

PENGARUH MEDIA BOX ATURAN TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA PADA SISWA KELAS II

Robiatul Lutfiya¹, Diah Ayu Fitriana²

IAI Khozinatul Ulum Blora^{1,2}

e-mail: robiatullutfiya@iaiku.ac.id, dyahayufitriana@iaiku.ac.id

Diterima: 01/10/2026; Direvisi: 08/10/2026; Diterbitkan: 27/10/2026

ABSTRAK

Pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi aturan di rumah dan di sekolah bagi siswa kelas II sekolah dasar masih menghadapi kendala karena sebagian siswa mengalami kesulitan memahami konsep aturan yang bersifat abstrak apabila hanya disampaikan melalui metode konvensional. Penelitian ini berfokus pada pengaruh penggunaan Media Box Aturan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas II SD QTa Annawa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan Media Box Aturan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Pre-Experimental Design melalui rancangan One Group *Pretest-Posttest*. Tahapan penelitian meliputi pemberian *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa, penerapan pembelajaran menggunakan Media Box Aturan, pemberian *posttest* untuk mengetahui perubahan hasil belajar, serta analisis data menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk dan uji hipotesis Paired Sample T-Test dengan bantuan aplikasi Jamovi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa dari 36,6 pada *pretest* menjadi 92,0 pada *posttest*. Hasil uji Paired Sample T-Test memperoleh nilai signifikansi $p < 0,001$ yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan Media Box Aturan. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa Media Box Aturan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila materi aturan di rumah dan di sekolah pada siswa kelas II SD QTa Annawa.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Media Box Aturan, Pendidikan Pancasila, Sekolah Dasar

ABSTRACT

Learning Pancasila Education on the topic of rules at home and school for second-grade elementary students still faces challenges because some students have difficulty understanding abstract concepts of rules when they are delivered only through conventional methods. This study focuses on the effect of using the Rule Box Media on learning outcomes in Pancasila Education among second-grade students at SD QTa Annawa. This study aims to determine the differences in students' learning outcomes before and after using the Rule Box Media. The research employed a quantitative approach using a Pre-Experimental Design with a one-group *pretest-posttest* design. The research stages included administering a *pretest* to identify students' initial abilities, implementing learning activities using the Rule Box Media, administering a *posttest* to measure changes in learning outcomes, and analyzing the data using the Shapiro-Wilk normality test and Paired Sample T-Test with the assistance of Jamovi software. The results showed an increase in the average student learning score from 36.6 in the *pretest* to 92.0 in the *posttest*. The Paired Sample T-Test results obtained a significance value of $p < 0.001$, indicating a significant difference between students' learning outcomes before and after using the Rule Box Media. Therefore, the Rule Box Media has an effect on improving

Pancasila Education learning outcomes on the topic of rules at home and school among second-grade students at SD QTa Annawa.

Keywords: *Elementary School, Learning Outcomes, Pancasila Education, Rule Box Media*

PENDAHULUAN

Pada jenjang Sekolah Dasar kelas rendah, khususnya kelas II, peserta didik berada dalam fase perkembangan kognitif operasional konkret menurut teori Piaget, yaitu rentang usia 7–12 tahun ketika anak sudah mampu berpikir logis, namun masih sangat bergantung pada objek dan pengalaman yang bersifat nyata (Imanulhaq & Ichsan, 2022). Pada fase ini, anak membutuhkan pengalaman belajar yang nyata, manipulatif, dan menyenangkan agar konsep yang abstrak dapat dipahami secara bermakna. Materi aturan di rumah dan di sekolah pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila bersifat normatif dan konseptual. Jika materi hanya disampaikan melalui ceramah dan catatan, peserta didik kelas rendah lebih mudah kehilangan perhatian; media pembelajaran membantu memvisualisasikan materi dalam bentuk yang lebih konkret dan menarik (Magdalena et al., 2021). Kondisi tersebut dapat berimplikasi pada keterlibatan dan hasil belajar peserta didik.

Pendidikan Pancasila pada jenjang sekolah dasar memiliki peran penting dalam membangun karakter peserta didik agar mampu memahami, menghayati, dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya bertujuan memberikan pemahaman mengenai konsep kewarganegaraan, tetapi juga membentuk sikap disiplin, tanggung jawab, kepedulian sosial, serta kesadaran terhadap aturan yang berlaku dalam lingkungan keluarga maupun sekolah. Materi aturan di rumah dan di sekolah menjadi bagian penting dalam membangun pemahaman awal mengenai norma, tata tertib, hak, dan kewajiban. Pendidikan kewarganegaraan pada tingkat sekolah dasar juga berkontribusi pada pembentukan karakter dan perilaku peserta didik (Safitri et al., 2021).

Namun, proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih menghadapi tantangan dalam penyampaian materi yang bersifat abstrak, termasuk aturan dan nilai sosial. Ketergantungan pada metode konvensional tanpa dukungan media yang sesuai dapat membatasi perhatian dan aktivitas belajar siswa. Pemanfaatan media pembelajaran membantu menarik minat, mempermudah penyampaian materi, dan mendorong siswa untuk lebih aktif selama pembelajaran (Nurfadhillah et al., 2021). Karena itu, materi aturan perlu dihubungkan dengan pengalaman nyata dan situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada siswa kelas II SD QTa Annawa dengan jumlah 27 siswa, ditemukan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi aturan di rumah dan sekolah masih mengalami beberapa kendala. Sebagian siswa masih mengalami kesulitan memahami contoh perilaku yang sesuai maupun tidak sesuai dengan aturan apabila materi hanya dijelaskan melalui metode ceramah. Selain itu, hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih tergolong cukup rendah karena sebagian siswa belum mampu menghubungkan materi pembelajaran dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran juga masih didominasi oleh penggunaan buku sebagai sumber belajar utama, sedangkan penggunaan media pembelajaran inovatif seperti media box aturan belum pernah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

Permasalahan tersebut menunjukkan adanya kebutuhan akan suatu inovasi pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada siswa. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah penggunaan media pembelajaran konkret berbasis aktivitas, yaitu media box aturan. Media box aturan merupakan media pembelajaran

berbentuk kotak edukatif yang berisi gambar, contoh perilaku, bermain sambil belajar, serta aktivitas pembelajaran yang berkaitan dengan aturan di rumah dan sekolah. Melalui media tersebut, siswa dapat belajar dengan cara mengamati, bermain, mencocokkan, dan menghubungkan konsep aturan dengan pengalaman yang mereka alami dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran berperan dalam meningkatkan kualitas proses belajar di sekolah dasar. Penggunaan media memberi variasi penyajian materi dan dapat meningkatkan minat belajar karena pembelajaran menjadi lebih konkret serta tidak monoton (Magdalena et al., 2021). Media berbasis aktivitas dan permainan juga dapat menyediakan pengalaman belajar yang partisipatif. Pengembangan permainan edukatif berbasis nilai karakter pada siswa sekolah dasar, misalnya, dilaporkan layak, praktis, dan efektif sebagai media pendukung pembelajaran (Yulianti et al., 2022). Temuan tersebut memperkuat penggunaan aktivitas manipulatif sebagai salah satu pendekatan yang relevan bagi siswa sekolah dasar.

Pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, penggunaan media inovatif juga telah dikaji pada siswa sekolah dasar. Media interaktif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas II dilaporkan mendukung motivasi belajar peserta didik (Wulandari et al., 2023). Penelitian tindakan kelas pada siswa kelas II juga menunjukkan peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila setelah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi (Audrilia et al., 2024). Temuan tersebut menunjukkan bahwa inovasi media dapat mendukung keterlibatan dan capaian belajar, tetapi karakter media yang digunakan berbeda-beda, sehingga media konkret dan manipulatif tetap perlu diuji sesuai materi, karakteristik peserta didik, dan konteks sekolah.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu tersebut, dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran telah memberikan dampak positif terhadap motivasi, aktivitas, dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Akan tetapi, masih terdapat kesenjangan penelitian (*research gap*) karena sebagian besar penelitian sebelumnya berfokus pada media digital, media gambar, dan media permainan secara umum. Penelitian yang secara khusus mengembangkan dan menguji pengaruh media konkret berbentuk *box aturan* untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila materi aturan di rumah dan di sekolah pada siswa kelas II sekolah dasar masih relatif terbatas. Kesenjangan tersebut menjadi dasar dilaksanakannya penelitian ini. Penelitian ini menawarkan kebaruan (*novelty*) melalui penerapan media box aturan sebagai media pembelajaran konkret yang menggabungkan unsur visual, aktivitas manipulatif, dan pembelajaran kontekstual. Media tersebut dirancang untuk membantu siswa memahami konsep aturan melalui pengalaman langsung sehingga sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa kelas II sekolah dasar.

Pendekatan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menjelaskan bahwa peserta didik membangun pengetahuan melalui pengalaman, interaksi, dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran (Suryani & Hasanah, 2023). Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan inovasi pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar melalui penggunaan media yang menarik, sederhana, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Penggunaan media box aturan diharapkan mampu membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih aktif serta meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami aturan di rumah dan sekolah. Dengan rancangan tersebut, Media Box Aturan diharapkan dapat mendukung pembelajaran yang lebih aktif dan membantu siswa memahami aturan di rumah dan di sekolah.

Urgensi penelitian ini semakin menguat dalam konteks implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*) dan penggunaan media serta sumber belajar yang beragam dan kontekstual. Media Box: Aturan yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan media tiga dimensi berbentuk kotak yang di dalamnya memuat kartu *truth or dare*, permainan memancing aturan, dan teks terkait aturan di rumah dan di sekolah. Media ini dirancang untuk merangsang aktivitas kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa secara bersamaan melalui pembelajaran aktif dan pengalaman langsung yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas II SD QTa Annawa.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penelitian ini diarahkan untuk memperoleh bukti empiris mengenai perubahan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada materi aturan di rumah dan di sekolah setelah penggunaan Media Box Aturan pada siswa kelas II SD QTa Annawa. Oleh karena itu, penelitian bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan Media Box Aturan melalui pengukuran *pretest* dan *posttest* pada kelompok yang sama, sehingga dapat memberikan kontribusi teoritis dan praktis bagi pengembangan media pembelajaran konkret di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Studi ini memanfaatkan pendekatan kuantitatif berjenis *Pre-Experimental Design* melalui desain *One Group Pretest-Posttest*, yakni desain yang sekadar menggunakan satu kelompok tanpa kelompok kontrol. Desain ini dipilih karena peneliti hendak mengetahui pengaruh suatu perlakuan melalui perbandingan skor sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pada kelompok yang sama (Assa'adah & Hamidaturrohmah, 2026). Penelitian dilaksanakan di SD QTa Annawa pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 melalui sampel seluruh murid kelas II yang diambil dengan memanfaatkan teknik sampling jenuh. Variabel independen atau bebas pada studi ini ialah penggunaan media Box Aturan, sementara variabel dependennya ialah hasil belajar Pendidikan Pancasila pada materi aturan di rumah dan di sekolah. Data dikumpulkan melalui tes berupa *pretest* guna menyelidiki kapabilitas awal murid serta *posttest* guna menyelidiki capaian belajar pasca diberikan tindakan, serta didukung dengan pengamatan serta dokumentasi. Instrumen studi meliputi soal tes yang sudah diuji validitas dan reliabilitasnya.

Tahapan prasyarat analisis data ditempatkan sebagai fondasi awal sebelum pengujian hipotesis dilaksanakan. Sebelum dilakukan uji hipotesis, dilakukan uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk dengan kriteria signifikansi $> 0,05$ untuk menentukan apakah data terdistribusi secara normal. Jika data memenuhi kriteria normalitas, dilakukan uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test*, dengan ketentuan bahwasanya skor Sig. (2-tailed) $< 0,05$ diinterpretasikan sebagai adanya diferensiasi yang signifikan di antara skor *pretest* dan *posttest*. Sebaliknya, kondisi data yang tidak memenuhi asumsi normalitas mengarahkan pada penggunaan uji nonparametrik Wilcoxon. Setelah data hasil penelitian terkumpul, dilakukan analisis menggunakan teknik penskoran, mean (Fabián, 2021). Dalam pengujian ini, skor signifikansi $> 0,05$ memperlihatkan penolakan terhadap H_0 , sedangkan nilai $< 0,05$ mengindikasikan penerimaan H_a . Keseluruhan prosedur tersebut dimanfaatkan guna mengidentifikasi dampak penggunaan media Box Aturan terhadap hasil belajar siswa melalui perbandingan nilai sebelum serta pasca tindakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penerapan Media Box Aturan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dirancang untuk membantu siswa memahami materi aturan di rumah dan di sekolah melalui kegiatan yang konkret dan menyenangkan. Media ini menggabungkan unsur permainan, gambar, dan aktivitas langsung sehingga siswa dapat mengenali berbagai contoh perilaku yang sesuai maupun tidak sesuai dengan aturan dalam kehidupan sehari-hari. Selama proses pembelajaran, siswa terlibat dalam kegiatan bermain sambil belajar yang mendorong partisipasi aktif, interaksi, dan pemahaman terhadap materi yang disampaikan. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan Media Box Aturan ditunjukkan pada Gambar 1 dan Gambar 2.



Gambar 1. Siswa memainkan Kincir Angin *Truth or Dare* pada Media Box Aturan

Pada Gambar 1, siswa memainkan permainan Kincir Angin *Truth or Dare* dengan cara memutar kincir, memilih kartu *Truth* atau *Dare*, kemudian membaca dan melaksanakan perintah pada kartu yang berkaitan dengan aturan di rumah dan di sekolah.



Gambar 2. Siswa memainkan permainan Memancing Aturan pada Media Box Aturan

Pada Gambar 2, siswa memainkan permainan Memancing Aturan menggunakan pancing mainan untuk mengambil kartu ikan bergambar yang memuat contoh perilaku sesuai aturan. Kedua aktivitas tersebut menunjukkan bahwa siswa tidak hanya menerima penjelasan dari guru, tetapi terlibat langsung secara aktif, antusias, dan bekerja sama dengan teman dalam

memahami aturan. Keterlibatan langsung melalui kegiatan bermain sambil belajar inilah yang diduga membantu siswa mengaitkan konsep aturan dengan pengalaman sehari-hari sehingga mendukung peningkatan hasil belajar yang diperoleh.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan Media Box Aturan pada siswa kelas II SD Q-Ta Annawa dilaksanakan melalui tahapan *pretest*, pemberian perlakuan, dan *posttest*. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum penggunaan media. Kemudian, pembelajaran dilaksanakan dengan Media Box Aturan sebagai pendukung pemahaman materi aturan di rumah dan sekolah. Pada akhir pembelajaran, *posttest* diberikan untuk mengetahui perubahan hasil belajar siswa. Data *pretest* dan *posttest* selanjutnya dianalisis untuk mengetahui pengaruh penggunaan Media Box Aturan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila. Hasil analisis statistik deskriptif terhadap skor *pretest* dan *posttest* siswa disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Statistik Deskriptif *Pretest* dan *Posttest*

	Pre-test	Post-test
N	27	27
Missing	0	0
Mean	36.6	92.0
Median	34	94
Standard deviation	14.6	7.61
Minimum	17	80
Maximum	68	100

Sumber: Hasil pengolahan data penelitian menggunakan aplikasi Jamovi 2.4.66

Tabel 1 memperlihatkan bahwa kemampuan awal siswa berada pada kategori rendah dengan skor yang tersebar cukup lebar. Setelah pembelajaran menggunakan Media Box Aturan, skor siswa meningkat tajam, baik pada rata-rata maupun median. Peningkatan juga tampak pada kedua ujung sebaran data: skor terendah pada *posttest* bahkan melampaui skor tertinggi pada *pretest*, yang berarti seluruh siswa, termasuk yang semula berkemampuan paling rendah, mengalami peningkatan hasil belajar. Selain itu, sebaran skor *posttest* lebih sempit daripada *pretest* sehingga capaian siswa menjadi lebih merata. Temuan deskriptif ini memberikan gambaran awal bahwa penggunaan Media Box Aturan berkaitan dengan perbaikan hasil belajar, yang selanjutnya diuji secara inferensial.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui distribusi data penelitian sebagai salah satu uji prasyarat sebelum pengujian hipotesis. Pada penelitian ini, uji normalitas dilakukan terhadap nilai *pretest* dan *posttest* menggunakan metode Shapiro-Wilk dengan bantuan aplikasi Jamovi. Pengujian ini digunakan karena jumlah sampel penelitian kurang dari 50 responden. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi ($p\text{-value}$) $> 0,05$, sedangkan nilai signifikansi ($p\text{-value}$) $< 0,05$ menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal. Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest*

Normality Test (Shapiro-Wilk)				
			W	p
Pre-test	-	Post-test	0.952	.235

Note. A low $p\text{-value}$ suggests a violation of the assumption of normality

Sumber: Hasil pengolahan data penelitian menggunakan aplikasi Jamovi 2.4.66

Tabel 2 menunjukkan bahwa uji Shapiro-Wilk dilakukan pada pasangan skor *pretest* dan *posttest* siswa. Nilai signifikansi yang diperoleh lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$), sehingga data hasil belajar siswa dinyatakan berdistribusi normal. Terpenuhinya asumsi normalitas menunjukkan bahwa data penelitian memenuhi salah satu persyaratan untuk menggunakan analisis statistik parametrik. Oleh karena itu, pengujian hipotesis pada penelitian ini dilanjutkan dengan uji Paired Sample T-Test untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran.

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal melalui uji normalitas, tahap selanjutnya adalah pengujian hipotesis menggunakan Paired Sample T-Test dengan bantuan aplikasi Jamovi. Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Hasil pengujian disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Paired Sample T-Test

Pasangan Pengukuran	Statistik (t)	df	p	Rata-rata Perbedaan (Mean Difference)	Standar Error Perbedaan (SE Difference)	Ukuran Efek (Cohen's d)	95% Selang Kepercayaan (CI)
Pre-test – Post-test	-19,7	26,0	< 0,001	-55,4	2,81	-3,79	[-4,88; -2,69]

Sumber: Hasil pengolahan data penelitian menggunakan aplikasi Jamovi 2.4.66

Hasil Paired Sample T-Test pada Tabel 3 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media Box Aturan pada materi Aturan di Rumah dan di Sekolah, karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05. Selisih rerata yang bernilai negatif menunjukkan bahwa skor *posttest* lebih tinggi daripada *pretest*, sedangkan ukuran efek (*Cohen's d*) yang tergolong sangat besar menunjukkan bahwa perbedaan tersebut tidak hanya signifikan secara statistik, tetapi juga bermakna secara praktis.

Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti penggunaan media Box Aturan berpengaruh terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila materi Aturan di Rumah dan di Sekolah pada siswa kelas II SD QTa Annawa. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media Box Aturan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Box Aturan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada materi aturan di rumah dan di sekolah. Temuan ini sejalan dengan penelitian Wulandari et al. (2023) pada mata pelajaran yang sama di kelas II, yaitu bahwa media interaktif mendukung motivasi belajar peserta didik dan meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila setelah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi (Audrilia et al., 2024). Perbedaannya, kedua penelitian tersebut menggunakan media interaktif dan berbasis teknologi, sedangkan penelitian ini menguji media konkret yang bersifat manipulatif dan menunjukkan bahwa media jenis ini juga dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran yang sama.

Hasil ini juga menguatkan bahwa permainan edukatif berbasis nilai karakter layak, praktis, dan efektif sebagai media pendukung pembelajaran di sekolah dasar (Yulianti et al., 2022). Media Box Aturan memadukan kartu truth or dare, permainan memancing aturan, dan

teks tentang aturan sehingga siswa mempelajari aturan melalui aktivitas bermain dan pengalaman langsung, tidak hanya melalui penjelasan guru.

Temuan serupa dilaporkan pada penelitian lain yang memanfaatkan pendekatan bermain sambil belajar. Temuan lain menggunakan desain one-group *pretest-posttest* dengan uji Shapiro-Wilk dan Paired Sample T-Test, serta menyimpulkan bahwa media E Board Game Ular Tangga berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila murid kelas IV (Assa'adah & Hamidaturrohman, 2026). Metode game-based learning meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban pada peserta didik kelas 1 (Noviyanti & Sari, 2025), sedangkan Maulida et al. (2025) menguji pengaruh media permainan ular tangga digital terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas V dengan desain yang sama dengan penelitian ini. Rangkaian penelitian tersebut menunjukkan bahwa permainan edukatif relevan untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila di berbagai kelas sekolah dasar. Penelitian ini menambah bukti tersebut melalui media tiga dimensi yang dimainkan langsung oleh siswa kelas II.

Peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media Box Aturan dapat dijelaskan melalui karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar kelas rendah. Siswa kelas II SD berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap perkembangan ketika anak lebih mudah memahami konsep melalui benda nyata, pengalaman langsung, dan aktivitas yang dapat diamati secara langsung (Imanulhaq & Ichsan, 2022). Materi aturan di rumah dan sekolah merupakan materi yang berkaitan dengan perilaku sehari-hari sehingga membutuhkan pendekatan pembelajaran yang mampu menghubungkan konsep dengan pengalaman nyata siswa. Media Box Aturan memberikan kesempatan kepada siswa untuk melihat contoh perilaku, mengelompokkan tindakan sesuai aturan, serta melakukan aktivitas pembelajaran secara langsung sehingga konsep yang dipelajari menjadi lebih mudah dipahami. Penggunaan media konkret juga mendukung pembelajaran aktif karena siswa terlibat dalam proses mengamati, berdiskusi, dan menyelesaikan aktivitas pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang memandang bahwa peserta didik membangun pengetahuan melalui pengalaman dan keterlibatan aktif (Suryani & Hasanah, 2023). Keberagaman gaya belajar siswa sekolah dasar, baik visual, auditori, maupun kinestetik, perlu direspons melalui variasi media dan aktivitas pembelajaran agar seluruh siswa mendapatkan kesempatan belajar yang setara (Hasana & Fitriana, 2026). Media Box Aturan yang memadukan kartu bergambar, permainan memancing aturan, dan teks bacaan pada dasarnya mengakomodasi ketiga modalitas belajar tersebut sekaligus, sehingga siswa dengan kecenderungan gaya belajar yang berbeda tetap dapat memahami materi aturan secara optimal.

Pada jenjang kelas yang sama, penelitian di kelas II melaporkan peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila melalui model Problem-Based Learning (Anggraini & Fajriah, 2024). Temuan tersebut sejalan dengan penelitian ini dan menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif, baik melalui model pembelajaran maupun media konkret, menjanjikan bagi siswa kelas II.

Media pembelajaran mampu memperjelas penyampaian materi, meningkatkan perhatian peserta didik, serta membantu meningkatkan hasil belajar (Magdalena et al., 2021). Selain itu, penggunaan media berbasis permainan edukatif juga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa karena sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar (Agustira & Rahmi, 2022). Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian eksperimen pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi, yang menunjukkan bahwa pemilihan pendekatan pembelajaran turut memengaruhi hasil belajar peserta didik, di samping faktor motivasi belajar itu sendiri (Fitriana, 2023). Dengan

demikian, baik pada jenjang sekolah dasar maupun menengah, penerapan pendekatan atau media pembelajaran yang tepat sasaran terbukti berperan penting dalam meningkatkan capaian belajar siswa.

Penelitian ini memiliki karakteristik berbeda dengan penelitian sebelumnya karena menggunakan media konkret berupa Box Aturan yang secara khusus dirancang untuk materi aturan di rumah dan sekolah pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Media ini menggabungkan unsur visual, permainan, dan aktivitas langsung sehingga siswa dapat memahami hubungan antara materi pembelajaran dan kehidupan sehari-hari. Selain dari sisi media, keberhasilan penanaman nilai dan aturan pada siswa usia sekolah dasar juga tidak dapat dilepaskan dari peran guru sebagai fasilitator dan teladan dalam pembiasaan sehari-hari, sebagaimana ditemukan dalam konteks penanaman nilai-nilai moderasi beragama di Madrasah Ibtidaiyah, yang menunjukkan bahwa internalisasi nilai lebih efektif ketika dilakukan melalui integrasi kurikulum, pembiasaan, dan keteladanan guru secara konsisten, bukan sekadar penyampaian materi secara kognitif (Maesaroh et al., 2025). Prinsip serupa relevan diterapkan dalam pembelajaran materi aturan di rumah dan di sekolah, sehingga penggunaan Media Box Aturan sebaiknya diiringi dengan pembiasaan dan keteladanan guru agar nilai-nilai kedisiplinan dan kepatuhan terhadap aturan benar-benar terinternalisasi dalam perilaku siswa.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan penelitian pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar yang memanfaatkan benda nyata sebagai media belajar penelitian tindakan kelas pada siswa kelas IV melaporkan bahwa penggunaan media konkret meningkatkan rata-rata hasil belajar Pendidikan Pancasila dari 71,44 pada prasiklus menjadi 92,89 pada siklus IV (Kharisma et al., 2026). Penelitian tersebut menganalisis data secara deskriptif berdasarkan nilai rata-rata dan persentase peningkatan, sedangkan penelitian ini melengkapinya dengan uji statistik terhadap perbedaan skor *pretest* dan *posttest*. Dari sisi capaian belajar, media permainan Engklek Pancasila untuk siswa kelas II ditemukan valid, praktis, serta meningkatkan hasil belajar, dengan rata-rata nilai kelas eksperimen naik dari 61,61 menjadi 84,29. Kedua penelitian tersebut menguatkan bahwa media berbasis aktivitas langsung dan permainan relevan bagi siswa sekolah dasar, termasuk kelas II, sehingga peningkatan hasil belajar pada penelitian ini dapat dipahami sebagai dampak dari keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran. Meskipun demikian, penelitian ini tidak menggunakan kelompok kontrol, sehingga peningkatan skor belum dapat sepenuhnya dipisahkan dari faktor lain, misalnya pengaruh pelaksanaan *pretest*. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan desain kuasi-eksperimen dengan kelas kontrol (Handoyo et al., 2026).

Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan implikasi bagi guru sekolah dasar bahwa penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Media Box Aturan dapat menjadi alternatif dalam menciptakan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang aktif, menyenangkan, dan bermakna.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media Box Aturan dapat membantu meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada materi aturan di rumah dan di sekolah pada siswa kelas II SD QTa Annawa. Media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik karena siswa dapat memahami materi melalui kegiatan melihat, bermain, mencocokkan, dan menghubungkan konsep aturan dengan kehidupan sehari-hari. Penggunaan Media Box Aturan menunjukkan bahwa media pembelajaran konkret dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi yang sebelumnya bersifat abstrak. Selain meningkatkan hasil



belajar, media ini juga mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan sehingga siswa lebih terlibat dalam kegiatan belajar.

Secara praktis, penelitian ini memberikan manfaat bagi guru sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Pengembangan selanjutnya dapat dilakukan dengan menerapkan Media Box Aturan pada materi lain, jenjang kelas yang berbeda, atau mengombinasikannya dengan teknologi digital agar penggunaannya semakin luas dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). Penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tingkat SD. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 72-80. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i1.6267>
- Anggraini, D., & Fajriah, K. (2024). Peningkatan hasil belajar pendidikan pancasila melalui model problem based learning di kelas ii sd. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(2), 533-538. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i2.3004>
- Assa'adah, M. Z., & Hamidaturrohman, H. (2026). Efektivitas E Board Game Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Murid Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendidikdas: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 89-98. <https://doi.org/10.56842/pendikdas.v7i1.1113>
- Audrilia, R., Ely Susanti, Avida Avida, Sindi Citra Rahayu, & Vira Putri Ermanda. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas II Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi di SDN 130 Palembang. *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 236–246. <https://doi.org/10.51214/bip.v4i1.1059>
- Fabián, Z. (2021). Mean, mode or median? The score mean. *Communications in Statistics - Theory and Methods*, 50(10), 2360–2370. <https://doi.org/10.1080/03610926.2019.1666142>
- Fitriana, D. A. (2023). Penelitian Hasil Belajar Matematika Dengan Pendekatan Realistic Mathematic Education Dan Problem Based Learning Ditinjau Dari Motivasi Siswa Kelas Xi Ipa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Studi Islam Dan Sosial*, 6(1), 1–13. <https://doi.org/10.61941/iklila.v6i1.222>
- Handoyo, F. N., Paksi, H. P., Wicaksono, V. D., & Puspita, A. M. I. (2026). Pengembangan Media “PERKASA”(Permainan Engklek Pancasila) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(7), 1695-1709. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/80377>
- Hasana, S. N., & Fitriana, D. A. (2026). Pembelajaran berdiferensiasi di madrasah ibtidaiyah: kajian tentang keberagaman gaya dan kebutuhan belajar siswa. 2(1), 35–44. <https://ejournal.iaiku.ac.id/index.php/Al-Izzah/article/view/872>
- Imanulhaq, R., & Ichsan, I. (2022). Analisis teori perkembangan kognitif piaget pada tahap anak usia operasional konkret 7-12 tahun sebagai dasar kebutuhan media pembelajaran. *Waniambey: Journal of Islamic Education*, 3(2), 126-134.



- <https://doi.org/10.53837/waniambey.v3i2.174>
- Kharisma, N. A., Waluyo, H. S., Dewi, R. P., & Muttaqin, S. S. (2026). Peningkatan hasil belajar mapel pancasila melalui media konkret siswa kelas iv sd al-islam 2 jamsaren tahun 2025/2026. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(03), 1-15. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i03.65617>
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://doi.org/10.36088/edisi.v3i2.1373>
- Maulida, L., Rahmad, R., & Sulistyowati, S. (2025). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V di SD IT Al-Furqan Palangka Raya. *Bersatu: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 3(2), 01–09. <https://doi.org/10.51903/bersatu.v3i2.922>
- Noviyanti, N., & Sari, K. P. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Materi Hak Dan Kewajiban Dengan Metode Gbl (Game Based Learning). *LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 925–932. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i2.4479>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri Kohod III. *Pensa*, 3(2), 243-255. <https://doi.org/10.36088/pensa.v3i2.1338>
- Safitri, A. O., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Peran Pendidikan Kewarganegaraan dalam Membentuk Pribadi yang Berkarakter Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5328–5335. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1632>
- Suryani, I., & Hasanah, M. N. (2023). Implikasi Teori Konstruktivisme pada Pembelajaran Tematik dalam Meningkatkan Kecakapan Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2181–2190. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5801>
- Maesaroh, W., Izzah, A. N. L., Fitriana, D. A., & Jaya, A. I. A. (2025). Peran Guru MI dalam Menanamkan Nilai-Nilai Moderasi Beragama kepada Peserta Didik di MI Ma'arif Al Maksum Blora. *EDU-RELIGIA: Jurnal Keagamaan dan Pembelajarannya*, 8(2), 156-165. <https://doi.org/10.52166/edu-religia.v8i2.10362>
- Wulandari, E., Faturrohman, H., Tri Widodo, S., Indah Wahyuni, N., & Ningsih, F. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas Ii Sdit Insan Mulia Semarang. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 1415–1424. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2086>
- Yulianti, Y., Rahayu, M. I., & Sulistyowati, P. (2022). Development of Character Value-Based Education Games for Elementary School (Sd) Students. *International Research-Based Education Journal*, 4(2), 64. <https://doi.org/10.17977/um043v4i2p64-75>