

## Reaktualisasi Pancasila: Penerapan Media Pancasila *Virtual Exhibitions*

### *Reactualization of Pancasila: Application of Pancasila Media Virtual Exhibitions*

Yusriyyah Adibah<sup>1</sup>, Panca Dewi Purwati<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang, Indonesia  
Email: yusriadibah@students.unnes.ac.id

<sup>2</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang, Indonesia  
Email: pancadewi@mail.unnes.ac.id

Article Info	ABSTRAK
<p><b>Article history:</b> Received, Maret 2024 Revised, Maret 2024 Accepted, Maret 2024</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan guru terhadap penggunaan media Pancasila <i>Virtual Exhibitions</i> dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan mendeskripsikan hasil belajar siswa kelas IV SDN Tambakaji 01 dalam penerapan media Pancasila <i>Virtual Exhibitions</i>. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan pengumpulan data menggunakan wawancara, dokumentasi, dan teknik tes. Media Pancasila <i>Virtual Exhibitions</i> merupakan inovasi media pembelajaran berbasis digital melalui website <i>kunstmatrix tools</i>. Hasil dari penelitian ini adalah pentingnya inovasi media Pancasila <i>Virtual Exhibitions</i>, materi mengenal simbol dan sila Pancasila dalam lambang nasional Garuda Pancasila karena siswa dapat mereaktualisasikan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar siswa kelas IA SDN Tambakaji 01 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, materi mengenal simbol dan sila Pancasila dalam lambang nasional Garuda Pancasila dari 76,67 menjadi 90 dan terjadi peningkatan siswa di atas KKTP dari 66,67% menjadi 95,83% pasca penggunaan media Pancasila <i>Virtual Exhibitions</i>.</p>

**Kata Kunci:** Reaktualisasi Pancasila, Media *Virtual Exhibitions*

Corresponding Author Email	ABSTRACT
<p>Email: yusriadibah@students.unnes.ac.id No HP: 085xxxxxxxxx</p>	<p><i>This study aims to analyze teacher needs for the use of the Pancasila Virtual Exhibitions media in Pancasila Education learning and describe the learning outcomes of grade IV students of SDN Tambakaji 01 in the application of the Pancasila Virtual Exhibitions media. The method used in this study is qualitative descriptive with data collection using interviews, documentation, and test techniques. Media Pancasila Virtual Exhibitions is a digital-based learning media innovation through the kunstmatrix tools website. The result of this research is the importance of innovating the Pancasila Virtual Exhibitions media, the material recognizes the symbols and precepts of Pancasila in the Garuda Pancasila national emblem because students can reactualize Pancasila in everyday life. There was an increase in the average learning outcomes of grade IA students of SDN Tambakaji 01 in the Pancasila Education learning subject, the</i></p>

---

*material of recognizing the symbols and precepts of Pancasila in the Garuda Pancasila national emblem from 76.67 to 90 and there was an increase in students above KKTP from 66.67% to 95.83% after the use of the Pancasila Virtual Exhibitions media.*

**Keywords:** *Reactualization of Pancasila, Virtual Media Exhibitions*

---

## PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil wawancara bersama MSM, guru kelas IA SDN Tambakaji 01 diperoleh data bahwa pada mata pembelajaran Pendidikan Pancasila mengenai materi mengenal simbol dan sila-sila pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila guru hanya menggunakan media gambar saja sehingga hasil belajar siswa kurang maksimal. Terdapat 24 siswa di kelas 1A SDN Tambakaji 01, namun pada Sumatif Akhir Semester 1 hanya 7 siswa yang tuntas nilai Pendidikan Pancasila dengan KKTP yaitu 70 serta rata-rata nilai Sumatif Akhir Semester 1 mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas 1A SDN Tambakaji 01 adalah 54. Hal tersebut tentu saja tidak sesuai dengan harapan capaian keberhasilan proses pembelajaran.

Fungsi pendidikan nasional dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Menurut Arifin (Astuti, 2022) tujuan dari pendidikan adalah untuk mempersiapkan siswa dalam kehidupan bermasyarakat yang berperilaku baik, pertumbuhan pribadi yang kuat, serta pengalaman dan kemajuan hidup.

Tujuan pribadi dari proses pendidikan merupakan *term of intent* yang optimal yang bersifat motivasional, optimis, dan aspiratif, namun tetap realistis dimana seseorang mampu mencapai hal tersebut sesuai dengan sasarannya. Dengan demikian, tujuan pendidikan mencerminkan indikasi dari niat seseorang yang mengupayakan hal yang terbaik dari segi kognitif, afektif, dan psikomotor pada materi pelajaran tertentu (Phan et al., 2022). Hal itu selaras dengan Bolstad (Estevez & Chalmeta, 2021) yang menyatakan bahwa pendidikan berkontribusi terhadap keberlanjutan di dua hal. Di satu sisi, pendidikan menumbuhkan kesadaran, pengetahuan, karakter, nilai, keterampilan, dan tindakan pada masyarakat. Di sisi yang lain, pendidikan mendorong kesetaraan dan inklusi sosial melalui pengembangan keterampilan produktif untuk meningkatkan kesejahteraan dan kompetensi, serta keterampilan untuk berpartisipasi mengembangkan sumber daya manusia dalam masyarakat.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan adalah untuk melakukan pengembangan potensi dan mencerdaskan bangsa agar siap menghadapi kehidupan bermasyarakat di masa depan. Sesuai dengan keadaan di lapangan, dapat dilihat bahwa nilai Pendidikan Pancasila siswa kelas 1A SDN Tambakaji 01 belum mencapai target yang diharapkan. Padahal mata pelajaran Pendidikan Pancasila penting untuk siswa karena dapat menjadi acuan dalam tercapainya tujuan pendidikan nasional. Disebutkan sebelumnya, siswa diharapkan menjadi pribadi yang lebih baik dalam hal iman dan takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, cakap sosialnya seperti cakap, mandiri, serta kreatif, dan yang paling utama siswa dapat menjadi warga negara yang baik secara demokratis. Hal tersebut bisa didapat siswa setelah mendapatkan pengajaran mengenai Pendidikan Pancasila.

Pendidikan Pancasila adalah penanaman sikap dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari yang didasarkan pada nilai-nilai Pancasila sebagai falsafah bangsa yang terdiri dari nilai ketuhanan, nilai kemanusiaan, nilai persatuan, nilai kerakyatan, dan nilai keadilan (Nurgiansah, 2021). Pendidikan Pancasila bertujuan untuk menghasilkan siswa yang beriman, bertakwa, menjadi pribadi yang peka sosial, memiliki hati nurani, memecahkan masalah demi kesejahteraan bersama, mampu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta menghayati peristiwa sejarah dan nilai-nilai yang terkandung dalam proses mencapai persatuan Indonesia (Ishaq, 2021). Sejalan dengan (Alzana & Harmawati, 2021) yang mengutarakan bahwa penyelenggaraan pendidikan Pancasila adalah dasar ideologi untuk perpedaal pluralisme yang ada di Indonesia yang diharapkan dapat menyatukan perbedaan budaya, etnis, warna kulit, serta keanekaragaman lainnya yang ada di Indonesia. Pembelajaran Pendidikan Pancasila akan dapat menghubungkan materi yang dipelajari oleh siswa dengan dunia nyata dan membangkitkan minat belajar siswa jika menggunakan media (Pujilestasi & Susila, 2020).

Menurut (Isnaniah & Imamuddin, 2020) media atau alat yang dapat membantu guru untuk memudahkan siswa dalam memahami konsep pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Pemahaman siswa terhadap konsep adalah faktor penting dalam proses pembelajaran. Pendidikan yang berkualitas itulah yang membuat siswa berinteraksi dengan guru dan siswa lainnya, sehingga menjadikan pendidikan menyenangkan dan pendidikan yang efisien dengan menyampaikan modul pelajaran dengan silabus yang sesuai untuk pembelajaran tujuan dan siswa mampu menguasai apa yang diinformasikan oleh guru (Iswan et al., 2022). Hal itu sejalan dengan (Yuniasih et al., 2019) dimana media pembelajaran merupakan alat bantu dalam kegiatan pembelajaran. Jadi, media pembelajaran adalah alat bantu pembelajaran yang mempunyai cara praktis untuk membantu siswa memahami isi materi.

Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran yang berbasis android merupakan sesuatu yang perlu menjadi pembahasan serta kepedulian pada dunia pendidikan karena dengan berkembangnya teknologi dan disangkutkutan dengan pendidikan merupakan hal yang menjadikan suatu revolusioner untuk memajukan pendidikan dengan teknologi (Nurindah & Kasman, 2021). Menurut (Zainil et al., 2024) digitalisasi pembelajaran telah menjadi isu yang berkelanjutan terjadi karena kualitasnya pendidikan di Indonesia dinilai mengalami kemajuan yang lambat dan dipandang perlu adanya perbaikan.

Penelitian Muslimin (2017) menjelaskan bahwa pengetahuan siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran video animasi menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar. Sehingga terdapat pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan kelas II B SD Muhammadiyah Karangtengah. Selanjutnya, (Sari et al., 2022) menyatakan dalam penelitiannya bahwa terjadi kenaikan perolehan nilai rata-rata dengan kategori baik setelah diterapkan media media digital wayang sukuraga yang juga berpengaruh pada karakter peduli lingkungan siswa. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Pramitasari, 2021) yang menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari 72,88% menjadi 80,68% setelah penggunaan Media Papan Pancasila pada pembelajaran PPKn di kelas II SDN 2 Payaman Nganjuk. Selain itu, diketahui bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT berbasis media *blocket* digital mempunyai pengaruh yang lebih tinggi terhadap motivasi dan hasil belajar, dibandingkan dengan TGT non digital *blocket* yang mana hasil belajar kelas eksperimen sebesar 77% (tinggi) dan hasil belajar kelas kontrol sebesar 63% (Sedang). Maka, dengan p-value uji t < 0,05 (0,000), menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan (Nur'aeni & Hasanudin, 2023). Oleh karena itu, media pembelajaran diketahui dapat meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD.

Pada era *society 5.0* yang mana teknologi sudah menjadi jantung pada berbagai bidang tidak terkecuali pada bidang pendidikan. Kegiatan belajar mengajar yang interaktif akan menjadikan pengalaman belajar siswa lebih bermakna. Interaksi siswa dengan guru dalam memahami dan mendalami materi perlu menggunakan perantara yaitu media pembelajaran. Penelitian ini perlu dilakukan karena dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas I pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila perlu penggunaan media pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi di dalamnya.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, Prediksi solusi dari penelitian penerapan media pembelajaran yang berbasis digital dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Maka, peneliti merumuskan tujuan dari penelitian ini yaitu (1) untuk

menganalisis kebutuhan guru akan penggunaan media Pancasila *Virtual Exhibitions* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IA SDN Tambakaji 01, dan (2) untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa kelas IV SDN Tambakaji 01 dalam penerapan media Pancasila *Virtual Exhibitions*.

### **METODE PENELITIAN**

Bahan metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Statistik deskriptif sendiri merupakan deskripsi atau penggambaran data yang telah dikumpulkan dari suatu penelitian tanpa adanya maksud untuk membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi (Sholikhah, 2017). Menurut Sukmadinata (Zulkhairi et al., 2018) tujuan dari penelitian deskriptif kualitatif adalah untuk mendeskripsikan dan menggambarkan secara alamiah maupun rekayasa manusia dari fenomena-fenomena yang ada yang lebih memperhatikan karakteristiknya, kualitasnya, serta keterkaitan antar kegiatan. Sedangkan Crocker (Suardi, 2017) menyatakan bahwa studi kualitatif menitikberatkan pengalaman (*participant*) yang berinteraksi dengan fenomena-fenomena pada suatu waktu dan konteks tertentu dalam kondisi atau situasi yang alamiah sebagai fokus penelitian.

Penelitian ini dilakukan di kelas IA SDN Tambakaji 01, Kecamatan Tugu, Kota Semarang, Provinsi Jawa Tengah. Teknik pengumpulan data pada penelitian dilakukan dengan wawancara, pengisian angket dan dokumentasi. Pengumpulan data sebelum dilakukan penelitian dilakukan dengan wawancara yang melibatkan individu yaitu guru kelas IA SDN Tambakaji 01 yang bertujuan guna mengetahui kesulitan belajar yang dihadapi siswa kelas IA SDN Tambakaji 01 pada hal reaktualisasi Pancasila. Untuk memperoleh hasil penelitian digunakan teknik pengumpulan data angket kebutuhan guru, tes yang diberikan kepada 24 siswa kelas IA SDN Tambakaji 01 berupa *pretest* dan *posttest*, serta dokumentasi.

Analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis data metode Miles dan Huberman yang mana tahapannya yaitu, reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan Creswell (Endah & Hidayat, 2022). Selanjutnya, (Annisa & Mailani, 2023) menyatakan bahwa tahap reduksi data adalah melakukan penelitian ke lapangan untuk pengamatan pembelajaran dan sikap siswa mengenai kesulitan belajar yang dihadapi dengan bisa dilakukan dengan wawancara yang mendalam. Penyajian data dibuat dalam bentuk narasi dari perolehan data yang telah dikategorikan secara sistematis. Terakhir adalah penarikan simpulan dari data-data yang diperoleh dalam penelitian.

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian ini meliputi 2 hal, yaitu (1) analisis kebutuhan guru akan penggunaan media Pancasila *Virtual Exhibitions* dalam pembelajaran Pendidikan

Pancasila kelas IA SDN Tambakaji 01, dan (2) Hasil uji keefektifan media Pancasila *Virtual Exhibitions* terhadap hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas IA SDN Tambakaji 01 yang dapat dipaparkan sebagai berikut.

### **Analisis Kebutuhan Guru Akan Penggunaan Media Pancasila *Virtual Exhibitions* dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IA SDN Tambakaji 01**

Media pembelajaran dapat menunjang kegiatan belajar agar menarik perhatian peserta didik. Di era kemajuan teknologi ini, segalanya dapat diakses melalui internet. Sebuah ruang virtual reality dari <https://artspaces.kunstmatrix.com/> berupa Pancasila *Virtual Exhibitions* bisa menjadi salah satu alternatif untuk membuat media pembelajaran. Media berbasis VR (*virtual reality*) tersebut dapat menarik perhatian siswa seperti penelitian yang dilakukan oleh (Supriadi & Hignasari, 2019) bahwa media pembelajaran VR (*virtual reality*) mengandung unsur visual dan audio sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, juga mempunyai tampilan yang sangat menarik serta pengembangan baru dalam bidang ilmu dan teknologi.



Gambar 1. Media berbasis VR (*virtual reality*) Pancasila *Virtual Exhibitions*

Media berbasis VR (*virtual reality*) yang diterapkan di kelas IA SDN Tambakaji 01 dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi mengenal simbol dan sila-sila Pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila adalah Pancasila *Virtual Exhibitions*. Aksesnya sangat mudah dan terjangkau oleh siswa dimana saja dan kapan saja melalui website kunstmatrix.



Gambar 2. Isi konten dalam media Pancasila *Virtual Exhibitions*

Media Pancasila *Virtual Exhibitions* berisi simbol dari tiap sila-sila Pancasila beserta fiosaifi dan maknanya. Selain itu, ada filosofi dari lambang Garuda Pancasila yang dapat merangsang nasionalisme siswa dan membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Hasil analisis kebutuhan guru akan penggunaan media Pancasila *Virtual Exhibitions* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IA SDN Tambakaji 01 adalah sebagai berikut.

Berdasarkan analisis kebutuhan media menurut MSM, guru keals IA SDN Tambakaji 01, dapat diuraikan bahwa penggunaan media Pancasila *Virtual Exhibitions* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IA SDN Tambakaji 01 sangat diperlukan. MSM sangat antusias terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis digital dengan media Pancasila *Virtual Exhibitions* karena dengan menggunakan media Pancasila *Virtual Exhibitions* siswa bisa memahami materi Pancasila. MSM juga senang jika materi mengenal simbol dan sila-sila Pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila disajikan dengan menggunakan media Pancasila *Virtual Exhibitions* karena dengan menggunakan media Pancasila *Virtual Exhibitions* siswa bisa memahami materi Pancasila. Hal itu sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Schubatzky et al., 2023) yang menyatakan bahwa integrasi media digital dalam kegiatan belajar mengajar menjadi semakin penting di abad ke-21. Terdapat hubungan positif antara motivasi guru dan kualitas integrasi teknologi. Motivasi guru dianggap sebagai komponen penting dalam kompetensi profesional guru dalam mengajar.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila sangat penting menggunakan media Pancasila *Virtual Exhibitions* untuk membelajarkan Pendidikan Pancasila pada materi mengenal simbol dan sila-sila Pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila karena dengan menggunakan media Pancasila *Virtual Exhibitions* untuk materi Pancasila, siswa bisa secara langsung memahami materi tanpa perlu alat peraga. MSM juga setuju apabila konsep Pendidikan Pancasila materi mengenal simbol dan sila-sila Pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila disajikan secara digital seperti Pancasila *Virtual Exhibitions* karena karena dengan media digital materi bisa langsung dijelaskan.

Selain itu, MSM juga setuju apabila pembelajaran menggunakan media Pancasila *Virtual Exhibitions* dalam mengajarkan materi mengenal simbol dan sila-sila Pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila dapat menanamkan nilai-nilai Pancasila pada diri peserta didik karena siswa dapat mengerjakan LKPD dan tes mengenai pengamalan sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari dengan baik. Menurut (Nafisah et al., 2022) Pancasila sebagai dasar negara yang juga merupakan falsafah bangsa. Maka perlu reaktualisasi Pancasila dalam diri siswa. Secara etis moral, pancasila yang merupakan pandangan hidup bangsa Indonesia, digunakan sebagai pedoman hidup yang diamalkan dalam kehidupan sehari-hari dengan melestarikan, menjaga, memelihara sesuatu agar tetap baik, serta mencegah sesuatu yang merusak, mengganggu, dan berlawanan dengan nilai Pancasila (Ishaq, 2021).

Hal yang paling membuat media ini sangat membantu dalam proses pembelajaran adalah guru tidak mengalami kesulitan menggunakan media Pancasila *Virtual Exhibitions* dalam mengajarkan materi mengenal simbol dan sila-sila Pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila karena aksesnya mudah dan cara mengoperasikannya juga mudah. Hal itu sesuai dengan prinsip media pembelajaran adalah dapat menyesuaikan siswa dengan bahan dan kegiatan sehingga terjadi interaksi, media dapat memberikan bimbingan selama proses pembelajaran serta guru dapat memberikan penilaian terhadap hasil belajar siswa dari penggunaan media pembelajaran (Miftah & Rokhman, 2022).

### Hasil Uji Keefektifan Media Pancasila *Virtual Exhibitions* terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV SDN Tambakaji 01

Penerapan media Pancasila *Virtual Exhibitions* sangat efektif terhadap hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada materi mengenal simbol dan sila-sila Pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila di kelas IA SDN Tambakaji 01. Hal itu dibuktikan dengan hasil *pretest* dan *posttest* di bawah ini.

#### 1. Deskripsi Hasil Pretest Pendidikan Pancasila Kelas IA SDN Tambakaji 01

*Pretest* diberikan kepada siswa pada saat sebelum siswa diberikan pembelajaran menggunakan media Pancasila *Virtual Exhibitions* dalam mengajarkan materi mengenal simbol dan sila-sila Pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila. *Pretest* dilakukan pada tanggal 5 Maret 2024. Soal *pretest* terdiri dari 5 soal menjodohkan dan 5 soal true-false yang mana dikerjakan oleh 24 siswa. Data hasil *pretest* Pendidikan Pancasila materi mengenal simbol dan sila-sila Pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila kelas IA SDN Tambakaji 01 dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Distribusi Nilai *Pretest*

Interval	Frekuensi	Kriteria
91 - 100	8	Sangat baik
81 - 90	5	Baik
70 - 80	3	Cukup
1 - 69	8	Kurang
Jumlah	24	

Berdasarkan tabel nilai *pretest* Pendidikan Pancasila materi mengenal simbol dan sila-sila Pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila kelas IA SDN Tambakaji 01 tersebut, diketahui ada 8 siswa yang memperoleh nilai 100, 5 siswa mendapatkan nilai 90, 2 siswa nilainya 80, ada 1 siswa mendapat nilai pas KKTP yaitu 70, 2 siswa memperoleh nilai 60, 2 siswa memperoleh nilai 50, 2 siswa nilainya 40, dan 2 siswa mendapat nilai 30. Maka, ada 8 siswa dari 24 siswa yang

nilainya di bawah KKTP. Jika dihitung rata-ratanya (mean) maka diperoleh 76,67 untuk hasil *pretest*.

2. Deskripsi Hasil *Posttest* Pendidikan Pancasila Kelas IA SDN Tambakaji 01  
*Posttest* diberikan kepada siswa pada saat sebelum siswa diberikan pembelajaran menggunakan media Pancasila *Virtual Exhibitions* dalam mengajarkan materi mengenal simbol dan sila-sila Pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila. *Posttest* dilakukan pada tanggal 5 Maret 2024. Soal *posttest* terdiri dari 5 soal menjodohkan dan 5 soal true-false yang mana dikerjakan oleh 24 siswa. Data hasil *posttest* Pendidikan Pancasila materi mengenal simbol dan sila-sila Pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila kelas IA SDN Tambakaji 01 dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Distribusi Nilai *Posttest*

Interval	Frekuensi	Kriteria
91 - 100	12	Sangat baik
81 - 90	7	Baik
70 - 80	4	Cukup
1 - 69	1	Kurang
Jumlah	24	

Berdasarkan tabel nilai *posttest* Pendidikan Pancasila materi mengenal simbol dan sila-sila Pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila kelas IA SDN Tambakaji 01 tersebut, diketahui ada 12 siswa yang memperoleh nilai 100, 7 siswa mendapatkan nilai 90, 4 siswa mendapat nilai pas KKTP yaitu 70, dan 1 siswa mendapat nilai 50. Maka, hanya ada 1 siswa yang masih di bawah KKTP. Jika dihitung rata-ratanya (mean) maka diperoleh 90 untuk hasil *posttest*.

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh di SDN Tambakaji 01 dapat diketahui bahwa penggunaan media Pancasila *virtual exhibitions* dapat dikatakan efektif terhadap peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan nilai rata-rata hasil belajar *pretest* yang berbeda secara signifikan dengan rata-rata hasil belajar *posttest*. Hasil tes dari 24 siswa pada kemampuan awal (*pretest*) memiliki mean sebesar 76,67 dengan jumlah siswa yang mencapai KKTP sebanyak 16 orang (66,67%), sedangkan pada kemampuan akhir (*posttest*) nilai mean yang dicapai sebesar 90 dengan jumlah siswa yang mencapai KKTP sebanyak 23 siswa (95,83%). Peningkatan hasil belajar ini sejalan dengan hipotesis penelitian ini yaitu terdapat pengaruh hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media Pancasila *virtual exhibitions*.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media Pancasila *virtual exhibitions* dapat berjalan dengan lancar karena adanya fasilitas yang tersedia di setiap kelas untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran yaitu berupa LCD Proyektor. Menurut (Siregar, 2022) dalam melakukan optimalisasi pemanfaatan berbagai platform media sosial perlu pengelolaan yang dikordinasi dengan baik. Menurut (Sitirahayu & Purnomo, 2021) fasilitas yang menunjang pembelajaran adalah salah satu faktor dalam meningkatkan hasil belajar siswa karena jika sarana, prasarana, serta fasilitas sekolah lengkap maka siswa cepat dalam memahami dan memperdalam materi pelajaran.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka penggunaan media Pancasila *virtual exhibitions* dalam proses pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, sehingga menumbuhkan motivasi belajar dalam diri siswa. Motivasi belajar siswa memegang pengaruh penting dalam keterlibatannya dengan prestasi belajar siswa. Siswa termotivasi ketika melakukan suatu aktivitas yang dilakukan karena alasan eksternal dimana alasan tersebut menjadi kongruen dengan nilai-nilai yang dibutuhkan siswa (Hornstra et al., 2023).

Penggunaan media Pancasila *virtual exhibitions* dalam proses pembelajaran juga membuat nilai-nilai Pancasila dapat terreaktualisasi dengan baik pada diri siswa, sehingga materi mengenal simbol dan sila-sila Pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila dapat diingat oleh siswa karena sudah mulai tertanam dalam diri siswa. Jadi penggunaan media Pancasila *virtual exhibitions* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IA SDN Tambakaji 01. Melalui media interaktif dapat meningkatkan motivasi siswa, menjadi fasilitas dalam membuat siswa aktif, serta proses pemahaman siswa menjadi lebih mudah. Selain itu, keefektifan media pada pembelajaran juga tergambar oleh penelitian (Mutiara et al., 2022) dimana hasil uji keefektifan berada di kriteria cukup efektif dengan hasil 62,2% berdasarkan *pretest* dan *posttest*. Sedangkan menurut (Putra et al., 2023) terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila lebih besar daripada tidak memanfaatkan media berbasis teknologi.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, guru sekolah dasar disarankan dapat menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dan yang mengedepankan interaksi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila agar reaktualisasi pancasila dapat terlaksana dengan baik dan efektif. Guru bisa menggunakan media berbasis *virtual reality* berupa Pancasila *virtual exhibitions* yang menampilkan simbol simbol pada sila-sila Pancasila beserta maknanya sehingga siswa dapat termotivasi untuk mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya diperoleh pernyataan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila sangat penting menggunakan media Pancasila *Virtual Exhibitions* untuk membelajarkan Pendidikan Pancasila pada materi mengenal simbol dan sila-sila Pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila karena timbul antusiasme sehingga kegiatan belajar mengajar aktif, kreatif, efektif dan efisien. Jadi, dapat disimpulkan guru membutuhkan media Pancasila *Virtual Exhibitions* untuk membelajarkan Pendidikan Pancasila pada materi mengenal simbol dan sila-sila Pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila.

Selain itu, penggunaan media Pancasila *virtual exhibitions* sangat efektif terhadap peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IA SDN Tambakaji 01 ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata Pendidikan Pancasila pada materi mengenal simbol dan sila-sila Pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila *pretest* sebesar 76,67 menjadi nilai rata-rata *posttest* sebesar 90 setelah mendapatkan perlakuan menggunakan media Pancasila *virtual exhibitions*. Peningkatan juga terlihat pada jumlah siswa yang nilainya sudah mencapai KKTP yaitu dari 16 siswa menjadi 23 siswa dari jumlah keseluruhan adalah 24 siswa. Selisih nilai mean *pretest* dan mean *posttest* sebesar 13,33. Dengan demikian, pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi mengenal simbol dan sila-sila Pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila antara setelah mendapat perlakuan menggunakan media Pancasila *virtual exhibitions* menjadi lebih tinggi daripada sebelum mendapat perlakuan menggunakan media Pancasila *virtual exhibitions*.

## REFERENSI

- Alzana, A. W., & Harmawati, Y. (2021). Pendidikan Pancasila Sebagai Pendidikan Multikultural. *Citizenship: Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 9(1), 51-57. <https://doi.org/10.25273/citizenship.v9i1.2370>
- Annisa, I. S., & Mailani, E. (2023). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Siswa dalam Pembelajaran Tematik dengan Menggunakan Metode Miles dan Huberman di Kelas IV SD Negeri 060800 Medan Area. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(2), 6460-6477. <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i2.1130>
- Astuti, M. (2022). Evaluasi Pendidikan. Sleman: Penerbit Deepublish
- Endah, A. P., & Hidayat, S. (2022). Analisis Kebutuhan E-LKPD berbasis HOTS Bermuatan Karakter. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(1), 175-185. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v9i4.53979>
- Estévez, F. M., & Chalmeta, R. (2021). Integrating Sustainable Development Goals in Educational Institutions. *The International Journal of Management Education*, 19(2). DOI: <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2021.100494>
- Hornstra, L., Mathijssen, A. C. S., Denissen, J. J. A., & Bakx, A. (2023). Academic Motivation of Intellectually Gifted Students and Their Classmates in Regular

- Primary School Classes: A Multidimensional, Longitudinal, Person and Variable-centered Approach. *Learning and Individual Differences*, 107. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2023.102345>
- Nurindah., & Kasman. (2021). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 1-12. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i01.1311>
- Ishaq. (2021). Pendidikan Pancasila. Jakarta: Kencana
- Isnaniah., & Imamuddin, M. (2020). Students' Understanding of Mathematical Concepts Using Manipulative Learning Media in Elementary Schools. *Journal of Physics: Conference Series*, 1471(1). <https://doi.org/10.1088/17426596/1471/1/012050>
- Iswan., Ismah., Astriani, L., & Mimah. (2022). Utilization of E-Learning Media the Independence Learning of Elementary School Students. *Frontiers in Education Technology*, 5(2), 1-17. <https://doi.org/10.22158/fet.v5n2p1>
- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). Kriteria Pemilihan dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 412 - 420
- Muslimin, M. I. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Kelas II SD. *E-Jurnal Skripsi: Program Studi Teknologi Pendidikan*, VI(1), 1-71
- Mutiara, A., Wagiran, W., & Pristiwati, R. (2022). Pengembangan Buku Pengayaan Elektronik Cerita Fabel Bermuatan Profil Pelajar Pancasila Elemen Gotong Royong Sebagai Media Literasi Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2419-2429. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2455>
- Nafisah, A. D., Sobah, A., Yusuf, N. A. K., & Hartono, H. (2022). Pentingnya Penanaman Nilai Pancasila dan Moral pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5041-5051. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.1865>
- Nurgiansah, T. H. (2021). Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Jujur. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(1). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP>
- Nur'aeni, N., & Hasanudin, E. H. I. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament Berbasis Media Digital Blooket untuk Mengembangkan Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila. *Asatiza: Jurnal Pendidikan. Tembilahan*, 4(3), 259-273. doi: 10.46963/asatiza.v4i3.982
- Pujilestari, Y., & Susila, A. (2020). Pemanfaatan Media Visual dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, 19(02), 40-47. <https://doi.org/10.21009/jimd.v19i02.14334>
- Putra, L. D., Azizah, A. N., Widiastuti, B. T., & Sari, S. I. (2023). Pemanfaatan Media Video dalam Pembelajaran Pancasila Kelas V SD Muhammadiyah Bodon. *Modeling: Jurnal Program Studi PGMI*, 10(1), 398-406. <https://doi.org/10.36835/modeling.v10i1.1839>
- Phan, H. P., Ngu, B. H., Granero-Gallegos, A., & Mensforth, B. P. (2022). Applied Educational Practice and Research Development of Goals of Best Practice' (GsBP): Philosophical Inquiries and Conceptual Analysis for Consideration. *In Heliyon*,

- 8(6). Elsevier Ltd. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e09689>
- 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>
- Sari, Z. A. A., Nurasih, I., Lyesmaya, D., Nasihin, N., & Hasanudin, H. (2022). Wayang Sukuraga: Media Pengembangan Karakter Menuju Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3526-3535. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2698>
- Siregar, H. (2022). Analisis Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Sarana Sosialisasi Pancasila. In *Jurnal Keindonesiaan*, 02,(01)
- Sitirahayu, S., & Purnomo, H. (2021). Pengaruh Sarana Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JiIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(3), 164-168. <https://doi.org/10.54371/jiip.v4i3.242>
- Suardi, W. (2017). Catatan Kecil Mengenai Desain Kualitatif Deskriptif (QD). *Jurnal Ekubis*, 2(1), 119-129
- Supriadi, M., & Hignasari, L. V. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Reality untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *KOMIK (Konferensi Nasional Teknologi Informasi dan Komputer)*, 3(1). <https://doi.org/10.30865/komik.v3i1.1662>
- Schubatzky, T., Burde, J. P., Große-Heilmann, R., Haagen-Schützenhöfer, C., Riese, J., & Weiler, D. (2023). Predicting the development of digital media PCK/TPACK: The role of PCK, motivation to use digital media, interest in and previous experience with digital media. *Computers and Education*, 206. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2023.104900>
- Sholikhah, A. (2017). Statistik Deskriptif Dalam Penelitian Kualitatif. *KOMUNIKA: Jurnal Dakwah dan Komunikasi*, 10(2), 342-362. <https://doi.org/10.24090/komunika.v10i2.953>
- Yuniasih, N., Putri, R. E. N., Nita, C. I. R., & Findawati, Y. (2019). DOMI KALI: Elementary school multiplication learning media. *Journal of Physics: Conference Series*, 1402(7). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1402/7/077084>
- Zainil, M., Helsa, Y., Sutarsih, C., Nisa, S., Sartono., & Suparman. (2024). A needs analysis on the utilization of learning management systems as blended learning media in elementary school. *Journal of Education and E-Learning Research*, 11(1), 56-65. <https://doi.org/10.20448/jeelr.v11i1.5310>
- Zulkhairi., Arneliwati., & Nurchayati, S. (2018). Studi Deskriptif Kualitatif: Persepsi Remaja Terhadap Perilaku Menyimpang. *Jurnal Ners Indonesia*, 8(2), 145-157