

PENGARUH MEDIA ZEP TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV MATERI PENERAPAN NILAI PANCASILA SDN SOOCHAH 2

Naila Arrafa^{1*}, Dinda Marta Rudistya², Dhea Ayu Tryas Febrianty³, Ika Dian
Rahmawati⁴

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Trunojoyo Madura, Indonesia

* Corresponding Email: naila.arrafa50@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas IV pada materi penerapan nilai-nilai Pancasila akibat pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan kurang memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media berbasis ZEP terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada materi penerapan nilai-nilai Pancasila di SDN Socah 2 Bangkalan. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain **One Group Pre-test and Post-test Design**. Subjek penelitian berjumlah 20 siswa kelas IV yang ditentukan menggunakan teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data meliputi tes, observasi, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif dan inferensial menggunakan uji **paired sample t-test** dengan bantuan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media berbasis ZEP. Nilai pre-test siswa berada pada rentang 20–60, sedangkan nilai post-test meningkat menjadi 60–100. Hasil uji **paired sample t-test** menunjukkan nilai rata-rata selisih sebesar -40,000, nilai t-hitung sebesar -27,568, dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test. Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa siswa lebih aktif, antusias, dan terlibat selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian membuktikan bahwa media berbasis ZEP berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada materi penerapan nilai-nilai Pancasila di SDN Socah 2 Bangkalan serta dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci : hasil belajar, media berbasis ZEP, pembelajaran interaktif, Pendidikan Pancasila, sekolah dasar.

ABSTRACT

This research is motivated by the low learning outcomes of fourth-grade students on the application of Pancasila values material due to teacher-centered learning and the lack of use of interactive learning media. This study aims to determine the effect of the use of ZEP-based media on the learning outcomes of fourth-grade students on the application of Pancasila values material at SDN Socah 2 Bangkalan. The study used a quantitative approach with a One Group Pre-test and Post-test Design. The research subjects were 20 fourth-grade students who were determined using saturated sampling techniques. Data collection techniques included tests, observations, and documentation. Data analysis was carried out descriptively and inferentially using paired sample t-tests with the help of SPSS. The results showed an increase in learning outcomes after the use of ZEP-based media. Students' pre-test scores were in the range of 20–60, while post-test scores increased to 60–100. The results of the paired sample t-test showed a mean difference of -40.000, a calculated t-value of -27.568, and a significance value (Sig. 2-tailed) of $0.000 < 0.05$. These results

indicate a significant difference between the pre-test and post-test scores. Furthermore, observations indicated that students were more active, enthusiastic, and engaged during the learning process. The results of the study demonstrate that ZEP-based media significantly influenced the learning outcomes of fourth-grade students in the application of Pancasila values at SDN Socah 2 Bangkalan and can be used as an alternative learning medium that is innovative, interactive, and in line with technological developments in elementary school .

Keywords: elementary school, interactive learning, learning outcomes, Pancasila Education ,ZEP-based media.

PENDAHULUAN

Pembelajaran pancasila di sekolah dasar khususnya pada siswa kelas rendah, masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu kendala yang sering dihadapi adalah penyampaian materi yang bersifat abstrak dan kurang kontekstual bagi anak usia dini. Siswa kelas rendah belum mampu berpikir secara simbolik dan abstrak sehingga pembelajaran yang tidak disertai media konkret akan sulit diterima. Hal ini didukung oleh penelitian Swari dan Sujana (2023) yang menemukan bahwa penggunaan media mengandung nilai-nilai Pancasila dapat membantu kemampuan pemahaman bacaan siswa kelas V SD. Oleh karena itu, diperlukan metode pengajaran yang dapat mengatasi keterbatasan kognitif siswa melalui penggunaan materi konkret, visual, dan partisipasi siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 22 Mei 2025 di SDN Socah 2 Bangkalan, ditemukan bahwa sebagian besar siswa kelas IV belum mampu mengenali simbol-simbol sila secara tepat serta kesulitan memberi contoh sikap yang mencerminkan nilai dari masing-masing sila. Hasil wawancara dengan guru kelas menunjukkan bahwa siswa cepat merasa bosan karena pembelajaran Pancasila hanya disampaikan melalui metode ceramah tanpa media pembelajaran yang menarik. Karena tidak ada kegiatan yang melibatkan siswa secara langsung, guru menyatakan bahwa siswa masih kesulitan menghubungkan simbol-simbol sila dengan perilaku nyata.

Permasalahan ini menunjukkan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Salah satu media yang dapat digunakan adalah Media Game Edukasi Interaktif Berbasis ZEP. Media ini merupakan permainan edukatif digital yang memungkinkan siswa mengendalikan avatar atau karakter virtual untuk menuju setiap pos soal. Setiap soal berisi pertanyaan mengenai penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari sehingga siswa dapat belajar sambil bermain secara aktif dan menyenangkan. Menurut Sari dan Suyadi (2024), permainan interaktif sebagai media pembelajaran pada anak usia dini dapat meningkatkan pemahaman konsep secara menyenangkan. Media Berbasis ZEP ini juga memberikan ruang bagi siswa untuk bereksplorasi secara aktif dan mandiri.

Teori perkembangan kognitif Piaget yang menjadi dasar penelitian ini, anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, yaitu konsep lebih mudah diserap anak jika disajikan dengan benda konkret dan kegiatan langsung (Rahmaniar dkk., 2022). Lebih lanjut, Panduan Pembelajaran Pancasila dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2023) menekankan pentingnya penggunaan strategi pembelajaran yang menyenangkan, relevan, dan sesuai dengan tahap perkembangan

peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan Media Berbasis ZEP merupakan alternatif pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan pemahaman peserta didik tentang pentingnya sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan Media ZEP terhadap pemahaman siswa kelas IV SDN Socah 2 Bangkalan terhadap pengenalan simbol dan mengaitkannya dengan contoh perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Penelitian ini diharapkan dapat membantu terciptanya model pembelajaran Pendidikan Pancasila yang kreatif dan menghibur serta menjadi panduan bagi guru tentang cara mengajarkan nilai-nilai dasar Pancasila dengan lebih baik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen jenis one group pre test- post test design. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SDN Socah 2 Bangkalan yang berjumlah 20 siswa. Pengambilan sampel dilakukan secara total atau sampling jenuh karena seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Penelitian ini tidak menggunakan kelompok kontrol, melainkan hanya satu kelompok yang diberikan perlakuan. Perlakuan yang dimaksud adalah penggunaan Media ZEP dalam proses pembelajaran. Desain ini banyak digunakan dalam penelitian pendidikan untuk mengetahui efektivitas suatu perlakuan dalam kelompok tunggal (Sugiyono, 2021).

O ₁	X	O ₂
----------------	---	----------------

Gambar 1. Desain One Grup Pretest-Posttest

Keterangan:

O₁ = Pre-test

X = Treatment (Perlakuan)

O₂ = Post-test

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari beberapa metode. Pertama, digunakan tes yang diberikan sebelum (pre-test) dan sesudah (post-test) pembelajaran untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi sila-sila Pancasila. Pada pre-test dan post-test masing-masing terdiri dari 5 soal, sehingga total berjumlah 10 soal. Jenis soal yang digunakan berupa 5 esai singkat dan 5 mencocokkan gambar dengan pernyataan nilai-nilai Pancasila. Kedua, dilakukan observasi selama proses pembelajaran berlangsung guna mencatat aktivitas, partisipasi, dan interaksi siswa saat menggunakan media. Lembar observasi yang digunakan berisi indikator aktivitas belajar siswa yang relevan dengan tujuan pembelajaran (Mulyasa, 2020). Ketiga, dokumentasi dilakukan untuk mendukung data berupa foto kegiatan, catatan proses, dan hasil pekerjaan siswa. Media Game Edukasi Interaktif Berbasis ZEP dirancang dalam bentuk permainan digital interaktif. Pada media ini siswa mengendalikan avatar atau karakter virtual untuk menuju setiap pos soal yang berisi pertanyaan mengenai penerapan sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Siswa memilih jawaban yang dianggap benar secara langsung melalui perangkat digital. Tampilan visual yang menarik dan sistem permainan interaktif pada media ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa

terhadap nilai-nilai Pancasila. Interaktivitas media juga mendorong siswa berpikir kritis dan bekerja sama (Yasminda & Komalasari, 2025).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif dan analisis inferensial. Analisis deskriptif dilakukan untuk menggambarkan hasil pre-test dan post-test seperti nilai rata-rata, nilai tertinggi, dan nilai terendah. Selanjutnya, digunakan uji statistik paired sample t-test dengan bantuan perangkat lunak pengolahan data statistik. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test. Nilai signifikansi (p) $< 0,05$ dijadikan acuan untuk menentukan pengaruh media terhadap hasil belajar (Iskandar, 2021).

Hasil dari analisis tersebut diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai efektivitas penggunaan Media ZEP dalam pembelajaran. Dengan adanya peningkatan nilai dari pre-test ke post-test, maka media dapat dinyatakan efektif meningkatkan pemahaman siswa. Selain itu, data observasi dan dokumentasi dapat memperkuat hasil dari tes tertulis. Penelitian ini juga memberikan masukan bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang tepat. Secara keseluruhan, Media ZEP berpotensi menjadi alternatif alat bantu belajar yang menyenangkan dan edukatif bagi siswa kelas IV sekolah dasar (Prayata dkk, 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Subjek penelitian ini adalah 20 siswa kelas IV SDN Socah 2 Bangkalan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media berbasis ZEP terhadap hasil belajar siswa pada materi penerapan nilai-nilai Pancasila. Selama ini, pembelajaran Pendidikan Pancasila sering kali masih berpusat pada guru dan dilakukan secara konvensional, sehingga menyebabkan sebagian siswa kurang aktif dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran. Akibatnya, hasil belajar siswa pada materi penerapan nilai-nilai Pancasila belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi, salah satunya melalui penggunaan media berbasis ZEP.

Penelitian ini menggunakan desain One Group Pre-test and Post-test Design, di mana seluruh siswa diberikan tes sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media berbasis ZEP. Desain ini memungkinkan peneliti untuk mengetahui sejauh mana perubahan atau peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media berbasis ZEP. Dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test, pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa dapat dianalisis secara lebih jelas.

Media berbasis ZEP yang digunakan dalam penelitian ini merupakan media pembelajaran virtual yang menghadirkan lingkungan belajar interaktif berbentuk dunia digital tiga dimensi (3D). Dalam media ini, siswa dapat berinteraksi dengan berbagai materi, gambar, video, maupun aktivitas pembelajaran yang berkaitan dengan penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pengalaman belajar yang menarik dan partisipatif, siswa diharapkan lebih mudah memahami konsep serta contoh penerapan setiap nilai Pancasila.

Penerapan media dilakukan melalui beberapa tahapan pembelajaran yang sistematis, dimulai dari pengenalan lingkungan virtual ZEP, penyampaian materi

mengenai penerapan nilai-nilai Pancasila, eksplorasi berbagai aktivitas dan tugas yang tersedia dalam media, diskusi bersama, hingga refleksi pembelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman secara teoritis, tetapi juga dapat mengaitkan nilai-nilai Pancasila dengan kehidupan sehari-hari melalui pengalaman belajar yang lebih bermakna. Hasil penelitian sebagai berikut:

Tabel 1. Nilai Hasil Pre-test dan Post-test

No	Nama Siswa	Pre-test	Post-test	Keterangan
1	Abinaya Gibran Alvaro	20	60	Tidak Tuntas
2	Adzkiya Zahrotul Saufa	40	80	Tuntas
3	Alfarel Edytiya Saputra	20	60	Tidak Tuntas
4	Debby Maretha Arrohman	40	80	Tuntas
5	Fadhil Abqori Ariqin	60	100	Tuntas
6	Fitri Fahira Yulianto	20	80	Tuntas
7	Ishlahul Akmal	40	80	Tuntas
8	Iyuri Adriana Arcelline	60	100	Tuntas
9	M Abrizam Arif Ramadhan	20	60	Tidak Tuntas
10	Mahandika Taat Putra	40	80	Tuntas
11	Muhamad Fahmi Ardiansyah	60	100	Tuntas
12	Muhammad Arfan	40	60	Tidak Tuntas
13	Nadhifa Asilah Efendi	40	80	Tuntas
14	Nasrullah Bil Abit	60	100	Tuntas
15	Nur Aisyahu Shidqia Arshanti	40	80	Tuntas
16	Raditya Diaz Ardiansyah	60	100	Tuntas
17	Rayya Dzatil Izzah	60	100	Tuntas
18	Rifqi Abdurrahman Faqih	40	80	Tuntas
19	Robby Putra Pratama	60	100	Tuntas
20	Inez Dinara Kirani	40	80	Tuntas

Berdasarkan hasil pre-test dan post-test yang dilakukan terhadap siswa kelas IV SDN Socah 2, terlihat adanya peningkatan hasil belajar pada materi penerapan nilai-nilai Pancasila setelah diberikan pembelajaran menggunakan media berbasis ZEP. Nilai pre-test siswa berkisar antara 20 hingga 60, dengan sebagian besar siswa belum mencapai ketuntasan belajar. Namun, setelah diberikan perlakuan menggunakan media berbasis ZEP, nilai post-test menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan skor berkisar antara 60 hingga 100. Dari 20 siswa yang mengikuti tes, sebanyak 14 siswa atau 70% berhasil mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 6 siswa lainnya belum mencapai ketuntasan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis ZEP memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada materi penerapan nilai-nilai Pancasila. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis ZEP dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Socah 2.

Tabel 2. Hasil Paired Sample T-test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pretest - Posttest Pair 1	-40.000	6.489	1.451	-43.037	-36.963	-27.568	19	.000

Berdasarkan hasil uji paired sample t-test menggunakan program SPSS, diperoleh nilai rata-rata selisih antara hasil pre-test dan post-test sebesar -40,000 dengan standar deviasi 6,489 dan standard error mean sebesar 1,451. Interval kepercayaan 95% untuk perbedaan tersebut berada pada rentang -43,037 hingga -36,963. Nilai t-hitung sebesar -27,568 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 19 dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test setelah diterapkannya media berbasis ZEP dalam pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media berbasis ZEP berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada materi penerapan nilai-nilai Pancasila di SDN Socah 2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis ZEP memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada materi penerapan nilai-nilai Pancasila di SDN Socah 2. Sebelum diberikan perlakuan menggunakan media berbasis ZEP, sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami dan mengaitkan nilai-nilai Pancasila dengan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran yang cenderung menggunakan metode konvensional menyebabkan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar yang diperoleh belum optimal. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penggunaan media pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi.

Nilai pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah penggunaan media berbasis ZEP. Hasil pre-test siswa berada pada rentang nilai 20-60 yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai ketuntasan belajar. Setelah diberikan pembelajaran menggunakan media berbasis ZEP, nilai post-test meningkat menjadi rentang 60-100. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media berbasis ZEP mampu membantu siswa memahami materi penerapan nilai-nilai Pancasila dengan lebih baik. Lingkungan belajar virtual yang menarik membuat siswa lebih fokus dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih optimal.

Media berbasis ZEP mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dibandingkan pembelajaran konvensional. Melalui lingkungan virtual tiga dimensi, siswa dapat mengeksplorasi materi pembelajaran secara langsung, mengamati berbagai contoh penerapan nilai-nilai Pancasila, serta berinteraksi dengan objek maupun aktivitas

pembelajaran yang telah dirancang oleh guru. Aktivitas tersebut memungkinkan siswa untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih nyata sehingga konsep yang dipelajari menjadi lebih mudah dipahami. Pembelajaran yang melibatkan interaksi aktif juga membantu siswa membangun pemahaman berdasarkan pengalaman yang diperoleh selama proses belajar berlangsung.

Penggunaan media berbasis ZEP membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Materi penerapan nilai-nilai Pancasila yang sebelumnya hanya disampaikan melalui penjelasan verbal dapat divisualisasikan dalam bentuk lingkungan virtual yang menarik dan mudah dipahami. Siswa dapat menghubungkan berbagai contoh perilaku yang ditampilkan dalam media dengan pengalaman yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran seperti ini membuat siswa tidak hanya menghafal materi, tetapi juga memahami makna serta penerapannya dalam kehidupan nyata sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Hasil observasi selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa siswa memiliki antusiasme yang tinggi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media berbasis ZEP. Siswa tampak aktif bertanya, berdiskusi, dan mengeksplorasi berbagai fitur yang tersedia dalam lingkungan virtual. Keterlibatan siswa yang tinggi menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan motivasi belajar. Keaktifan siswa selama pembelajaran juga menunjukkan bahwa media berbasis ZEP mampu mengurangi kejenuhan yang sering muncul pada pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah.

Analisis data kuantitatif melalui uji paired sample t-test menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test. Nilai rata-rata selisih sebesar -40,000 menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah diterapkannya media berbasis ZEP. Standar deviasi sebesar 6,489 menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar antar siswa relatif homogen. Nilai t-hitung sebesar -27,568 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 19 menghasilkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05 menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil tersebut membuktikan bahwa penggunaan media berbasis ZEP memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi penerapan nilai-nilai Pancasila.

Interpretasi hasil statistik menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa tidak terjadi secara kebetulan. Interval kepercayaan 95% berada pada rentang -43,037 hingga -36,963 yang memperkuat bahwa terdapat perbedaan nyata antara hasil pre-test dan post-test. Seluruh indikator statistik yang diperoleh mendukung kesimpulan bahwa media berbasis ZEP efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Efektivitas tersebut terlihat tidak hanya dari peningkatan nilai siswa, tetapi juga dari perubahan perilaku siswa selama pembelajaran berlangsung. Siswa menjadi lebih aktif, percaya diri, serta mampu memberikan contoh penerapan nilai-nilai Pancasila dengan lebih tepat.

Penggunaan media berbasis ZEP memberikan manfaat bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber informasi, melainkan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam mengeksplorasi lingkungan belajar virtual. Peran tersebut memungkinkan terjadinya

interaksi yang lebih aktif antara guru dan siswa selama proses pembelajaran. Penyampaian materi menjadi lebih menarik karena didukung oleh visualisasi dan aktivitas yang dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap materi yang dipelajari.

Penggunaan media berbasis ZEP juga berpotensi mendukung perkembangan aspek afektif dan sosial siswa. Aktivitas pembelajaran yang dilakukan secara kolaboratif mendorong siswa untuk berdiskusi, bekerja sama, dan menghargai pendapat teman. Interaksi yang terjadi selama pembelajaran membantu siswa mengembangkan sikap toleransi, tanggung jawab, dan kerja sama yang sejalan dengan nilai-nilai Pancasila. Pembelajaran tidak hanya berorientasi pada peningkatan hasil belajar kognitif, tetapi juga mendukung pembentukan karakter siswa.

Media berbasis ZEP memiliki kesesuaian dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman belajar secara langsung. Lingkungan virtual yang tersedia dalam ZEP memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang aktif melalui proses eksplorasi, pengamatan, dan interaksi dengan materi pembelajaran. Pengalaman tersebut membantu siswa membangun pemahaman secara mandiri sehingga konsep yang dipelajari menjadi lebih mudah diingat dan dipahami dalam jangka waktu yang lebih lama.

Penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam menginterpretasikan hasil penelitian. Desain penelitian yang digunakan adalah One Group Pre-test and Post-test Design tanpa kelompok kontrol sehingga peningkatan hasil belajar belum dapat dibandingkan secara langsung dengan kelompok yang tidak memperoleh perlakuan. Faktor-faktor lain di luar perlakuan juga masih memungkinkan memengaruhi hasil belajar siswa. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain kuasi eksperimen dengan kelompok kontrol agar pengaruh media berbasis ZEP dapat dianalisis secara lebih komprehensif.

Peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi digital menjadi salah satu upaya untuk mengoptimalkan penggunaan media berbasis ZEP dalam pembelajaran. Guru perlu memperoleh pelatihan mengenai pemanfaatan media digital, perancangan aktivitas pembelajaran virtual, serta strategi pembelajaran yang mampu memaksimalkan keterlibatan siswa. Dukungan sekolah dalam penyediaan sarana dan prasarana teknologi juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan implementasi media berbasis ZEP di sekolah dasar.

Media berbasis ZEP memiliki potensi yang besar sebagai media pembelajaran inovatif di sekolah dasar. Karakteristik media yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan teknologi menjadikan ZEP sebagai alternatif media pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Penggunaan media ini dapat diterapkan tidak hanya pada materi penerapan nilai-nilai Pancasila, tetapi juga pada berbagai mata pelajaran lain yang memerlukan visualisasi dan interaksi aktif dari siswa.

Penggunaan media berbasis ZEP terbukti memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada materi penerapan nilai-nilai Pancasila di SDN Socah 2. Peningkatan hasil belajar yang signifikan, tingginya partisipasi siswa selama pembelajaran, serta terciptanya suasana belajar yang lebih interaktif menunjukkan bahwa media berbasis teknologi dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Hasil analisis statistik menggunakan uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$), yang menandakan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media berbasis ZEP. Selain meningkatkan hasil belajar kognitif, media ini juga mendorong siswa untuk lebih aktif, percaya diri, serta mampu memahami dan mengaitkan nilai-nilai Pancasila dengan kehidupan sehari-hari. Media berbasis ZEP dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena menggunakan desain satu kelompok tanpa kelompok kontrol sehingga penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol agar pengaruh penggunaan media berbasis ZEP dapat dianalisis secara lebih mendalam.

SIMPULAN DAN SRAN

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media berbasis ZEP memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada materi penerapan nilai-nilai Pancasila di SDN Socah 2 Bangkalan. Penggunaan media ZEP mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Peningkatan hasil belajar terlihat dari perbedaan nilai pre-test dan post-test yang menunjukkan adanya perubahan kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan media berbasis ZEP.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada SDN Socah 2 Bangkalan atas izin dan dukungan selama pelaksanaan penelitian. Terima kasih juga disampaikan kepada guru kelas IV, seluruh siswa yang menjadi subjek penelitian, serta dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan masukan dalam penyelesaian penelitian ini. Dukungan dari berbagai pihak sangat membantu kelancaran pelaksanaan penelitian dan penyusunan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriannuh, F., Sihombing, E. L., Widodo, S. T., & Istiyani, F. (2023). Efektivitas Media Papan Garuda dalam Penerapan Nilai-Nilai Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3793–3803. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6395>
- Asiah, S., Maftuhatin, L., & Karomah, L. (2024). Implementasi media papan kantong Pancasila untuk meningkatkan pemahaman konsep PPKn Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rohmah Betek Mojoagung Jombang. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 10(1), 27–52. <https://journal.unipdu.ac.id/index.php/jpdi/article/view/4417>
- Aulia Candra Sari, & Wawan Shokib Rondli. (2024). Penerapan Media Papan Kantong Walabi Berbasis Model Problem Based Learning Untuk Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas VI SDN 1 Gribig. *PESHUM : Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 3(5), 639–649. <https://doi.org/10.56799/peshum.v3i5.5064>
- Faiz, A., Kurniawaty, I., & Hadian, V. A. (2025). Peningkatan nilai prosocial behaviour melalui model pembelajaran Cognitive Moral Development: Studi pre-experimental design pada siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 11(1). <https://doi.org/10.31949/educatio.v11i1.11062>

- Fikri, I., & Edidas, E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis WEB pada Mata Pelajaran Pengendali Sistem Robotik Kelas XI Teknik Elektronika Industri Semester 1 di SMKN 1 Kecamatan Guguk. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 16614–16621. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i2.9008>
- Kiki Diah Putriningsih, & Siti Quratul Ain. (2024). Pengembangan Media Papan Kantong Pintar (PAKAPIN) Tema 6 Subtema 1 untuk Siswa Kelas III SDN 005 Bukit Jaya Pelalawan. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 129-136. <https://doi.org/10.58230/27454312.477>
- Mansur, A. J., Pasirah, E., & Nadya, E. D. (2024). Peningkatan Semangat Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Media Papan Pintar Pancasila Pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Teori dan Hasil Pendidikan Dasar*, 3(2), 176–187. <https://doi.org/10.22437/jtpd.v3i2.39982>
- Nurfitriah, A., Husain, M. A. I., Juhaedah, Z. F. N., Amaliah, N. W., Said, N. A., Mustari, M., ... Latief, N. I. (2025). Meningkatkan pemahaman dan penerapan nilai-nilai Pancasila melalui media Papan Pintar Pancasila. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(01), 123–132. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i01.5340>
- Novella, S., Yuanita, Y., & Wahyuningsih, E. (2023). Penggunaan Media Gambar Pancasila dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa terhadap Muatan Sila Pancasila di Kelas III SD Muhammadiyah Toboali. *Journal Basic Education Skills (JBES)*, 1(3), 61. <https://doi.org/10.35438/jbes.v1i3.61>
- Prayata, M. F., Satria Jaya, W., & Dwi Lestari, Y. (2024). Pengembangan media Pakapin (Papan Kantong Pintar) mata pelajaran PKN kelas 3 SD Negeri 15 Krui. *Cerdas: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Dasar*, 3(1), 75–86. <https://eskripsi.stkippgribl.ac.id/index.php/pgsd/article/view/1010>
- Putri, A. Y., & Nugroh, A. (2023). Pengembangan Media Kantong Kanguru Materi Nilai-Nilai Pancasila untuk Siswa SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(7), hlm. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v11i7.54011>
- Purnama, S. W. C., Maulida, D. K., Widodo, S. T., Wahyuni, N. I., & Rubiyanti, T. T. (2023). Media Smart Board sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PKN Siswa Kelas II pada Materi Implementasi Sila Pancasila. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 2041–2054. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2153>
- Pramitasari, I. (2021). Media Papan Pintar Pancasila sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas II SD Negeri 2 Payaman Nganjuk. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 2(1), 68–76. <https://doi.org/10.53624/ptk.v2i1.47>
- Rahmaniar, E., Maemonah, & Mahmudah, I. (2022). Kritik Terhadap Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 531-539. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1952>
- Sari, B. M., & Suyadi, S. (2024). Permainan Interaktif Sebagai Media Pembelajaran pada Anak Usia Dini. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 2049-2058. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v5i1.1169>
- Sukiyati, N., Yudiana, K., & Ujianti, PR (2023). Media Papan Pintar berbasis Profil Pelajar Pancasila untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 3 (2), 129–136. <https://doi.org/10.23887/jmt.v3i2.64312>

- Swari, C. S. P., & Sujana, I. W. (2023). Strategi Kreatif Media Cerita Bergambar Bermuatan Nilai-Nilai Pancasila Terhadap Keterampilan Memahami Isi Bacaan pada Siswa Kelas V. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(3), 433–442. <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i3.63465>
- Tirtoni, F., & Ramadhan, T. L. (2024). *Interactive Media Development for Pancasila Education in Elementary Schools*. *Academia Open*, 9(2). <https://doi.org/10.21070/acopen.9.2024.10429>
- Yasmina, FIA, & Komalasari, MD (2025). Strategi Penggunaan Media Interaktif untuk Memaksimalkan Proses Belajar di Sekolah Dasar . *Jurnal Basicedu* , 9 (1), 97–104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i1.9504>