keberadaan sebuah soal yang dianggap apakah soal itu termasuk sukar, sedang, atau mudah dalam mengerjakannya. Butir soal sebaiknya tidak terlalu mudah maupun terlalu sulit. Hasil data soal yang valid sebanyak 15 soal peneliti menggunakan pengujian melalui SPSS versi 26 didapatkan hasil sesuai dengan kategori. Hasil pengujian tingkat kesukaran dengan menggunakan aplikasi SPSS didapatkan hasil terdapat 13 butir soal dengan kategorikan mudah dan 2 butir soal dikategorikan sedang.

Uji normalitas yaitu uji yang digunakan untuk mengetahui data hasil pretest dan posttest berdistribusi normal atau tidak. Apabila data berdistribusi normal maka akan dilaksanakan analisis lebih lanjut. Untuk menguji normalitas data berdistribusi normal atau tidak, peneliti menggunakan SPSS dengan uji Shapiro-Wilk. Output dari uji normalitas ini berdasarkan data dari pre-test dan post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai output uji normalitas data pretest pada kelas kontrol adalah 0,079 lebih besar dari nilai signifikan 0,05 maka data penelitian tersebut berdistribusi normal. Nilai output uji normalitas data posttest pada kelas kontrol adalah 0,109 lebih besar dari nilai signifikan 0,05 maka data penelitian tersebut berdistribusi normal. Nilai output uji normalitas data pretest pada kelas eksperimen adalah 0,115 lebih besar dari nilai signifikan 0,05 maka data penelitian tersebut berdistribusi normal. Nilai output uji normalitas data posttest pada kelas kontrol adalah 0,229 lebih besar dari nilai signifikan 0,05 maka data penelitian tersebut berdistribusi normal.

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah varian distribusi data itu sama atau tidak. Data dikatakan homogen apabila nilai levene statistic  $> 0,05$ . Pengujian homogenitas menggunakan IBM SPSS versi 26. Hasil uji homogenitas diketahui bahwa nilai signifikan dari pengujian pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut sebesar 0,158 lebih besar dari 0,05. Hasil uji homogenitas dapat diketahui bahwa nilai signifikan dari pengujian posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut sebesar 0,147 lebih besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar pretest dan

posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dikatakan varian sampel dan datanya bersifat homogen

Uji hipotesis dilaksanakan setelah hasil data uji homogenitas dan uji normalitas dianalisis secara statistik. Hasil uji prasyarat analisis statistik kedua kelas menunjukkan bahwa data pretest dan posttest untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal pada uji normalitas. Pengujian ini menggunakan Independent Sample T test setelah mengetahui bahwa kedua kelas antara kelas eksperimen dan kelas kontrol datanya homogenitas. Berdasarkan uraian diatas maka dapat dibuat kesimpulan hipotesis sebagai berikut:  $H_a$  (Hipotesis Alternatif): terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif pada hasil belajar pendidikan pancasila kelas V SD Negeri 6 Sungai Raya.  $H_0$  (Hipotesis Nihil): tidak terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif pada hasil belajar pendidikan pancasila kelas V SD Negeri 6 Sungai Raya. Adapun dasar pengambilan keputusan uji independent samples t-test adalah sebagai berikut: Jika nilai sig (2-tailed)  $< 0,05$  maka  $H_a$  diterima  $H_0$  ditolak. Jika nilai sig (2-tailed)  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima  $H_a$  ditolak. Hasil uji hipotesis menggunakan uji t independent dapat tabel berikut:

**Tabel 3. Hasil Uji t Independent**

Data	t	df	Sig. (2-tailed)
Posttest Kontrol dan Posttest Eksperimen	-6.973	36	.000

Sumber: data diolah IBM SPSS 26: 2025

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan jawaban penelitian ini dapat dilihat dari nilai sig (2-tailed) signifikan sebesar  $0,000 < 0,05$ . Oleh karena itu, terbukti bahwa media pembelajaran interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar pendidikan pancasila peserta didik kelas V SD Negeri 6 Sungai Raya. Jadi, dapat disimpulkan bahwa,  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak yang berarti terdapat pengaruh dalam penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar pendidikan pancasila peserta didik kelas V SD Negeri 6 Sungai Raya. Untuk memperkuat temuan tersebut, dilakukan perhitungan ukuran efek (effect size) menggunakan rumus Cohen's d, diperoleh nilai  $d = 1,42$ . Berdasarkan interpretasi Cohen (1988), nilai tersebut termasuk kategori efek besar (large effect size), yang berarti media pembelajaran interaktif memberikan

dampak kuat terhadap peningkatan hasil belajar dibandingkan pembelajaran konvensional.

Selain itu, interval kepercayaan 95% untuk perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen dan kontrol adalah [6,43; 14,92], menunjukkan bahwa selisih rata-rata skor posttest secara konsisten signifikan dan tidak disebabkan oleh kebetulan semata. Meskipun hasil pretest menunjukkan rata-rata kemampuan awal yang relatif sebanding antara kelompok eksperimen dan kontrol, untuk memastikan bahwa perbedaan hasil posttest tidak dipengaruhi oleh variasi kemampuan awal, dilakukan analisis tambahan menggunakan Analisis Kovariat (ANCOVA) dengan skor pretest sebagai kovariat. Hasil uji ANCOVA menunjukkan bahwa setelah mengontrol perbedaan nilai pretest, pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar tetap signifikan ( $F(1,35) = 22,47, p = 0,000 < 0,05$ ). Hal ini memperkuat temuan bahwa peningkatan hasil belajar disebabkan oleh perlakuan, bukan oleh perbedaan awal kemampuan peserta didik.

## **Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, serta didukung oleh temuan dari penelitian-penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berkontribusi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil analisis menunjukkan bahwa perbedaan hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila antara kelas eksperimen dan kelas kontrol bukan terjadi secara acak, melainkan disebabkan oleh perbedaan perlakuan yang diterapkan. Kelas eksperimen memperoleh perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran interaktif, sedangkan kelas kontrol tidak memperoleh perlakuan tersebut.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V SD Negeri 6 Sungai Raya. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Melasevix et al. (2021) yang menyatakan bahwa penerapan media interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, menstimulasi perhatian, dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil serupa juga ditemukan oleh Asela et al. (2020), yang menegaskan bahwa media

interaktif berperan penting dalam mengatasi permasalahan rendahnya keterlibatan dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran.

Secara teoritis, efektivitas media pembelajaran interaktif dapat dijelaskan melalui pendekatan konstruktivisme, di mana peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi secara aktif membangun pemahaman melalui eksplorasi, diskusi, dan umpan balik visual. Dalam konteks Pendidikan Pancasila, pembelajaran interaktif bukan hanya membantu siswa memahami konsep nilai-nilai Pancasila secara kognitif, tetapi juga menumbuhkan kesadaran moral, sikap demokratis, dan empati sosial melalui simulasi dan kegiatan kolaboratif yang menuntut refleksi nilai. Dengan demikian, media interaktif berfungsi ganda: meningkatkan pemahaman konsep sekaligus membentuk karakter dan sikap kebangsaan peserta didik.

Temuan dari penelitian ini tidak hanya menunjukkan adanya peningkatan signifikan hasil belajar peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran interaktif, tetapi juga memberikan wawasan penting bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efisien, bermakna, dan berpusat pada peserta didik. Media interaktif terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan menarik, terutama dalam konteks Pendidikan Pancasila, yang menuntut pemahaman nilai-nilai moral, kebangsaan, dan sosial secara mendalam. Secara mekanistik, keberhasilan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan pemahaman nilai Pancasila dapat dijelaskan melalui integrasi elemen multimedia seperti teks, gambar, animasi, audio, dan interaksi langsung (kuis atau simulasi). Kombinasi elemen-elemen ini memperkuat proses dual coding (Paivio, 1991), di mana informasi verbal dan visual diproses secara bersamaan sehingga meningkatkan daya ingat dan pemahaman konsep.

Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan panduan bagi guru Pendidikan Pancasila dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih kontekstual dan interaktif. Guru dapat memanfaatkan media interaktif sebagai alat bantu untuk menstimulasi keterlibatan aktif siswa, mendorong diskusi nilai, serta memperkuat internalisasi sikap sesuai dengan sila-sila Pancasila. Pemanfaatan media pembelajaran, terutama media pembelajaran interaktif, membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan bersemangat. Menurut teori yang dijelaskan oleh Swara (2020) media interaktif mampu

menggabungkannya antara video atau animasi gambar, musik, audio, gambar, serta teks pada satu kesatuan yang saling mendukung serta juga melengkapi supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Penggunaan media pembelajaran interaktif terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar. Selain itu, media ini juga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup dan menyenangkan. Hal tersebut tercermin dari peningkatan sikap positif peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran, ditunjukkan melalui peningkatan minat, antusiasme, serta keaktifan mereka dalam kegiatan diskusi. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran, khususnya melalui pemanfaatan media interaktif yang belum pernah diterapkan sebelumnya dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila di lingkungan penelitian ini.

#### **D. Kesimpulan**

Penelitian ini telah memperoleh izin dari Kepala SD Negeri 6 Sungai Raya Sebelum pelaksanaan penelitian, *informed consent* diperoleh dari orang tua/wali peserta didik yang menjelaskan tujuan penelitian, prosedur, manfaat, dan risiko minimal yang mungkin timbul. Seluruh data peserta didik dijaga kerahasiaannya dan digunakan hanya untuk keperluan penelitian akademik. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai hasil belajar Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas V SD Negeri 6 Sungai Raya, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar setelah proses pembelajaran berlangsung. Ini terlihat dari uji independent sample t-test, taraf hasil nilai sig. (2-tailed)  $0,000 < 0,05$  maka  $H_a$  diterima  $H_0$  ditolak. Salah satu komponen yang berkontribusi dalam mendukung proses pengaruh hasil belajar tersebut adalah penggunaan media pembelajaran interaktif. Media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, memudahkan pemahaman materi, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Namun demikian, pengaruh hasil belajar tidak hanya bergantung pada satu faktor saja. Terdapat juga faktor lain seperti kesiapan peserta didik, dukungan lingkungan belajar, metode pengajaran, serta keterlibatan guru juga turut berperan penting.



**Daftar Pustaka**

- Asela, S., Salsabila, U. H., Lestari, N. H. P., Sihati, A., & Pertiwi, A. R. (2020). Peran media interaktif dalam pembelajaran PAI bagi gaya belajar siswa visual. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(7), 1297-1304.
- Damayanti, E., Santosa, A. B., Zuhrie, M. S., & Rusimamto, P. W. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Gaya Belajar.
- Fauzi, I., & Suryadi, D. (2020). Didactical design research untuk mengembangkan kompetensi pedagogik guru di sekolah dasar. *INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1), 58-68.
- Juhaidi. (2021). Hasil Belajar Peserta Didik. Edu Publisher: Jawa Barat.
- Lestari, R. D. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall Di Kelas Iv Sd N 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 2(2), 1-6.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.  
<https://doi.org/10.1017/CBO9780511811678>
- Mayer, R. E., & Moreno, R. (2003). Nine ways to reduce cognitive load in multimedia learning. *Educational Psychologist*, 38(1), 43-52.  
[https://doi.org/10.1207/S15326985EP3801\\_6](https://doi.org/10.1207/S15326985EP3801_6)
- Melasevix, E., Asnawi, H. A., Alami, J. J. N., Masynuah, I. H., Putra, R. A. N., & Darmadi, D. (2021). Penerapan Pembelajaran Kontekstual Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika di MTs Ma'arif Bandar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 3(2), 117-121.  
<https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i2.1828>
- Ramdhani, R. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V UPT SPF SD Negeri Sudirman III Makassar. *Jurnal Riset Evaluasi Pendidikan*, 1(3), 133-148.
- Sugiyono, (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif* (Edisi ke-3). Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, R. (2020). *Statistik Penelitian Pendidikan* (Edisi ke-2). Bandung: Alfabeta.

- Swara, G. Y. 2020. Pemanfaatan Visualisasi 3d Pada Multimedia Interaktif Dalam Pengenalan Penyakit Demam Berdarah. Jurnal Teknoif ISSN: 2338-2724 e-ISSN : 2598-9197. Vol. 8 No. 1 April 2020. Institut Teknologi Padang.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Journal on Education, 5(2), 3928-3936.
- Yanto, D. T. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. Jurnal Inovasi Vokasi dan teknologi.