

Pengaruh Media *Logico Piccolo* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Simbol dan Makna Pancasila Kelas IV di SDN Lengkongjaya

Resa Juliawati¹ Rahmat Permana² Yopa Taufik Saleh³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya, Kota Tasikmalaya, Provinsi Jawa Barat,
Indonesia^{1,2,3}
Email:

Abstrak

Penelitian ini di latar belakang oleh permasalahan pembelajaran PKn yang belum maksimal. Maka dari itu guru dituntut untuk mengembangkan media pembelajaran, agar hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn meningkat. Terkait dengan hal tersebut, pembelajaran dengan menggunakan media yang menarik merupakan salah satu upaya untuk mencapai keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Dalam penelitian ini media *Logico Piccolo* diharapkan menjadi salah satu media pembelajaran yang menjadi solusi dalam permasalahan hasil belajar siswa pada pelajaran PPKn kelas IV SDN Lengkongjaya mengenai materi simbol-simbol dan makna Pancasila. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *pre-experimental design tipe the one group pretest-posttest* (tes awal-tes akhir) dengan dibagi 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang berjumlah 11 siswa perkelas dengan keseluruhan siswa 22 di kelas IV dan melibatkan dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat, variabel bebas yaitu media *Logico Piccolo* dan variabel terikatnya yaitu hasil belajar PPKn di kelas IV. Dari hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan pada hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen yaitu 62,45 dan kelas kontrol yaitu 50,09 sedangkan rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 85,36 dan kelas kontrol sebesar 70,18 terlihat ada perbedaan hasil antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan didapat rata-rata nilai *pretest* sebesar 54,52 dan rata-rata skor *posttest* sebesar 86,13. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Logico Piccolo* dapat memberikan perubahan terhadap hasil belajar PPKn di kelas IV ke arah yang lebih baik dan cukup efektif digunakan dalam proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran PPKn.

Kata Kunci: Hasil Belajar PPKn, *Logico Piccolo*, Media Pembelajaran



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Fenomena yang sedang terjadi sekarang bahwasannya banyak anak muda yang mulai melupakan kesopanan etika, tatakrama, peradaban dan kesusilaan perlahan juga mulai luntur dan hilang. Hal ini dapat dilihat dari generasi muda atau remaja yang kehilangan etika dan sopan santun terhadap teman sebaya, orang yang lebih tua, orang tua dan guru. Siswa tidak lagi menganggap guru sebagai panutan, seorang yang memberikan ilmu dan pengetahuan yang patut di hormati dan disegani. Sudah seharusnya nilai-nilai yang terkandung dalam pancasila diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, termasuk ketika berada di sekolah. Banyak sekali fenomena -fenomena yang terjadi di Indonesia khususnya dalam bidang pendidikan banyak siswa yang sudah tidak menerapkan sopan santun dan etika ketika sedang berhadapan dengan guru ketika di Sekolah. Pendidikan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari dapat memberikan dampak yang baik untuk masyarakat agar masyarakat mematuhi dan menganut nilai-nilai dalam pancasila mempunyai banyak makna untuk kehidupan sehari-hari dalam beragama, memberikan pendapat dan lain-lain (Dewantara & Nurgiansah, 2021 : 103-115). Contoh kasusnya ketika guru menegur siswa saat tidak memperhatikan pelajaran di kelas , siswa yang

nakal karena tidak mau diam, jalan didepan guru dengan tidak sopan, berbicara sendiri dengan teman saat guru menjelaskan pelajaran di kelas khususnya dalam pelajaran PPKn dalam kriteria tersebut sudah hilang dari karakteristik nilai-nilai Pancasila yang melanggar etika siswa terhadap guru. Di zaman sekarang siswa ketika ditegur atau dimarahi oleh guru karena kesalahan siswa sendiri banyak yang langsung lapor akan kejadian yang dialami oleh siswa terbut. Padahal guru menegur hanya ingin melihat siswanya fokus akan belajar dan mengikuti pelajaran dengan semestinya.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di kelas pada observasi ditemukan bahwasanya terdapat permasalahan yang muncul diantaranya terdapat keragaman siswa di kelas IV dimana etika dan kesopanan terhadap guru tidak lagi ditanamkan. Contohnya siswa keluar masuk kelas saat guru menerangkan pelajaran dengan cara tidak izin dulu pada gurunya, berkata tidak sopan (kasar) , tidak ditanamkan 5S (senyum, sapa, salam, sopan dan santun) saat bertemu dengan guru, saat guru menjelaskan materi tidak mendengarkan malah sibuk berbicara dengan teman sebangkunya. Hal tersebut termasuk karakteristik dalam pembelajaran PPKn. Selain itu juga pembelajaran PPKn yang belum maksimal pada siswa yaitu belum adanya penggunaan media pembelajaran, sehingga siswa merasa bosan karena materi pada pembelajaran PPKn lebih menyajikan materi bacaan, dan guru sering merasa kesulitan dalam menjaga fokus siswa pada materi yang sedang dipelajari.

Urgensi dalam penelitian ini yaitu belum adanya media pembelajaran yang digunakan di SDN Lengkongjaya. Karena sekolah tersebut dalam tatakrama, etika, peradaban dan kesopanan banyak yang tidak ditanamkan dan itu merupakan karakteristik dalam pembelajaran PPKn. Hal itu terjadi karena pembelajaran PPKn lebih menyajikan materi bacaan. Sehingga pada pelajaran PPKn khususnya pada materi Simbol dan Makna Pancasila siswa tidak mengerti apa yang sedang diajarkan oleh guru. Karena guru lebih fokus pada penyampaian materi dengan metode ceramah dan siswa hanya mendengarkan apa yang guru sampaikan saja, pada kejadian tersebut banyak siswa yang hilang fokus, konsentrasi dan jenuh bahkan mengantuk dikarenakan guru hanya memberikan metode ceramah dan materi bacaan dan pada akhirnya guru kesulitan akan menjaga fokus siswa. oleh karena itu nilai yang terkandung dalam sila-sila pancasila tidak ditanamkan khususnya di lingkungan sekolah. Penelitian ini memberikan solusi konkret yang berdampak positif hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran. Menurut (Zaini, 2017 : 81-96) dengan media pembelajaran, seorang peserta didik memerlukan perantara atau bisa disebut media pembelajaran, dimana dengan adanya media pembelajaran, guru dapat mengalihkan perhatian siswa agar tidak cepat bosan dan jenuh dalam proses belajar mengajar. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa serta membantu guru dalam menyampaikan materi ajar kepada siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Peneliti menawarkan inovasi baru untuk menyampaikan pembelajaran kepada siswa dengan media yang sangat menyenangkan yaitu media dengan menggunakan media *Logico Piccolo*.

Media *Logico Piccolo* adalah papan peraga edukatif yang memiliki bentuk yang khas dan unik dibandingkan dengan papan lainnya. *Logico Piccolo* memiliki celah yang dapat diselipi lembar-lembar soal dan materi, pada sisi bawah dan sisi kanan terdapat lintasan untuk menggeser keping-keping bulat warna-warni yang tertempel dan berfungsi untuk menjawab soal yang terkait dengan gambar. Media ini diharapkan bisa membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PPKn. Alasan memilih media *Logico Piccolo* karena media tersebut belum dikenal oleh banyak orang sehingga saya tertarik untuk menggunakan media dalam pembelajaran ini, apakah anak-anak berhasil atau tidak. Karena Media *Logico Piccolo* merupakan sarana belajar anak sambil bermain dan banyak manfaatnya

untuk anak-anak yaitu bisa mengembangkan imajinasi, mengasah logika, dan meningkatkan keterampilan. Menurut Sahathevan dan Yamat dalam Syifa (2020) bahwa dalam permainan yakni bermain sambil belajar dapat membantu siswa dalam memahami dan mengingat materi pembelajaran sehingga dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa melalui media yang menarik dan menyenangkan. Hal tersebut sejalan dengan Piaget dalam Ade Holis (2016) "Bermain merupakan wahana yang penting yang dibutuhkan untuk perkembangan berfikir anak. Salah satu fungsi penting bermain adalah memberikan kesempatan pada anak untuk mengasimilasi kenyataan terhadap dirinya dan dirinya terhadap kenyataan." Oleh karena itulah peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Media *Logico Piccolo* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Simbol dan Makna Pancasila Kelas IV di SDN Lengkongjaya".

Berdasarkan latar belakang yang telah dirumuskan diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Dalam pembelajaran PPKn belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan terbaru. Rendahnya partisipasi siswa dalam pelajaran PPKn pada materi Simbol dan Makna Pancasila. Hasil belajar siswa pada pelajaran PPKn belum mencapai KKM. Media yang digunakan belum bervariasi. Kurangnya media pembelajaran dalam proses pembelajaran PPKn. Untuk menghindari meluasnya masalah yang akan diteliti, Maka penulis membatasi ruang lingkup permasalahan yang ada dalam penelitian ini yaitu: Media yang dimaksud pada penelitian ini adalah media pembelajaran *Logico Piccolo*. Peneliti hanya menguji Pengaruh Media Pembelajaran *Logico Piccolo* Terhadap Hasil Belajar PPKn. Penelitian ini hanya menguji kelas IV SDN Lengkongjaya. Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: "Bagaimana Pengaruh Media Pembelajaran *Logico Piccolo* Terhadap Hasil Belajar PPKn Pada Materi Simbol dan Makna Pancasila Kelas IV di SDN Lengkongjaya?" Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini untuk mengetahui Pengaruh Media Pembelajaran *Logico Piccolo* Terhadap Hasil Belajar PPKn Pada Materi Simbol dan Makna Pancasila Kelas IV di SDN Lengkongjaya.

Kajian Penelitian yang Relevan

1. Penerapan Pembelajaran Langsung (*Direct Intruction*) Menggunakan Media *Logico Piccolo* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas VII B SMP Labolatorium Umpada Materi Segitiga dan Segi Empat. Pada penggunaan media *Logicco Piccolo* ini sudah banyak digunakan oleh penelitian dahulu seperti yang dilakukan oleh Devi Indah Merdekasari tahun 2010 berjudul "Penerapan Pembelajaran Langsung (*Direct Intruction*) Menggunakan Media *Logico Piccolo* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas VII B SMP Labolatorium Umpada Materi Segitiga dan Segi Empat". Dalam penelitian ini, merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri atas dua siklus. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran langsung menggunakan media *Logicco Piccolo* dapat meningkatkan hasil belajar matematika. Dimana dilihat dari rata-rata evaluasi dan proporsi ketuntasan belajar peserta didik pada setiap siklus. Pembelajaran langsung menggunakan media *Logicco Piccolo* dapat dijadikan sebagai salah satu *alternative* pembelajaran di sekolah.
2. Keefektifan Penggunaan Media *Logico Piccolo* Terhadap Penguasaan Kosakata Mandarin Siswa Kelas X. Penelitian yang dilakukan oleh Nurmaulidatul Hasanah tahun 2018 yang berjudul "Keefektifan Penggunaan Media *Logico Piccolo* Terhadap Penguasaan Kosakata Mandarin Siswa Kelas X". Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan jenis rancangan penelitian *true experimental desain*. Hasilnya menunjukkan bahwa dengan menggunakan media *Logico Piccolo* mempunyai pengaruh positif terhadap penguasaan kosakata bahasa mandarin dan sangat efektif pada proses pembelajaran menggunakan media *Logico Piccolo* sangat menarik dan menyenangkan.

3. Pengaruh Alat Permainan Edukatif *Logico Piccolo* Terhadap Pembelajaran Tematik Terpadu Siswa Sekolah Dasar. Penelitian yang dilakukan oleh Perdana Prastyawati ini tahun 2021 yang berjudul "Pengaruh Alat Permainan Edukatif *Logico Piccolo* Terhadap Pembelajaran Tematik Terpadu Siswa Sekolah Dasar". Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode Kuantitatif dengan menggunakan Jenis Literatur Sistematis (SLR) pengambilan data bersumber dari jurnal-jurnal yang dianalisis berdasarkan permasalahan yang ada yang saling berkaitan dengan permasalahan yang ingin diselesaikan. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif *Logico Piccolo* layak digunakan dalam pembelajaran tematik karena dapat menciptakan situasi belajar yang menyenangkan, sesuai dengan konsep pembelajaran tematik lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*) menumbuhkan rasa percaya diri dan bersosialisasi dengan teman sebaya. Dengan menggunakan alat permainan edukatif *Logico Piccolo*, guru dapat mengoptimalkan dalam menstimulasi minat dan motivasi belajar anak, sehingga akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Hipotesis Penelitian

Hipotesis digunakan sebagai acuan dalam menentukan langkah selanjutnya yang harus dilakukan untuk membuat kesimpulan-kesimpulan penelitian. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan harus didasarkan pada teori dan belum menggunakan fakta. Dari hipotesis tersebut akan dilakukan penelitian lebih lanjut untuk membuktikan apakah hipotesis tersebut benar adanya atau tidak benar. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H_0 = Media pembelajaran *Logico Piccolo* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi Simbol dan Makna Pancasila

H_1 = Media pembelajaran *Logico Piccolo* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi Simbol dan Makna Pancasila.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang ditunjukan untuk menguji hubungan adanya sebab-akibat. Menurut (Sugiyono, 2019: 111) Metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian percobaan metode kuantitatif untuk menentukan pengaruh variabel independen diberi *treatment* terhadap variabel dependen dalam kondisi terkendali. Dapat disimpulkan bahwa penelitian eksperimen ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh hasil pada kondisi terkendali, kondisi terkendali ini bertujuan untuk memastikan bahwa tidak ada *treatment* lain yang selanjutnya akan mempengaruhi hasil penelitian ini. Metode penelitian kuantitatif diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *positivisme*, digunakan untuk meneliti pada populasi dan sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Pendekatan kuantitatif bertujuan untuk menguji teori, membangun fakta, menunjukkan hubungan antar variabel, memberikan deskripsi *statistic*, menaksir dan meramalkan hasilnya. Desain penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif harus terstruktur, baku, formal dan dirancang sematang mungkin sebelumnya.

Dalam penelitian eksperimen adanya kelompok Kontrol dan kelompok eksperimen bertujuan sebagai upaya pengendali kondisi oleh peneliti dalam suatu penelitian. Penelitian kuantitatif merupakan percobaan, mencari, dan mengkonfirmasi atau membuktikan dengan cara yang sistematis baik dalam desain fungsional maupun faktorial. Penelitian kuantitatif lebih pada hasil penelitian dari suatu proses yang dilakukan oleh peneliti. Pada penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *Quasi Experimental Design*. Menurut (Sugiyono, 2019: 118) bahwa bentuk desain eksperimen ini merupakan pengembangan dari *True*

Experimental Design yang sulit dilaksanakan. Desain ini mempunyai kelas *control* yang tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan penelitian. *Quasi Experimental Design* digunakan karena pada kenyataannya sulit mendapatkan kelas *control* yang digunakan untuk penelitian. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-test and post-test control group design*. Desain penelitian ini akan digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design* yang pada *design* ini terdapat dua kelompok yaitu kelompok yang diberikan perlakuan disebut kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak diberikan disebut kelompok *control*. Penelitian ini dilakukan dengan memberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen dan kelompok *control* sebagai pembandingan.

Populasi dan Sampel

Sugiyono (Sugiyono, 2021 : 145) mengemukakan bahwa “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek dengan jumlah dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan.” Populasi juga merupakan sekelompok dari orang, benda, tumbuhan, nilai, atau apa saja yang bisa dijadikan sumber dari pengambilan sampel”. Menurut (Arikunto, 2019: 180) Populasi adalah keseluruhan objek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas IV SDN Lengkongjaya dengan jumlah 22 siswa, yaitu terdiri dari 12 perempuan dan 10 laki-laki. Kelas IV SDN Lengkongjaya dijadikan populasi karena kelas tersebut jarang menggunakan media pembelajaran khususnya pada pelajaran PPKn, sehingga hal ini sedikit menyulitkan siswa untuk memaami pelajaran PPKn dan menyebabkan hasil belajar siswa sedikit berkurang dan masih banyak siswa yang nilai nya dibawah KKM. Sugiyono (Sugiyono, 2021: 146) mengemukakan bahwa “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi.” Sampel merupakan bagian kecil dari populasi yang diambil sebgian objek dalam sebuah penelitian yang mampu mewakili populasi. Menurut (Hermawan, 2019: 62) mengemukakan bahwa “sampel adalah bagian suatu objek atau objek yang mewakili populasi. Karena tidak semua populasi harus dijadikan sampel cukup yang mewakilinya. Jenis yang dilakukan adalah *Simple Random Sampling* yang merupakan teknik sample sederhana. Menurut (Sugiyono, 2019: 134) teknik sensus atau sampling total adalah teknik pengambilan sampel dimana semua anggota populasi dijadikan sampel. Karena penelitian yang dilaksanakan pada populasi yang kurang dari 100 sebaiknya menggunakan teknik sensus sehingga semua anggota populasi tersebut dijadikan sampel sebagai subjek yang akan dipelajari atau sebagai pemberi informasi pada penelitian. Menurut (Sugiyono, 2019: 144) bahwa untuk penelitian eksperimen sederhana yang menggunakan kelas eksperimen dan kelas *control* maka jumlah sampel masing-masing antara 10-20. Dalam penentuan kelas eksperimen dan kelas *control* pada penelitian ini yaitu menggunakan *simpel random sampling* karena sampel dalam penelitian ini hanya terdiri dari satu kelas ialah kelas IV SDN Lengkongjaya yang berjumlah 22 siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Lengkongjaya yang beralamat di Kp Lengkongjaya, Desa Girikencana, Kecamatan Parungponteng, Kabupaten Tasikmalaya, Jawa Barat. Peneliti memilih sekolah tersebut sebagai objek penelitian dikarenakan permasalahan yang peneliti temukan di sekolah tersebut sangat mendorong peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Dalam penelitian, teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan untuk mengumpulkan bahan riset dan merupakan suatu langkah awal dalam penelitian. Dalam pengerjaannya dapat menggunakan metode pengamatan, dokumentasi, wawancara, tes atau pengujian. Kualitas instrument penelitian dan pengumpulan data menunjukkan bahwa penelitian tidak akan berjalan dengan baik apabila instrumen penelitian tidak dipersiapkan

dengan sebaik-baiknya dan memenuhi standar penelitian, serta teknik pengumpulan datanya tidak dipertimbangkan secara matang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terkait permasalahan yang ada di SDN Lengkongjaya yaitu menggunakan teknik wawancara terstruktur yang dilakukan bersama guru kelas IV SDN Lengkongjaya. Pengumpulan data pada penelitian ini yaitu menggunakan tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi di SDN Lengkongjaya.

1. Tes. Menurut Amir Daien Indrakusuma (Malawi & Maruti, 2016) bahwa “tes adalah alat yang bersifat sistematis dan objektif untuk mendapatkan keterangan yang diharapkan tentang seseorang dengan cara yang tepat dan cepat. Dengan begitu, penggunaan tes dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui kemampuan siswa sehingga dapat menjadi tolak ukur bagi siswa untuk mengetahui sikap dan minat. Untuk mengukur hasil belajar siswa tentang materi simbol dan makna pancasiladilakukan tes tulis sebanyak 15 nomor yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan 5 soal *essay* yang akan diberikan pada siswa kelas IV yang berjumlah 22. Dalam teknik pengumpulan data menggunakan tes yang berupa *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diberikan pada awal perlakuan dan *posttest* pada akhir perlakuan yang diberikan kepada siswa dalam bentuk soal yang sama. Semua informasi yang diperoleh dari masing-masing siswa yang menjadi sampel, kemudian mereka diberikan soal dan diminta menjawab pertanyaan tersebut.
2. Observasi. Menurut (Arikunto, 2019 : 124) observasi adalah mengumpulkan data atau keterangan yang harus dijalankan dengan melakukan usaha-usaha pengamatan secara langsung ke tempat yang akan diselediki. Sedangkan menurut Kamus Ilmiah Populer dalam (Suardeyasari, 2015 : 9). Teknik observasi yang peneliti gunakan adalah observasi yang peneliti gunakan adalah observasi terstruktur, dimana peneliti telah menyiapkan secara sistematis mengenai waktu, tempat dan pedoman observasi kemudian informasi yang ditemukan nantinya akan dicatat. Peneliti melaksanakan observasi di SDN Lengkongjaya pada tanggal 27 November 2023.
3. Wawancara. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang ada di Sekolah sehingga peneliti dapat menentukan secara pasti permasalahan yang harus diteliti. Wawancara merupakan metode yang digunakan untuk menggali informasi atau data dengan tanya jawab langsung terhadap responden terkait data yang diinginkan dalam suatu penelitian. Dalam bukunya (Moelong Lexy J, 2013 : 4) menjelaskan bahwa “dilakukan untuk mengkonstruksikan mengenai orang, peristiwa, kegiatan, organisasi, motivasi, perasaan, tuntutan, kepedulian, dan kebutuhan”. Peneliti menggunakan wawancara terstruktur, dimana peneliti telah menyiapkan beberapa pertanyaan tertulis yang diajukan kepada narasumber mengenai permasalahan dalam pembelajaran PPKn, pemahaman dan hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran PPKn di SDN Lengkongjaya, kemudian hasil dari kegiatan wawancara tersebut dicatat oleh peneliti.
4. Dokumentasi. Dokumen merupakan catatan yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang. Studi dokumentasi yaitu mempelajari teori-teori atau informasi dari buku dan *litelature* serta dokumen-dokumen yang menunjang (Gunawan, 2017).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data penelitian ini di dapatkan melalui *pretest* dan *posttest* yang dilaksanakan di kelas IV SDN Lengkongjaya dengan jumlah 22 yang dibagi dalam dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan teknik *simple random sampling*. Kelas eksperimen yaitu kelas yang menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Logico Piccolo* dan kelas control ialah kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran *Logico Piccolo* atau hanya menggunakan buku pelajaran dan ceramah. Pembelajaran pada kelas eksperimen dilakukan

sebanyak 4 kali pertemuan dan di kelas kontrol sebanyak 4 kali pertemuan. Kedua kelas ini masing-masing diberikan pretest terlebih dahulu pada pertemuan pertama, setelah masing-masing kelas melakukan proses pembelajaran dengan diberikan perlakuan yang berbeda, setelah itu pada masing-masing kelas baru dilakukan *posttest*. Data yang telah diperoleh dalam penelitian ini meliputi data skor *pretest* dan skor *posttest* sebanyak 11 siswa dari kelas eksperimen dan 11 siswa dari kelas kontrol.

Pembahasan

Intepretasi dan Hasil Diskusi

Penelitian ini dilakukan di SDN Lengkongjaya pada kelas IV dibagi menjadi 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terletak pada perlakuan yang diberikan oleh peneliti. Untuk kelas eksperimen pada saat pembelajaran berlangsung peneliti memberikan perlakuan berupa penggunaan media *Logico Piccolo*. Sedangkan untuk kelas kontrol peneliti melaksanakan pembelajaran secara *konvensional* atau sering disebut dengan metode ceramah. Pelaksanaan peneliti berlangsung selama 1 minggu dengan 4 kali pertemuan. Untuk pertemuan yang pertama dilakukan *pretest*, dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami simbol dan makna Pancasila. Pertemuan ke 2 dan 3 dilaksanakannya pembelajaran yang mana untuk kelas eksperimen diberikan treatment atau tindakan dengan penggunaan media *Logico Piccolo*, sedangkan untuk kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional. Pertemuan ke 4 atau terakhir diberikannya *posttest*, tujuan dari *posttest* ini untuk mengetahui hasil prestasi siswa pada simbol dan makna Pancasila setelah diberikan perlakuan (*treatment*). Sebelum melaksanakan penelitian terdapat beberapa perencanaan yang harus dilakukan. Adapun tahapan perencanaan penelitian sebelum pada pelaksanaan di kelas dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Menyiapkan materi pembelajaran PPKn yaitu materi simbol dan makna Pancasila.
2. Menyiapkan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) materi simbol dan makna Pancasila.
3. Menyiapkan media pembelajaran *Logico Piccolo* sebagai penunjang proses penelitian.
4. Membagi siswa kelas IV SDN Lengkongjaya menjadi 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan teknik *simple random sampling*.

Setelah melakukan penelitian dan uji hasil, terdapat perbedaan hasil prestasi siswa pada materi simbol dan makna Pancasila antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat dari hasil *pretest* maupun hasil *posttest* baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Rata-rata *pretest* pada kelas eksperimen yaitu 62,45 Sedangkan kelas kontrol 50,09 terlihat adanya perbedaan hasil prestasi siswa sebelum diberikan perlakuan atau tindakan. Adapun nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen dan kontrol setelah diberikannya perlakuan nilainya 85,36 untuk kelas eksperimen dan 70,18 untuk kelas kontrol terlihat adanya perbedaan hasil antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan atau tindakan. Data yang diperoleh dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa seluruh siswa memiliki data yang berdistribusi normal ditunjukkan hasil dari pengujian uji normalitas menggunakan metode *One-Sample Kolmogorov – Smirnov* dengan berbantuan SPSS 25, nilai signifikasi yang diperoleh yaitu 0,200 yang artinya nilai yang diperoleh $> 0,05$. Data yang telah dinyatakan berdistribusi normal selanjutnya dilakukan pengujian homogenitas dengan metode uji *Homogeneity of Varians* dengan bebantuan SPSS 25 dan diperoleh data *sig based on mean* adalah 0,200 artinya nilai signifikasi $> 0,05$ sehingga dapat diartikan bahwa data berdistribusi *homogeny*. Kemudian pengujian hipotesis menggunakan uji-t yang pada penelitian ini menggunakan bantuan SPSS 25 dengan diperoleh hasil signifikasi (*2 tailed*) $0,001 < 0,05$ sehingga menghasilkan kesimpulan H_0 ditolak dan H_1 diterima. H_0 ditolak H_1 diterima yang artinya media pembelajaran *media Logico Piccolo* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran PPKn

dengan materi simbol dan makna Pancasila. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa meningkat setelah menggunakan media pembelajaran *Logico Piccolo*.

Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian ini belum sempurna. Berbagai upaya telah dilakukan dalam melaksanakan penelitian agar diperoleh hasil yang maksimal. Namun demikian, peneliti ini memiliki beberapa keterbatasan diantaranya :

1. Penelitian ini hanya dilakukan oleh pokok bahasan simbol dan makna Pancasila saja.
2. Populasi dalam penelitian ini hanya siswa SDN Lengkongjaya, sehingga penelitian hanya berlaku di SDN Lengkongjaya saja tidak bisa dijadikan acuan hasil untuk disekolah lain.

Implikasi terhadap pelayanan, pendidikan dan penelitian

Pengaruh media *Logico Piccolo* terhadap hasil belajar PPKn pada materi simbol dan makna Pancasila di kelas IV SDN Lengkongjaya memiliki beberapa implikasinya, diantaranya:

1. Implikasi Terhadap Pelayanan
 - a. hasil dari penelitian ini mendapatkan implikasi terhadap pelayanan yaitu penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media *Logico Piccolo* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.
 - b. Terhadap pengetahuan media *Logico Piccolo* dapat digunakan sebagai acuan untuk media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran PPKn pada materi simbol dan makna Pancasila.
2. Implikasi Terhadap Pendidikan
 - a. Implikasi penelitian terhadap penelitian yaitu menghasilkan suasana belajar yang mampu memberikan peningkatan terhadap hasil belajar PPKn siswa, memberikan pengetahuan kepada guru dan Sekolah Dasar untuk mengembangkan kemampuan mengajar dengan menggunakan media pembelajaran.
 - b. Meningkatkan kinerja guru dengan mengembangkan kompetensi dengan membuat aturan yang memfasilitasi dalam meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran.
3. Implikasi Terhadap Peneliti. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan referensi bagi peneliti selanjutnya terkait dengan media pembelajaran *Logico Piccolo* dalam hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengaruh media *Logico Piccolo* terhadap hasil belajar siswa pada materi simbol dan makna Pancasila kelas IV di SDN Lengkongjaya dengan jumlah sampel sebanyak 22 siswa, yang terdiri dari kelas eksperimen dengan jumlah 11 siswa dan kelas kontrol dengan jumlah 11 siswa. Menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen yaitu 62,45 dan kelas kontrol yaitu 50,09 sedangkan rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 85,36 dan kelas kontrol sebesar 70,18 terlihat ada perbedaan hasil antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan. Berdasarkan hasil analisis data menggunakan SPSS diperoleh hasil pada penelitian ini berdistribusi normal dan homogen dengan taraf signifikansi normalitas data $0,200 > 0,05$, taraf signifikansi homogenitas data yaitu $0,200 > 0,05$. Pengujian hipotesis menggunakan uji *Independent Sample Test* (Uji-t) diperoleh signifikansi (2-tailed) $0,001 < 0,05$ menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media *Logico Piccolo* terhadap hasil belajar siswa pada materi simbol dan makna Pancasila kelas IV di SDN Lengkongjaya.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Guru. Bagi guru, dalam menyampaikan materi, guru perlu mengetahui cara memilih media pembelajaran yang tepat bagi peserta didik untuk meningkatkan kualitas belajarnya. Media pembelajaran *Logico Piccolo* dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran PKn, karena terbukti bahwa media *Logico Piccolo* dapat meningkatkan hasil belajar PKn dan membuat peserta didik lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran PKn.
2. Siswa. Diharapkan peserta didik perlu berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, giat belajar untuk mendapatkan nilai yang tinggi. Selain itu juga peserta didik harus lebih berani dalam mengemukakan pendapat dalam proses pembelajaran untuk memperoleh ilmu pengetahuan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar PKn. Peserta didik dapat menggunakan media *Logico Piccolo* untuk membantu meningkatkan hasil belajar PKn sehingga peserta didik lebih mudah dalam mengingat dan memahami materi.
3. Sekolah. Diharapkan siswa sebaiknya meningkatkan penyediaan sarana dan prasarana yang dapat menunjang kelancaran proses belajar mengajar, khususnya pada pembelajaran PPKn.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Holis. (2016). Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, Vol. 09, No. 01, hal 23-37.
- Andriani, R.& Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80.
<https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2018). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Daniyah, D.&Nurhikmah, N. (2023). Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar PKn pada Materi Lambang Pancasila Kelas III SDN Kencana Bogor. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 3(02), 285–290. <https://doi.org/10.57008/jjp.v3i02.477>
- Fitriana. (2018). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terintegrasi Asmaul Husna Pada Pembelajaran Tematik*. Doctoral Dissertation, UIN Raden Intan Lampung.
- Gunawan, I. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hermawan, Asep Herry. D. (2018). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran di SD. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka*.
- Janna & Herianto. (2016). *Konsep Uji Validitas dan Reliabilitas dengan Menggunakan SPS*. Jakarta: Media Sains Indonesia.
- Kemendikbudristek. (2022). *Perubahan Atas Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 56/M/2022 Tentang Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran*. jdih.kemdikbud.go.id.
- Malawi, Dr. Ibadullah & Maruti, S. E. (2016). *Evaluasi Pendidikan*. Malang: CV. AE Media Gravika.
- Maulidatul, H. N. (2018). Keefektifan Penggunaan Media Logico Piccolo Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Siswa Kelas X MIPA 3 SMA N 1 Gresik. *Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 1(01), 1–6.
- Merdekasari, Devi. I. (2010). Penerapan pembelajaran langsung (direct instruction) menggunakan media Logico Piccolo untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VII B SMP Laboratorium UM pada materi segitiga dan segi empat. *Diploma Thesis, Universitas Negeri Malang*.
- Moelong, J. L. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Nugraha, M. F. B. H. D. (2020). *Pengantar Pendidikan dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Tasikmalaya: EDU Publisher.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran SD*. Bandung: CV. Jejak.

- Nurgiansah, T. H. (2021). Building Tolerance Attitudes Of PPKN Students Through Multicultural Education Courses. *Jurnal Etika Demokrasi*, 6(1), 103-115.
- Ono, S. (2020). Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur SG Posture Evaluation. *Jurnal Keterampilan Fisik*, 5(1), 55-56.
- Prastyawati, P.& Utomo, E. (2020). Pengembangan Media Berbasis Logico Piccolo Untuk Pembelajaran Tematik Integratif Kelas I Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Dan Diskusi* Retrieved from <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/psdpd/article/view/17763>
- Sadiman, A. (2017). *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Suardeyasarri. (2015). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Sugiyono (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tirtoni, F. (2016). *Pembelajaran PKn Di Sekolah Dasar : Inovasi Melalui strategi Habitiasi Dan Program Kegiatan Sekolah Berkarakter*. Yogyakarta: CV. Buku Baik.
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Winarno. (2020). *Paradigma Baru Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Windura, S. (2013). *Mind Map Langkah Demi Langkah*. Jakarta: Gramedia.
- Zaini, H. & Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1 (1), 81-96.