

Penerapan Media Gurita Pancasila untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Menentukan Pengamalan Pancasila pada Materi Mengamalkan Nilai-Nilai Pancasila di Kelas VI

Indri Wahyu Kristianti*, Choirul Huda, Devia Fitra Ahyari

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia
*indriwahyu12@gmail.com**

Abstract: *This study aims to evaluate the implementation of the Gurita Pancasila media in improving the ability of 6th-grade students at SD Negeri Pandanwangi 4 Malang to apply Pancasila values. The research employed Classroom Action Research (CAR) with 29 participants. Descriptive analysis was conducted based on pre-test and post-test results to assess the effectiveness of the Gurita Pancasila media. The pre-test results revealed that only 33.33% of students passed, indicating the previous methods (PowerPoint and printed books) were less effective. Following the introduction of the Gurita Pancasila media, post-test results showed a significant improvement, with 67.86% passing after the first session and 77.78% after the second session. This improvement suggests that interactive media and repeated learning experiences enhance student understanding, in line with constructivist and behaviorist theories. The Gurita Pancasila media proved effective in engaging students actively and deepening their comprehension.*

Key Words: *elementary education; pancasila education; pancasila octopus media*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan menilai implementasi media Gurita Pancasila dalam meningkatkan kemampuan siswa kelas VI SD Negeri Pandanwangi 4 Malang, khususnya dalam mengamalkan nilai-nilai Pancasila. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan 29 peserta didik. Analisis dilakukan melalui pre-test dan post-test, yang bertujuan mengukur efektivitas media pembelajaran. Hasil pre-test menunjukkan hanya 33,33% peserta didik yang lulus, mencerminkan kurang efektifnya metode sebelumnya. Setelah penerapan media Gurita Pancasila, hasil post-test pertama menunjukkan peningkatan kelulusan sebesar 67,86%, dan pada post-test kedua mencapai 77,78%. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media interaktif dan pengulangan aktivitas belajar mampu meningkatkan pemahaman peserta didik, sesuai dengan teori konstruktivisme dan penguatan dari behaviorisme. Media Gurita Pancasila terbukti efektif dalam merangsang keterlibatan aktif dan pemahaman lebih mendalam.

Kata kunci: media gurita pancasila; pendidikan pancasila; pendidikan sekolah dasar

Pendahuluan

Dalam Kurikulum Merdeka, pendidikan Pancasila memiliki peranan yang sangat krusial untuk mengembangkan karakter dari peserta didik. Pendidikan Pancasila dijelaskan oleh Yuniarto et al. (2022) sebagai pembelajaran yang tidak hanya teoritis, namun juga ditekankan pada pengembangan karakter dan pengalaman yang didasarkan pada nilai luhur yang terkandung di dalam setiap sila Pancasila. Pendidikan Pancasila, melalui pembelajaran kontekstual, akan mengajak peserta didik untuk memahami serta menerapkan nilai Pancasila dalam kehidupan nyata.

Kurikulum Merdeka, memberikan keleluasaan bagi guru atau pendidik untuk merancang pembelajaran yang lebih menarik dan relevan dengan kehidupan peserta didik. Dalam konteks pendidikan Pancasila, peserta didik akan cenderung diarahkan dengan

menggunakan kebebasan dalam pembentukan media untuk dapat memiliki kemampuan berpikir kritis serta reflektif. Keleluasaan dalam membangun dinamika belajar akan membantu guru untuk mengajak peserta didik mengevaluasi situasi nyata yang terjadi di sekitar mereka dan mengaitkannya dengan nilai-nilai Pancasila (Agustiana et al., 2023). Selain itu, Parwati et al. (2023) mengungkapkan bahwa pendidikan Pancasila yang kreatif akan meningkatkan kemungkinan peserta didik untuk terdorong kemandirian dan keberaniannya untuk mengambil peran aktif dalam pembelajaran sehingga dapat mewujudkan masyarakat yang sesuai dengan tujuan utama pendidikan nasional.

Pada tingkatan Sekolah Dasar, pendidikan Pancasila berperan sebagai pondasi utama dalam pembentukan karakter generasi muda (Ramadhan et al., 2023). Pembiasaan nilai-nilai Pancasila sejak dini, berdasarkan Angelina et al. (2023), akan membekali peserta didik dengan kemampuan untuk menghadapi berbagai tantangan yang berkaitan dengan sosial, budaya dan teknologi di masa depan tanpa perlu kehilangan identitas dan jati diri mereka sebagai bagian dari bangsa Indonesia. Kurikulum Merdeka menempatkan pendidikan Pancasila sebagai cara untuk menanamkan kesadaran berbangsa dan bernegara secara komprehensif sehingga membuat peserta didik dapat tumbuh menjadi individu yang mampu memberikan kontribusi yang besar dan positif bagi kemajuan Indonesia.

Namun, penulis menemukan adanya masalah yang muncul pada pembelajaran pendidikan Pancasila di jenjang Sekolah Dasar (SD), di SD Negeri Pandanwangi 4 Malang pada kelas VI. Masalah yang dihadapi ialah pendekatan pembelajaran yang kurang menarik. Guru yang mengajar cenderung terfokus saja pada media *PowerPoint* sehingga membuat peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak dalam Pancasila. Buku paket sering kali hanya menyajikan materi secara tekstual dan kurang melibatkan siswa dalam aktivitas yang mendorong pemahaman yang mendalam. Penggunaan *PowerPoint*, meskipun berguna untuk menampilkan informasi secara visual, sering kali bersifat satu arah dan tidak memberikan ruang yang cukup bagi siswa untuk mengeksplorasi penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan nyata. Akibatnya, siswa merasa kesulitan dalam menentukan pengamalan Pancasila secara praktis dan kontekstual, karena mereka tidak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Anak-anak usia sekolah dasar (SD) berada dalam fase perkembangan kognitif, sosial, dan emosional yang unik, di mana mereka mulai memperluas kemampuan berpikir logis dan konkret, sebagaimana dijelaskan oleh teori perkembangan kognitif Piaget, khususnya pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, anak-anak cenderung lebih memahami konsep melalui pengalaman langsung dan manipulasi fisik daripada melalui informasi abstrak (Oktavia et al., 2021). Selain itu, menurut Dewi et al. (2020), anak usia SD juga memiliki kebutuhan untuk belajar melalui interaksi sosial, eksplorasi aktif, dan kegiatan yang melibatkan pancaindra. Media pembelajaran yang hanya mengandalkan buku cetak dan *PowerPoint* cenderung kurang memenuhi kebutuhan perkembangan ini karena keduanya bersifat pasif dan satu arah.

Penulis bermaksud mengembangkan media pembelajaran Gurita Pancasila untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang dianggap kurang efektif. Berdasarkan studi Setiawan et al. (2022), penggunaan media pembelajaran interaktif seperti

gurita diketahui mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan, karena dapat memfasilitasi pemahaman konsep dengan lebih baik melalui pembelajaran interaktif yang menarik.

Namun, penulis mencatat bahwa hingga saat ini belum ada penelitian yang secara khusus mengkaji efektivitas media Gurita Pancasila dalam meningkatkan kemampuan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi baru dengan meneliti dampak spesifik dari media pembelajaran Gurita Pancasila, sehingga memberikan kebaruan dalam kajian akademis di bidang ini.

Metode

Studi ini dilakukan dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada peserta didik kelas VI di SD Negeri Pandanwangi 4 Malang, dengan jumlah peserta didik sebanyak 29 orang. Proses penelitian melibatkan analisis deskriptif terhadap hasil pre-test dan post-test. Penilaian pre-test dilakukan sebelum penerapan media pembelajaran Gurita Pancasila, untuk mengukur kemampuan awal peserta didik. Selanjutnya, post-test dilakukan dua kali, yaitu setelah dilakukannya pertemuan pertama dan setelah pertemuan kedua, guna mengevaluasi dampaknya terhadap peningkatan hasil belajar.

Keberhasilan penelitian ini dinilai dari kemampuan peserta didik yang dihitung dari persentase jumlah peserta didik yang lulus post-test, dengan menggunakan kriteria tertentu sebagai indikator pencapaian, yang bertujuan untuk melihat efektivitas media Gurita Pancasila dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$\text{Tingkat Kemampuan: } \frac{\text{Jumlah Peserta Didik yang Lolos Test}}{\text{Jumlah Keseluruhan Peserta Didik}} \times 100\%$$

Dengan pengelompokan hasil perhitungan sebagai berikut (Rachmawati et al., 2020):

Tabel 1. Kriteria Kemampuan Peserta Didik

Interval Nilai	Kriteria
81,25% < x ≤ 100%	Sangat Baik
62,50% < x ≤ 81,25%	Baik
43,75% < x ≤ 62,50%	Kurang Baik
25% < x ≤ 43,75%	Tidak Baik

Hasil dan Pembahasan

Pengembangan Media Pembelajaran Gurita Pancasila

Pengembangan media pembelajaran ini secara khusus ditujukan untuk peserta didik kelas VI di SD Negeri Pandanwangi 4 Malang, yang berjumlah 29 orang. Media ini dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan dan karakteristik peserta didik di tingkat ini, sehingga dapat memfasilitasi proses belajar yang lebih efektif dan interaktif. Selain itu, media

pembelajaran ini juga disesuaikan dengan prinsip-prinsip dan standar yang terdapat dalam Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini menekankan pembelajaran yang lebih fleksibel, kontekstual, dan berorientasi pada pengembangan kompetensi serta kreativitas peserta didik.

Pembuatan media Gurita Pancasila dirancang dengan capaian, tujuan, dan indikator yang jelas untuk mendukung pemahaman peserta didik tentang Pancasila. Elemen utama dari media ini adalah Pancasila, dengan capaian pembelajaran yang mencakup kemampuan peserta didik untuk memahami dan menyajikan hubungan antarsila dalam Pancasila sebagai kesatuan yang utuh. Selain itu, peserta didik diharapkan mampu mengidentifikasi makna nilai-nilai Pancasila sebagai pandangan hidup berbangsa dan bernegara serta menerapkannya di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui media ini adalah agar peserta didik mampu bernalar kritis dalam memahami Pancasila sebagai dasar negara, pandangan hidup bangsa, dan ideologi negara melalui media happy notes. Selain itu, dengan menggunakan media Gurita Pancasila, peserta didik diharapkan mampu memahami dan mengetahui pengamalan sila-sila Pancasila dengan baik.

Indikator pencapaian tujuan pembelajaran ditetapkan dalam dua pertemuan. Pada pertemuan pertama, peserta didik menggunakan media happy notes untuk menentukan dan menganalisis Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara (C3 dan C4), serta mempresentasikan hasil diskusi dengan percaya diri (P3). Pada pertemuan kedua, melalui media Gurita Pancasila, peserta didik diharapkan mampu mengidentifikasi pengamalan sila-sila Pancasila (C1), menemukan pengamalan tersebut melalui diskusi (C4), dan mempresentasikan hasil diskusi dengan percaya diri (P3).

Desain Media Pembelajaran

Gurita Pancasila didesain sebagai media pembelajaran berbasis aktivitas yang kreatif dan interaktif. Media ini dibuat di atas kertas dengan ilustrasi gurita, di mana setiap tentakel gurita akan digunakan untuk menyajikan pilihan jawaban dari pertanyaan yang diberikan kepada peserta didik. Setelah mendapatkan desainnya, peserta didik diminta untuk menggunting kertas tersebut, sehingga setiap bagian gurita dapat dipisahkan dan dimainkan secara terpisah. Setiap pertanyaan yang berkaitan dengan Pancasila dan pengamalannya akan dijawab oleh peserta didik dengan menyambungkan jawaban mereka ke tentakel gurita yang sesuai. Pendekatan ini tidak hanya membantu peserta didik memahami materi secara lebih

mendalam melalui visualisasi dan manipulasi objek, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan melibatkan keterampilan motorik mereka dalam proses belajar mengingat motoric, seperti yang disampaikan oleh Magdalena (2021) aktivitas motorik membantu peserta didik belajar melalui pengalaman fisik yang nyata, memungkinkan mereka untuk menginternalisasi informasi dengan lebih efektif .

Gambar 1. Desain Gurita Pancasila



Hasil Uji Coba Media Pembelajaran

Hasil Pre-Test

Hasil pre-test yang menunjukkan hanya 33,33% peserta didik yang lulus memberikan gambaran yang jelas bahwa pendekatan pembelajaran sebelumnya, yang menggunakan powerpoint dan buku cetak, kurang efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Angka ini menandakan bahwa mayoritas peserta didik tidak berhasil memahami materi dengan baik, sehingga pencapaian mereka jauh di bawah standar yang diharapkan. Penggunaan powerpoint dan buku cetak sebagai media utama dalam proses belajar mengajar tampaknya tidak memadai dalam merangsang minat dan keterlibatan aktif peserta didik. Berdasarkan hasil observasi, terlihat bahwa peserta didik sering kali tampak tidak nyaman dan kurang termotivasi saat pembelajaran berlangsung. Mereka cenderung pasif, hanya menerima informasi tanpa benar-benar memahami konsep-konsep penting yang disampaikan. Presentasi powerpoint yang bersifat visual dan linear, serta buku cetak yang berbasis teks, tidak memberikan ruang bagi peserta didik untuk terlibat secara fisik maupun mental dalam pembelajaran.

Fenomena ini bisa dijelaskan dengan teori pembelajaran konstruktivisme yang diajukan oleh Jean Piaget. Menurut Piaget, dikutip dari Gainau (2021), anak-anak belajar paling baik melalui interaksi aktif dengan lingkungan mereka. Mereka tidak hanya menyerap informasi secara pasif, tetapi secara aktif mengkonstruksi pengetahuan baru berdasarkan pengalaman dan keterlibatan langsung dengan objek atau situasi yang mereka hadapi. Dalam konteks ini, pembelajaran yang hanya mengandalkan powerpoint dan buku cetak mengabaikan kebutuhan peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Mereka tidak diberikan kesempatan untuk memanipulasi objek atau terlibat dalam kegiatan eksploratif

yang memungkinkan mereka untuk memahami konsep dengan cara yang lebih mendalam dan bermakna.

Selain itu, teori pembelajaran multisensori juga relevan dalam menjelaskan mengapa metode sebelumnya kurang berhasil. Teori ini menyatakan bahwa anak-anak, terutama di jenjang pendidikan dasar, cenderung belajar lebih efektif ketika mereka menggunakan berbagai indra sekaligus (Supena & Dewi, 2020). Ketika pembelajaran hanya berfokus pada visual (melalui powerpoint) dan teks (melalui buku cetak), hal ini mengabaikan kebutuhan peserta didik untuk belajar melalui sentuhan, gerakan, dan pengalaman langsung. Pembelajaran yang melibatkan lebih banyak indera, seperti melalui kegiatan fisik, manipulasi objek, atau interaksi sosial, terbukti lebih baik dalam membantu anak-anak memahami konsep-konsep yang lebih abstrak. Metode pembelajaran yang bersifat statis dan kurang interaktif, seperti powerpoint dan buku cetak, tidak memfasilitasi pembelajaran yang bersifat multisensori ini.

Observasi selama pembelajaran dengan media powerpoint dan buku cetak juga menunjukkan kurangnya keterlibatan peserta didik dalam diskusi atau tanya jawab, yang merupakan elemen penting dari pembelajaran yang efektif. Dalam teori Vygotsky tentang Zone of Proximal Development (ZPD), interaksi sosial melalui diskusi dan kolaborasi adalah kunci dalam membantu peserta didik mencapai potensi belajar mereka yang optimal (Ruswanda et al., 2020). Tanpa adanya keterlibatan aktif dan diskusi, peserta didik kehilangan kesempatan untuk memperluas pemahaman mereka dengan bantuan dari guru atau teman sebaya (Hazin et al., 2021). Media powerpoint dan buku cetak, yang tidak dirancang untuk mendorong interaksi aktif, membuat peserta didik cenderung hanya menerima informasi tanpa memiliki kesempatan untuk mendiskusikan atau mempertanyakan konsep-konsep yang mungkin belum mereka pahami sepenuhnya.

Temuan-temuan ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan sebelumnya gagal memenuhi kebutuhan perkembangan kognitif dan sosial peserta didik, serta tidak sesuai dengan prinsip-prinsip teori pembelajaran yang mendukung keterlibatan aktif. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan baru yang lebih interaktif dan melibatkan partisipasi aktif peserta didik. Dalam hal ini, media pembelajaran Gurita Pancasila menjadi salah satu alternatif yang potensial. Media ini tidak hanya memungkinkan peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan fisik, seperti memotong dan menyusun bagian-bagian gurita, tetapi juga mendorong mereka untuk berpikir kritis dan aktif dalam menjawab pertanyaan terkait pengamalan sila-sila Pancasila. Dengan menyambungkan jawaban mereka pada tentakel gurita, peserta didik tidak hanya belajar secara kognitif, tetapi juga terlibat dalam kegiatan manipulatif yang melibatkan keterampilan motorik halus, yang penting untuk perkembangan anak pada usia sekolah dasar.

Hasil Post Test Pertemuan Pertama

Pada pertemuan pertama pengaplikasian media pembelajaran Gurita Pancasila, hasil post-test menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan peserta didik. Dari seluruh peserta didik, sebanyak 67,86% atau 19 orang dinyatakan lulus dalam menentukan pengamalan Pancasila yang termasuk dalam kategori Baik. Angka ini mencerminkan adanya peningkatan pemahaman peserta didik dibandingkan dengan hasil pre-test, yang hanya

mencapai 33,33%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media Gurita Pancasila, yang lebih interaktif dan melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses belajar, efektif dalam membantu mereka memahami nilai-nilai Pancasila secara lebih mendalam. Peserta didik lebih mampu mengidentifikasi dan menentukan penerapan sila-sila Pancasila, karena media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan visual dibandingkan metode sebelumnya.

Dinamika yang terjadi selama pembelajaran juga mendukung peningkatan ini. Peserta didik tampak lebih antusias dan terlibat dalam proses pembelajaran, dibandingkan dengan ketika menggunakan powerpoint dan buku cetak. Mereka aktif dalam memotong, menyusun, dan menghubungkan tentakel gurita dengan jawaban yang tepat, sehingga tercipta suasana belajar yang kolaboratif dan menyenangkan. Interaksi fisik dengan media pembelajaran memungkinkan peserta didik untuk lebih fokus dan termotivasi, karena mereka tidak hanya mendengarkan atau membaca, tetapi juga berpartisipasi langsung dalam pembelajaran. Hal ini selaras dengan teori pembelajaran konstruktivisme yang dikutip dari Masgumelar & Mustafa (2021), menyatakan bahwa peserta didik lebih mudah membangun pengetahuan ketika mereka aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Piaget, seperti yang diungkapkan Naufal (2021), menekankan bahwa anak-anak mempelajari sesuatu dengan lebih baik melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan mereka, yang dalam hal ini diwujudkan melalui penggunaan media Gurita Pancasila.

Selain itu, teori pembelajaran experiential learning dari Kolb juga mendukung temuan ini. Kolb berpendapat bahwa pengalaman konkret merupakan langkah awal yang penting dalam proses belajar, diikuti dengan refleksi, konseptualisasi, dan eksperimen aktif (Morris, 2020). Dalam pengaplikasian Gurita Pancasila, peserta didik terlibat dalam pengalaman langsung saat mereka menggunakan media tersebut untuk menentukan pengamalan Pancasila, kemudian merefleksikan hasilnya melalui diskusi dan presentasi. Proses ini membantu mereka menginternalisasi pengetahuan secara lebih efektif dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi.

Hasil Post Test Pertemuan Kedua

Pada hasil post-test kedua yang dilakukan setelah pertemuan kedua, tingkat kelulusan peserta didik kembali mengalami peningkatan yang signifikan, dengan persentase kelulusan mencapai 77,78% yang termasuk dalam kategori Baik. Dari seluruh peserta didik, 21 di antaranya berhasil lulus, mencerminkan peningkatan kemampuan mereka dalam memahami dan mengidentifikasi pengamalan sila-sila Pancasila. Peningkatan ini menegaskan bahwa media pembelajaran Gurita Pancasila yang digunakan tidak hanya efektif dalam pertemuan pertama, tetapi juga memiliki dampak berkelanjutan yang positif terhadap pemahaman peserta didik.

Peningkatan yang terjadi pada pertemuan kedua ini dapat dijelaskan melalui beberapa faktor. Pertama, peserta didik mulai terbiasa dengan penggunaan media Gurita Pancasila, sehingga mereka lebih percaya diri dan mampu menggunakan media tersebut dengan lebih efektif. Keterampilan mereka dalam menghubungkan jawaban dengan tentakel gurita menjadi lebih baik karena adanya pengulangan dan pemahaman yang lebih mendalam dari pertemuan sebelumnya. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran behaviorisme, yang

menyatakan bahwa pembelajaran dapat diperkuat melalui latihan berulang-ulang (Huda et al., 2023).

Teori penguatan, yang berasal dari aliran behaviorisme, menjelaskan bahwa pembelajaran dapat diperkuat melalui latihan dan pengalaman berulang (Shahbana et al., 2020). Pada pertemuan pertama, peserta didik mulai terbiasa dengan media Gurita Pancasila dan memperoleh pemahaman awal tentang bagaimana menggunakan media tersebut untuk menghubungkan konsep-konsep Pancasila. Pengalaman ini kemudian diperkuat pada pertemuan kedua, di mana peserta didik lebih siap dan percaya diri dalam mengerjakan tugas-tugas yang serupa. Penguatan dari pengalaman sebelumnya ini meningkatkan efisiensi dan pemahaman mereka, karena mereka sudah memiliki dasar pemahaman yang lebih kuat dari pertemuan pertama.

Pengalaman belajar yang berulang dan diperkuat melalui media yang sama memungkinkan peserta didik untuk memperdalam pemahaman mereka secara bertahap (Widiastuti et al., 2023). Setiap kali mereka terlibat dalam aktivitas dengan media Gurita Pancasila, mereka tidak hanya mengulang konsep, tetapi juga memperkuat dan menginternalisasi pengetahuan yang sudah mereka peroleh. Seperti yang dijelaskan dalam teori penguatan, pembelajaran yang efektif sering kali melibatkan pengulangan aktivitas yang sama dalam konteks yang serupa, yang secara perlahan memperkuat perilaku atau pengetahuan yang diinginkan.

Peningkatan dalam post-test kedua ini menunjukkan bahwa dengan pengalaman berulang yang didukung oleh penguatan dari pertemuan pertama, peserta didik mampu mencapai tingkat pemahaman yang lebih tinggi dan lebih maksimal.

Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil penelitian ini menunjukkan adanya perubahan signifikan dalam efektivitas media pembelajaran yang digunakan. Pada hasil pre-test, hanya 33,33% peserta didik yang lulus, yang mengindikasikan bahwa metode pembelajaran sebelumnya, yaitu penggunaan powerpoint dan buku cetak, kurang efektif dalam merangsang pemahaman peserta didik. Media pembelajaran tersebut tidak mampu memotivasi keterlibatan aktif peserta didik, yang menurut teori konstruktivisme Piaget dan teori pembelajaran multisensori, sangat penting untuk mendorong pemahaman dan pembelajaran yang lebih mendalam.

Namun, ketika media pembelajaran Gurita Pancasila mulai diterapkan, terjadi peningkatan yang signifikan. Pada post-test setelah pertemuan pertama, tingkat kelulusan mencapai 67,86% yang termasuk kategori Baik, yang mencerminkan bahwa peserta didik mulai mampu memahami pengamalan Pancasila dengan lebih baik. Penggunaan media yang interaktif dan melibatkan peserta didik secara fisik dalam proses pembelajaran, seperti memotong dan menyusun bagian gurita, mendorong partisipasi aktif mereka. Teori konstruktivisme mendukung temuan ini, yang menyatakan bahwa pembelajaran yang aktif dan konkret melalui pengalaman langsung sangat efektif dalam membangun pengetahuan.

Pada post-test kedua setelah pertemuan kedua, tingkat kelulusan meningkat lebih jauh, mencapai 77,78% yang termasuk dalam kategori Baik. Hal ini menunjukkan bahwa penguatan

melalui pengalaman berulang membantu peserta didik memperdalam pemahaman mereka. Sesuai dengan teori penguatan dari aliran behaviorisme, pembelajaran yang dilakukan secara berulang-ulang memperkuat pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh sebelumnya, sehingga peserta didik semakin percaya diri dan mampu mencapai pemahaman yang lebih maksimal.

Daftar Rujukan

- Agustiana, D. M., Malik, M., & Rumiati, S. (2023). Analisis Pembelajaran Berdiferensiasi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Citizenship Virtues*, 3(2), 522–533. <https://doi.org/10.37640/jcv.v3i2.1869>
- Angelina, T., Herliana, Y., Widodo, S. T., & Arum, U. K. (2023). Efektivitas Media Paper Mode dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3731–3742. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6382>
- Dewi, M. P., S, N., & Irdamurni, I. (2020). Perkembangan Bahasa, Emosi, dan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 1–11. <https://doi.org/10.30659/pendas.7.1.1-11>
- Gainau, M. B. (2021). *Psikologi anak*. PT Kanisius.
- Hazin, M., Hidayat, S., Tanjung, A. S., Syamwiel, A., & Hakim, A. (2021). Pendampingan Psikososial dan Modul Pembelajaran Sekolah Dasar untuk Mengatasi Learning Loss. *Jubaedah : Jurnal Pengabdian Dan Edukasi Sekolah (Indonesian Journal of Community Services and School Education)*, 1(2), 178–189. <https://doi.org/10.46306/jub.v1i2.34>
- Huda, M., Fawaid, A., & Slamet, S. (2023). Implementasi Teori Belajar Behavioristik dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(4), 64–72. <https://doi.org/https://doi.org/10.51903/pendekar.v1i4.291>
- Magdalena, I. (2021). *Desain Evaluasi Pembelajaran SD*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan dan Pembelajaran. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49–57. <https://doi.org/https://doi.org/10.62159/ghaitsa.v2i1.188>
- Morris, T. H. (2020). Experiential Learning – A Systematic Review and Revision of Kolb’s Model. *Interactive Learning Environments*, 28(8), 1064–1077. <https://doi.org/10.1080/10494820.2019.1570279>
- Naufal, H. (2021). Model Pembelajaran Konstruktivisme pada Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa di Era Merdeka Belajar. *ProSANDIKA UNIKAL (Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Pekalongan)*, 2, 143–152.
- Oktavia, L. S., Neviyarni, N., & Irdamurni, I. (2021). Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar: Kajian Untuk Siswa Kelas Rendah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1823–1828.
- Parwati, Y., Saylendra, N. P., & Nugraha, Y. (2023). Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dalam Meningkatkan Civic Disposition Siswa pada Kurikulum Merdeka. *De Cive : Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 3(9), 310–316. <https://doi.org/10.56393/decive.v3i9.1782>
- Rachmawati, A. D., Baiduri, B., & Effendi, M. M. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Web Dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(3), 540–550. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i3.3014>
- Ramadhan, W., Meisya, R., Jannah, R., & Putro, K. Z. (2023). E-modul Pendidikan Pancasila Berbasis Canva Berbantuan Flip PDF Profesional untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

- Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(2), 178–195. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i2.27262>
- Ruswanda, R. F., Rinaldi, A., Andriani, S., & Nabilla, G. A. F. (2020). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Melalui Model Pembelajaran Experiential Learning Berbasis Zone of Proximal Development (ZPD). *Journal of Mathematics Education and Science*, 3(2), 55–60. <https://doi.org/10.32665/james.v3i2.138>
- Setiawan, H., Saputra, H. H., Hakim, M., Ermiana, I., & Umar, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Gurita Kata Berbasis Karakter Pada Materi Menulis Puisi Kelas IV Sekolah Dasar. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 7(1), 79–92. <https://doi.org/10.28926/briliant.v7i1.893>
- Shahbana, E. B., Kautsar farizqi, F., & Satria, R. (2020). Implementasi Teori Belajar Behavioristik dalam Pembelajaran. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 9(1), 24–33. <https://doi.org/10.37755/jsap.v9i1.249>
- Supena, A., & Dewi, I. R. (2020). Metode Multisensori untuk Siswa Disleksia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 110–120. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.623>
- Widiastuti, N., Ansori, A., & Hatimah, I. (2023). Implementasi Teori Pembelajaran Behavioristik dan Humanistik dalam Pendidikan Keluarga. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 9(1), 83–88. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.37905/aksara.9.1.83-88.2023>
- Yuniarto, B., Lama'atushabakh, M., Maryanto, M., & Habibi, A. (2022). Pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Sosial Dan Sains*, 2(11), 1170–1178. <https://doi.org/10.59188/jurnalsosains.v2i11.522>