

TES-Pancasila sebagai Media Pembelajaran berbasis Android pada Materi Simbol dan Bunyi Sila dalam Pancasila

Jouis Nielly Otemusu*

SDN Sonraen, Kab. Kupang, Nusa Tenggara Timur

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan media digital TES-Pancasila dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 SDN Sonraen pada materi simbol dan bunyi sila Pancasila. Media TES-Pancasila dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik melalui visualisasi, audio, serta kegiatan interaktif, sehingga diharapkan dapat membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak seperti simbol-simbol dan bunyi sila Pancasila. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan ADDIE. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 1 SDN Sonraen, dengan jumlah responden sebanyak 23 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar, observasi, dan wawancara untuk mengukur pemahaman siswa sebelum dan setelah penggunaan media TES-Pancasila. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital TES-Pancasila secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media TES-Pancasila efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 pada materi simbol dan bunyi sila Pancasila di SDN Sonraen.

Keywords: TES-Pancasila, media pembelajaran, hasil belajar, simbol dan bunyi sila Pancasila.

Riwayat Artikel:

Diterima: 26 September 2024

Direvisi: 5 Juli 2025

Dipublikasikan: 23 September 2025

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) pada dekade terakhir telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Transformasi digital ini menghadirkan peluang untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan peserta didik. Media digital memungkinkan penyajian materi abstrak secara konkret melalui kombinasi elemen visual, audio, animasi, dan interaktivitas, yang terbukti mampu meningkatkan perhatian dan retensi informasi pada anak usia sekolah dasar [1].

Pada jenjang sekolah dasar, terutama kelas 1, siswa berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret sebagaimana dijelaskan oleh Piaget. Pada tahap ini, anak-anak baru mampu memahami konsep apabila disajikan dalam bentuk nyata, visual, atau dapat dimanipulasi secara langsung [2]. Namun, materi Pendidikan Pancasila seperti simbol dan bunyi sila Pancasila bersifat abstrak dan simbolik, sehingga sering kali sulit dipahami oleh siswa kelas rendah. Pembelajaran yang hanya mengandalkan ceramah dan gambar statis menyebabkan siswa kurang aktif, mudah bosan, dan mengalami kesulitan menghafal simbol-simbol Pancasila. Hasil observasi di SDN Sonraen menunjukkan bahwa sebelum menggunakan media digital, hanya 6,25% siswa yang mencapai KKM 75 dalam materi simbol sila, dan sebagian besar bersikap pasif selama pembelajaran.

Untuk menjawab tantangan tersebut, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu mengubah materi abstrak menjadi pengalaman belajar konkret, menarik, dan interaktif. Prinsip ini sejalan dengan Teori Multimedia Mayer yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika menggabungkan teks, gambar, suara, dan interaksi karena dapat mengurangi beban kognitif

*Penulis korespondensi

Email address: jouisniellyotemusu@gmail.com (Jouis Nielly Otemusu)

dan memperkuat pemahaman [3]. Salah satu bentuk implementasinya adalah penggunaan permainan edukatif (educational games) yang dirancang khusus sesuai tujuan pembelajaran. Penelitian oleh Faradisha & Ambara (2022) membuktikan bahwa permainan puzzle berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini, sedangkan Salsabila dkk. (2025) menunjukkan bahwa media puzzle digital mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran Pancasila [4], [5].

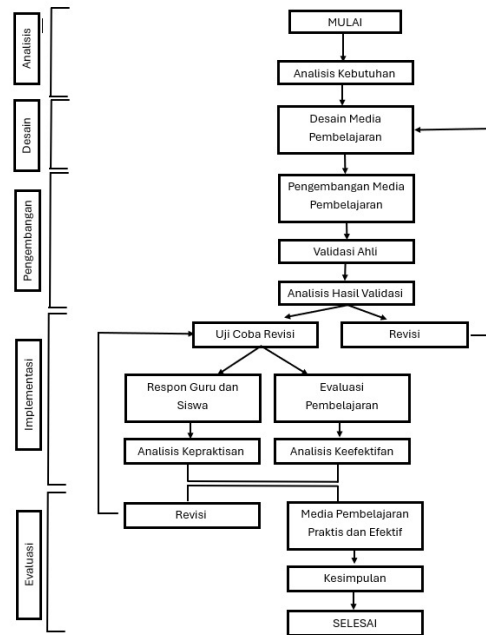
Berdasarkan landasan tersebut, dikembangkanlah media pembelajaran berbasis Android bernama TES-Pancasila (Tips Efektif Sila-Pancasila). Media ini dirancang dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang umum digunakan dalam pengembangan produk pembelajaran berbasis teknologi [6]. TES-Pancasila mengintegrasikan elemen visual, audio, dan permainan puzzle bertingkat untuk membantu siswa mengenali simbol dan bunyi sila secara bertahap, kolaboratif, dan menyenangkan. Dengan media ini, diharapkan siswa tidak hanya memahami isi materi secara kognitif, tetapi juga menjadi lebih termotivasi, aktif, dan antusias selama proses pembelajaran.

2. Metode

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sonraen, Kabupaten Kupang, Nusa Tenggara Timur. Lokasi ini dipilih karena berdasarkan hasil observasi awal, siswa kelas 1 di sekolah tersebut mengalami kesulitan dalam menghafal simbol-simbol sila Pancasila. Selain itu siswa di SDN Sonraen menunjukkan motivasi belajar yang masih rendah pada mata pelajaran Pendidikan. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas 1 SDN Sonraen yang berjumlah 23 orang siswa. Siswa dipilih secara total sampling karena jumlahnya relatif kecil dan seluruh populasi kelas dapat dilibatkan dalam proses implementasi media. Karakteristik peserta meliputi usia rata-rata 6–7 tahun, berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret menurut teori Piaget, sehingga sesuai untuk pembelajaran dengan pendekatan visual dan interaktif.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (Research and Development / R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Model ini dipilih karena memberikan kerangka sistematis dalam merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi produk pembelajaran berbasis teknologi [6].

Lima tahapan utama model ADDIE sebagaimana ditampilkan pada Gambar 1 diterapkan sebagai berikut:



Gambar 1: Prosedur penelitian.

1. **Analisis (*Analysis*)**
 Pada tahap ini dilakukan identifikasi masalah dan kebutuhan pembelajaran melalui observasi kelas, wawancara guru, dan analisis hasil belajar siswa pada materi simbol dan bunyi sila Pancasila. Ditemukan bahwa hanya 6,25% siswa yang melampaui KKM 75, serta mayoritas siswa mengalami kesulitan menghafal simbol-simbol sila.
2. **Desain (*Design*)**
 Berdasarkan hasil analisis, disusun rancangan media pembelajaran digital TES-Pancasila, termasuk perancangan storyboard, antarmuka pengguna (user interface), navigasi menu, serta perancangan level permainan puzzle yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa kelas 1. Tahap ini juga menetapkan indikator keberhasilan, instrumen penilaian, dan skenario pembelajaran yang akan digunakan.
3. **Pengembangan (*Development*)**
 Media TES-Pancasila dikembangkan menggunakan perangkat lunak Ispring Suite 9 untuk pembuatan konten multimedia interaktif, kemudian dikonversi ke format aplikasi Android menggunakan textitWeb 2 Apk Builder agar dapat diinstal di gawai siswa. Produk yang dihasilkan divalidasi secara internal oleh ahli media dan ahli materi sebelum diuji coba di kelas.
4. **Implementasi (*Implementation*)**

Media yang telah dikembangkan kemudian diujicobakan dalam proses pembelajaran di kelas 1 SDN Sonraen. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil, dan masing-masing kelompok diberi kesempatan memainkan media TES-Pancasila pada perangkat Android. Guru bertindak sebagai fasilitator untuk memandu dan mengawasi aktivitas belajar siswa.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi dilakukan untuk menilai keefektifan media TES-Pancasila dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar (*pretest-posttest*), lembar observasi aktivitas siswa, serta wawancara guru dan siswa mengenai pengalaman penggunaan media. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif untuk melihat peningkatan hasil belajar serta perubahan perilaku belajar siswa.

3. Hasil dan Pembahasan

Adapun proses dan hasil pengembangan media TES-Pancasila yang dikembangkan dengan metode ADDIE sebagaimana dijelaskan dalam Metode di atas dibahas secara bertahap pada bagian 3.1 sampai 3.5.

3.1. Analisis

Langkah 1: Mengidentifikasi masalah di dalam kelas. Mengidentifikasi masalah yang dialami siswa dalam pembelajaran tematik khususnya bagian PKN. Ditemukan bahwa para siswa sulit menghafal “simbol dari sila-sila Pancasila”.

Langkah 2: Membaca referensi. Referensi yang dibaca adalah teori tentang media yang sesuai untuk mengatasi masalah kesulitan siswa menghafal simbol masing-masing sila. Akhirnya diputuskan di awal dibuat semacam tes yang sekaligus diberi kunci jawaban yang benar. Dilanjutkan dengan permainan Puzzle dengan bantuan aplikasi Ispring Suite 9 dan Web 2 Apk Builder sebagai langkah pemantapan untuk meyakinkan bahwa para siswa telah hafal simbol masing-masing sila dalam Pancasila.

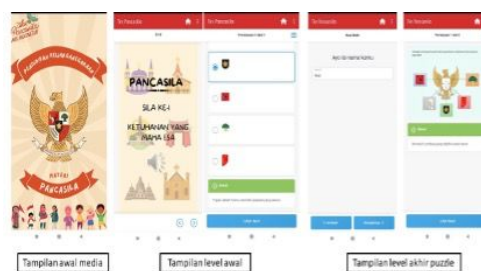
3.2. Desain

Mencari simbol-simbol dari masing-masing sila dalam Pancasila” untuk kemudian dikemas ke dalam media. Game puzzle dikembangkan lagi dengan menambahkan beberapa level permainan. Setiap level merupakan latihan memilih/memasangkan masing-masing sila dengan simbolnya. Level ini dimulai dari sila pertama dengan simbolnya, sampai pada sila ke lima dengan

simbolnya. Siswa dapat melanjutkan ke level selanjutnya hanya jika memilih pasangan gambar yang benar. Level terakhir adalah game puzzle memasangkan simbol sila pada gambar Garuda Pancasila. Data skor akhir sebagai nilai siswa beserta nama siswa akan langsung terkirim ke email guru. Media didesain dengan menggunakan software Ispring Suite 9. Desain ini mencakup tampilan, latar belakang, sampai pada model kuis yang digunakan di setiap level.

3.3. Pengembangan

Setelah media didesain kemudian dikonversi ke dalam bentuk aplikasi sehingga bisa diakses pada sistem operasi Android dengan menggunakan Web 2 Apk Builder. Selanjutnya media bisa diinstall serta diakses ke gawai masing-masing siswa.



Gambar 2: Tampilan media game puzzle.

3.4. Implementasi

Implementasi media dilakukan kepada 16 orang siswa kelas 1 SDN Sonraen tahun pelajaran 2021/2022. Adapun hasil implementasinya sebagai berikut:

1. Langkah pembelajaran memberikan motivasi

Kegiatan awal dimulai dengan pemberian motivasi. Kegiatan motivasi ini sengaja dilakukan agar memberitahukan manfaat yang didapat setelah siswa mengikuti pelajaran sehingga muncul rasa ingin tahu siswa. Gambar berikut ini menunjukkan aktivitas motivasi. Ditampilkan tanyangan slide tentang upacara bendera senin pagi, karena penasaran beberapa siswa langsung bertanya “Ibu, ini kegiatan upacara setiap senin pagi. Apa yang akan kita pelajari dari kegiatan upacara?”

Pertanyaan yang muncul adalah:

1. Masih ingatkah dengan Pancasila yang selalu kita ikrarkan di setiap upacara senin pagi?
2. Setiap sila memiliki lambang atau simbol, tahukah kamu simbol dari setiap sila Pancasila?



Gambar 3: Aktivitas motivasi.

2. Langkah pembelajaran mengenal materi Pancasila

Aktivitas pada kegiatan ini yaitu ditayangkan sebuah video pembelajaran tentang Pancasila dan simbolnya, pengamatan dilakukan siswa saat video tersebut diputar dan dilanjutkan dengan sesi tanya jawab terkait video yang telah diamati. Hasil tanya jawab membuktikan bahwa siswa masih merasa kesulitan mengingat simbol dari masing-masing sila Pancasila. Aktivitas pada kegiatan ini ditunjukkan pada gambar dibawah ini.



Gambar 4: Mengetahui materi Pancasila.

3. Langkah pembelajaran penggunaan media android TES- Pancasila

Siswa dibagi dalam kelompok yang beranggotakan 5 orang. Tiap kelompok ditugaskan untuk menyelesaikan setiap level permainan pada game TES Pancasila, pada level pertama hingga kelima peserta didik akan menentukan masing-masing simbol dari lima sila Pancasila, sedangkan pada level keenam peserta didik akan menentukan tempat masing-masing simbol pada perisai burung Garuda Pancasila dengan teknik puzzle.

Langkah-langkah permainan aplikasi TES Pancasila sebagai berikut:

- (a) Aplikasi dimainkan secara bergantian oleh anggota kelompok pada setiap levelnya
- (b) Cara menentukan anggota yang akan bermain pada setiap level adalah dengan melakukan undi melalui permainan hompila hompimpa
- (c) Anggota kelompok yang memenangkan permainan hompila hompimpa akan mendapatkan kesempatan memainkan level pertama (menentukan simbol dari sila pertama Pancasila)
- (d) Jika anggota kelompok tersebut kalah dalam menyelesaikan level pertama maka kelompok melakukan permainan hompila hompimpa lagi untuk menentukan anggota kelompok berikut yang akan bermain kembali pada level pertama tersebut
- (e) Jika anggota kelompok yang mendapatkan kesempatan kedua dalam permainan tersebut menang dalam menyelesaikan level pertama maka kelompok melakukan permainan hompila hompimpa lagi untuk menentukan peserta didik yang akan bermain pada level selanjutnya
- (f) Masing-masing kelompok mendapat kesempatan memainkan aplikasi TES Pancasila sebanyak 2 kali



Gambar 5: Penggunaan media android TES Pancasila.

4. Langkah evaluasi

Langkah pembelajaran ini dilakukan di akhir pembelajaran dengan aktivitas yang dilakukan siswa yaitu memainkan aplikasi TES- Pancasila secara individu untuk melihat ketercapaian pembelajaran.

3.5. Evaluasi

Aplikasi TES Pancasila sebagai Media Pembelajaran berbasis Android pada Materi Simbol dan Bunyi Sila dalam Pancasila yang KD-nya berada di bawah tema kegiatanku menunjukkan pembelajaran bermakna dan berpusat kepada siswa. Melalui pembelajaran ini waktu

yang digunakan oleh siswa untuk bermain aplikasi mencari simbol dari setiap sila lebih banyak daripada waktu yang digunakan guru untuk berbicara. Keterampilan yang dipelajari diantaranya: Kemampuan bekerja sama, kemampuan musyawarah, kemampuan mengoperasikan gawai dan kemampuan menghafal. Dari pengamatan terlihat bahwa banyak siswa yang senang dengan pembelajaran ini padahal pada pembelajaran lama yaitu siswa belajar dengan semangat namun kesulitan menghafal, karena hanya dengan mengamati gambar. Pembelajaran ini merupakan contoh menghubungkan antara tema kegiatanku dan materi simbol dan bunyi sila Pancasila yang menerapkan media pembelajaran berbasis android.

Media TES-Pancasila dikembangkan untuk menjawab kebutuhan pembelajaran simbol dan bunyi sila Pancasila yang sebelumnya sulit dipahami siswa kelas 1 SD. Media ini berbentuk permainan puzzle interaktif berbasis Android yang memuat enam level permainan, dimulai dari mencocokkan masing-masing simbol dengan sila yang sesuai hingga menempatkan seluruh simbol pada perisai Garuda Pancasila secara utuh. Setiap level dilengkapi umpan balik langsung (feedback), skor otomatis, serta tampilan visual dan audio yang menarik untuk menstimulasi atensi siswa. Media ini juga mendukung pembelajaran kolaboratif: siswa memainkan permainan secara bergantian dalam kelompok kecil sehingga melatih kerja sama dan komunikasi. Desain yang ramah anak dan antarmuka yang sederhana memungkinkan siswa usia dini mengoperasikannya secara mandiri, sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif mereka.

Implementasi media dilakukan kepada 16 siswa kelas 1 SDN Sonraen. Proses pembelajaran diawali dengan penayangan video pengantar tentang Pancasila, kemudian dilanjutkan penggunaan aplikasi TES-Pancasila secara berkelompok dan akhirnya secara individu. Siswa menunjukkan antusiasme dan motivasi yang tinggi sejak tahap awal, ditandai dengan meningkatnya frekuensi bertanya, tersenyum, bersorak saat berhasil menyelesaikan level permainan, dan membantu teman satu kelompoknya.

Hasil pretest dan posttest pada Tabel 1 menunjukkan peningkatan signifikan pada capaian belajar siswa:

Data ini menunjukkan bahwa seluruh siswa berhasil mencapai KKM setelah pembelajaran menggunakan media TES-Pancasila, dibandingkan tidak ada satu pun siswa yang mencapai KKM pada saat pretest. Selain itu, berdasarkan observasi guru, terjadi perubahan perilaku belajar yang signifikan: siswa lebih aktif berdiskusi, antusias mengikuti instruksi, dan tampak lebih percaya diri saat menyebutkan simbol-simbol Pancasila.

Tabel 1: Data Hasil Pretest dan Posttest

Keterangan	Pretest	Posttest
Jumlah siswa	16	16
Melampaui KKM (≥ 75)	0 siswa (0%)	16 siswa (100%)
Nilai rata-rata	38,75	100
Nilai tertinggi	60	100
Nilai terendah	20	100

Peningkatan hasil belajar ini dapat dijelaskan oleh beberapa faktor utama. Pertama, media TES-Pancasila memanfaatkan prinsip multimedia yang menyajikan materi dalam bentuk visual, audio, dan interaktif, sesuai dengan teori Mayer (2021) yang menyatakan bahwa kombinasi beberapa saluran sensorik dapat memperkuat retensi informasi dan menurunkan beban kognitif [3]. Kedua, penggunaan pendekatan bermain (gamifikasi) menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan menantang, sehingga menumbuhkan motivasi intrinsik siswa [4].

Selain itu, aktivitas kelompok dalam penggunaan media memberikan ruang bagi siswa untuk saling membantu dan belajar secara sosial, yang menurut teori Vygotsky dapat mempercepat perkembangan kognitif melalui interaksi dengan teman sebaya. Hasil ini juga selaras dengan temuan Salsabila dkk. (2025) bahwa penggunaan media puzzle interaktif pada pembelajaran Pancasila mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa secara signifikan [5].

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media TES-Pancasila tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dalam mengenal simbol dan bunyi sila Pancasila, tetapi juga memperbaiki aspek afektif dan sosial seperti motivasi, kerja sama, dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

4. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa media TES-Pancasila terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 SDN Sonraen pada materi simbol dan bunyi sila Pancasila. Sebelum penggunaan media, mayoritas siswa mengalami kesulitan menghafal simbol-simbol sila dan menunjukkan sikap pasif dalam proses pembelajaran. Namun setelah penerapan TES-Pancasila, seluruh siswa berhasil melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), serta menunjukkan peningkatan motivasi, antusiasme, dan partisipasi aktif selama pembelajaran berlangsung.

Keberhasilan ini tidak terlepas dari desain media yang menggabungkan elemen visual, audio, dan interaktivitas dalam bentuk permainan puzzle berting-

kat, sehingga sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa usia dini yang masih berada pada tahap operasional konkret. Visualisasi yang menarik membantu siswa membangun representasi mental yang lebih kuat terhadap materi abstrak, sedangkan interaktivitas permainan mendorong keterlibatan emosional dan rasa ingin tahu siswa. Kombinasi ini menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, menantang, sekaligus bermakna, sehingga memperkuat retensi pengetahuan.

Selain berdampak pada aspek kognitif, media TES-Pancasila juga memberikan dampak positif pada aspek afektif dan sosial siswa, seperti meningkatkan rasa percaya diri, kemampuan bekerja sama, dan keterampilan komunikasi antaranggota kelompok. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran pada jenjang awal sekolah dasar sangat potensial untuk meningkatkan kualitas proses maupun hasil belajar. Secara keseluruhan, penggunaan media TES-Pancasila dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, khususnya untuk materi simbol dan bunyi sila yang selama ini dianggap abstrak dan sulit dipahami. Penerapan media digital interaktif serupa juga direkomendasikan untuk topik-topik pembelajaran lain yang menuntut visualisasi dan aktivitas konkret.

Instructional design: concepts, methodologies, tools, and applications(pp. 566–581). IGI Global.

Daftar Pustaka

- [1] Fitriya, F., Rahmawati, D., Saadah, N., & Siswanto, S. (2024). Multimedia interaktif sebagai inovasi pembelajaran Pancasila untuk kelas IV SD. *Jurnal Nusantara Global*, 5(1), 55–65.
- [2] Slavin, R. E. (2018). *Educational psychology: Theory and practice* (12th ed.). Pearson.
- [3] Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- [4] Faradisha, A., & Ambara, D. P. (2022). Permainan puzzle berbasis multimedia interaktif untuk menstimulasi kognitif anak usia dini dengan model ADDIE. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 115–124.
- [5] Salsabila, D., Setiawan, I., & Andriani, R. (2025). Penggunaan media puzzle digital dalam pembelajaran Pancasila di sekolah dasar. *Jurnal Menulis*, 7(1), 44–53.
- [6] Shelton, K., & Saltsman, G. (2011). Applying the ADDIE model to online instruction. Dalam *Information Resources Management Association* (Ed.),