



Penerapan Media Pembelajaran Jemuran Gembira dan Kuis Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD Karangayu 01 Kota Semarang

Muchamad Hidayatullah¹, Zahra Dila Intania², Susilo Tri Widodo³, Rina Nuraeni⁴, Sri Winarni⁵

¹²³⁴Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang, Kota Semarang

⁵SDN Karangayu 01, Semarang Barat, Kota Semarang

E-mail: muchhidayatullah25@students.unnes.ac.id

Abstract

This research aims to determine the effectiveness of using Jemuran Gembira learning media and interactive quizzes on the learning outcomes of class IV students at SDN Karangayu 01 Semarang City in the subject of Pancasila Education with material on the application of Pancasila principles in everyday life. The method used is Classroom Action Research (PTK) with a qualitative approach carried out in two cycles. Data was collected through observation, interviews and learning outcomes tests. The research results show that the use of Jemuran Gembira media and interactive quizzes has a positive impact on student learning outcomes. The average learning outcome value increased from 63.3% in the pre-cycle to 67% in cycle I, and reached 74% in cycle II. Jemuran Gembira media is effective in building student interaction and involvement, while interactive quizzes are superior in combining technology with fun competitive elements, thereby increasing interest and motivation to learn. Thus, these two media are suitable to be applied to improve the quality of learning in elementary schools.

Keywords: learning media, learning outcomes

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran Jemuran Gembira dan kuis interaktif terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Karangayu 01 Kota Semarang pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi penerapan sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif yang dilaksanakan dalam dua siklus. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Jemuran Gembira dan kuis interaktif memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik. Rata-rata nilai hasil belajar meningkat dari 63,3% pada pra-siklus menjadi 67% pada siklus I, dan mencapai 74% pada siklus II. Media Jemuran Gembira efektif dalam membangun interaksi dan keterlibatan peserta didik, sementara kuis interaktif lebih unggul dalam memadukan teknologi dengan elemen kompetitif yang menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar. Dengan demikian, kedua media ini layak diterapkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media pembelajaran, Hasil belajar

1. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk karakter peserta didik, termasuk menanamkan nilai moral sebagai dasar kehidupan bermasyarakat (Fira Ayu Dwiputri, 2021). Pendidikan karakter sendiri memiliki peranan untuk melatih dan membentuk kemampuan setiap individu secara terus-menerus sehingga peserta didik dapat menjalani kehidupan sosialnya dengan baik (Bates, 2019). Pendidikan karakter dapat ditanamkan sejak bangku sekolah dasar. Karena pada masa itu, peserta didik dapat lebih mudah memahami dan menerapkan pembelajaran yang diberikan oleh



JURNAL

Pendidikan Dasar dan Keguruan

Volume 10, No. 1, 2025

P-ISSN : 2527-578X

E-ISSN : 2715-2818

Homepage : <https://journal.uiad.ac.id/index.php/JPDK/index>

DOI : <https://doi.org/10.47435/jpdk.v10i1.3359>

guru. Pendidikan karakter digunakan untuk memperkuat fungsi pendidikan sebagai sarana penanaman nilai-nilai moral peserta didik, terutama dalam menghadapi masalah sosial dalam lingkungan masyarakat (Qooyimah, 2016).

Di Indonesia, kurikulum pendidikan mengalami perubahan dari waktu ke waktu agar tetap relevan dengan kondisi zaman. Setiap kurikulum yang dibuat umumnya menawarkan sarana pengajaran, materi, rencana pembelajaran hingga asesmen, yang nantinya akan ditransformasikan ke dalam aktivitas di kelas (Ronualdo Marques, 2020). Dalam pelaksanaan sebuah kurikulum dituntut untuk melaksanakan sepenuhnya apa yang telah direncanakan dalam kurikulum tersebut, apabila pelaksanaannya menyimpang dari yang telah dirancang maka akan menimbulkan kesesuaian antara rancangan yang dibuat dengan implementasinya (Karakus, 2021).

Nadiem Makarim selaku Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, menginisiasi perubahan dalam sistem pendidikan dengan menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan efektif. Pendekatan ini bertujuan agar pembelajaran tidak hanya terfokus pada pencapaian nilai atau skor, tetapi juga pada pengembangan karakter peserta didik (Indarta et al. 2022). Penguatan karakter peserta didik dapat diupayakan melalui konsep seperti pembelajaran sosial-emosional yang terdapat dalam Kurikulum Merdeka (Singh, 2019). Kurikulum Merdeka mendorong peserta didik menjadi individu yang mandiri, percaya diri, mampu bersosialisasi dengan baik, dengan mengembangkan potensi yang ada dalam diri mereka. Merdeka Belajar ingin melahirkan sumber daya manusia yang berkualitas sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dengan memerhatikan pendekatan yang digunakan dalam proses belajar mengajar sesuai kebutuhan peserta didik (Nurul Majidah, 2024).

Pancasila merupakan dasar negara Indonesia yang terdiri atas lima sila, yang mengandung nilai-nilai fundamental bagi seluruh warga negara (Puji Ayu Handayani, 2021). Diperlukan pemahaman dan pengamalan yang baik khususnya oleh seluruh generasi muda untuk menghasilkan generasi yang siap menghadapi tantangan di masa depan (Adelia Yusnita, 2024). Pendidikan Pancasila menjadi bagian penting sebagai landasan yang dirancang untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila pada diri peserta didik. Dengan adanya Pendidikan Pancasila dalam kurikulum sekolah, bertujuan agar peserta didik memiliki sikap, nilai, dan kepribadian yang sesuai dengan prinsip-prinsip Pancasila, sehingga tercipta generasi muda yang berkarakter kuat dan bermoral (Mas Fierna Janvierna Lusie Putri, 2023).

Pada implementasi pembelajaran nilai-nilai Pancasila seringkali menghadapi berbagai tantangan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN Karangayu 01, salah satu kesulitan utama yang dihadapi adalah rendahnya pemahaman peserta didik tentang penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini terlihat dari peserta didik yang masih kesulitan dalam menghubungkan nilai-nilai Pancasila dengan situasi nyata di sekitar mereka. Kondisi ini menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat lebih mudah memahami, dan menerapkan nilai-nilai Pancasila secara kontekstual. Dalam (Ramli Akhmad1, 2020) Implementasi pembelajaran pancasila digunakan untuk upaya pemecahan konflik yang terjadi dikarenakan berbagai hal, salah satunya yaitu perbedaan etnis.

Salah satu solusi yang ditawarkan adalah penggunaan media pembelajaran inovatif, seperti Jemuran Gembira (Jemuran Game Belajar Mengenal Pengamalan Sila Pancasila) dan kuis interaktif. Jemuran Gembira melibatkan aktivitas fisik, di mana peserta didik menggantung jawaban atau pendapat mereka terkait nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Metode ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, tetapi juga membantu peserta didik mengasah kemampuan berpikir kritis dan keterampilan motorik Lestari, T.P, dkk. (2024). Sementara itu, menurut Madina, N. R, dkk. (2023) kuis interaktif dirancang untuk meningkatkan pemahaman peserta didik melalui pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan kehidupan nyata, sehingga peserta didik dapat lebih mudah menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman sehari-hari.

Media pembelajaran adalah sarana, baik fisik maupun nonfisik, yang sengaja digunakan untuk memfasilitasi interaksi antara guru dan siswa dalam memahami materi pelajaran,



sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Pemilihan media yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan pengguna menjadi pertimbangan utama bagi para guru (Mifta, 2023). Dengan menggunakan media ini, pembelajaran diharapkan menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-harinya. Selain itu, media ini dapat membantu guru mengatasi tantangan dalam menyampaikan materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan media pembelajaran *Jemuran Gembira* dan kuis interaktif terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Karangayu 01, khususnya dalam memahami penerapan nilai-nilai Pancasila.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran di kelas IV SDN Karangayu 01 Kota Semarang melalui penerapan media pembelajaran *Jemuran Gembira* dan kuis interaktif. PTK dirancang untuk memperbaiki kinerja pembelajaran, menemukan solusi terhadap permasalahan selama proses belajar, serta mendorong inovasi-inovasi baru dalam kegiatan belajar-mengajar. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dengan melibatkan tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Data penelitian diperoleh melalui wawancara dengan wali kelas untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran dan observasi langsung selama pelaksanaan pembelajaran menggunakan media konkret dan digital. Hasil belajar dianalisis untuk mengukur efektivitas media yang digunakan, menunjukkan bahwa penerapan *Jemuran Gembira* dan kuis interaktif mampu memberikan dampak positif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas 4 SDN Karangayu 01 Ibu SW, pembelajaran Pendidikan Pancasila diimplementasikan dengan menggunakan metode yang diterapkan termasuk ceramah, tanya jawab, dan demonstrasi. Meskipun fasilitas yang tersedia sudah memadai, terdapat tantangan terkait materi yang banyak berupa hafalan, membuat sebagian peserta didik kesulitan dalam mengingat dan mengaplikasikan nilai-nilai Pancasila. Sebanyak 25% peserta didik masih kesulitan dalam membaca dan menulis dengan lancar, yang berdampak pada pemahaman materi. Rata-rata nilai hasil belajar sebelum tindakan dilakukan adalah 63,3 dengan presentase 63,3% yang terdiri dari 29 peserta didik. Sebagai upaya memotivasi, guru memberikan reward berupa nilai dan hadiah, meskipun tantangan utama tetap ada pada pemahaman materi dan penerapan nilai-nilai Pancasila.

Pada siklus 1, setelah implementasi metode pembelajaran yang melibatkan media *Jemuran Gembira*, rata-rata nilai hasil belajar peserta didik meningkat menjadi 67%, dibandingkan dengan 63,3% pada tahap sebelum tindakan. Media ini menggabungkan permainan interaktif yang membuat pembelajaran lebih menarik dan dapat meningkatkan pemahaman metode yang diterapkan termasuk ceramah, tanya jawab, dan demonstrasi tentang nilai-nilai Pancasila. Di siklus 2, dengan penerapan kuis interaktif, hasil belajar peserta didik semakin meningkat menjadi 74%. Peserta didik menjadi lebih antusias dan kompetitif, yang berkontribusi pada pemahaman yang lebih baik tentang materi yang diajarkan. Media pembelajaran yang variatif, seperti "*Jemuran Gembira*" dan kuis interaktif, terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Meskipun terdapat beberapa kendala, seperti pengelolaan waktu dan partisipasi peserta didik yang tidak merata, keseluruhan implementasi menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai Pancasila. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan hasil belajar mereka.



JURNAL

Pendidikan Dasar dan Keguruan

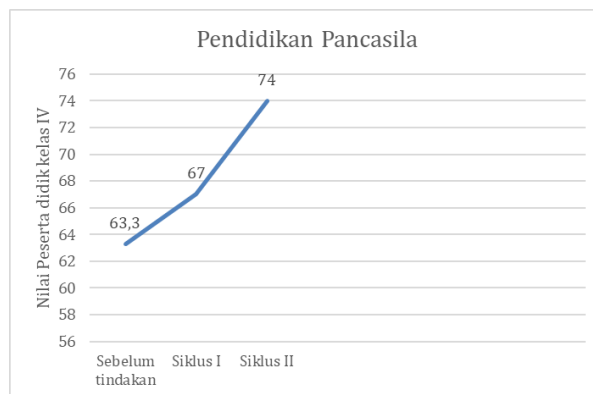
Volume 10, No. 1, 2025

P-ISSN : 2527-578X

E-ISSN : 2715-2818

Homepage : <https://journal.uiad.ac.id/index.php/JPDK/index>

DOI : <https://doi.org/10.47435/jpdk.v10i1.3359>



Gambar 1 Peningkatan Hasil Belajar

Penerapan media pembelajaran kuis interaktif lebih efektif daripada Jemuran Gembira dalam meningkatkan hasil belajar karena dapat memberikan tantangan langsung yang fokus pada pemahaman konsep dan penerapan nilai-nilai Pancasila. Melalui kuis, peserta didik dilibatkan dalam kompetisi sehat, mendapatkan umpan balik cepat, dan dapat menilai pemahaman mereka secara langsung. Kuis ini juga mendorong peserta didik untuk berpikir cepat dengan sistem penilaian yang jelas, sehingga membantu peserta didik memahami dan mengingat materi dengan lebih baik. Selain itu, kuis interaktif dapat disesuaikan dengan tingkat kesulitan yang sesuai dengan kemampuan peserta didik, serta memastikan pemahaman yang lebih mendalam tentang Pancasila.

4. Simpulan

Penggunaan media pembelajaran Jemuran Gembira dan kuis interaktif terbukti efektif meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila di kelas IV SDN Karangayu 01. Media Jemuran Gembira mendorong kolaborasi, diskusi kelompok, dan berpikir kritis, sementara kuis interaktif meningkatkan antusiasme, motivasi, dan keterlibatan peserta didik melalui teknologi dan kompetisi yang menyenangkan. Hasilnya, rata-rata nilai peserta didik meningkat dari 63,3% pada pra-siklus menjadi 67% di siklus I dengan Jemuran Gembira, dan mencapai 74% di siklus II dengan kuis interaktif. Peningkatan yang lebih signifikan pada siklus II menunjukkan bahwa kuis interaktif lebih efektif daripada Jemuran Gembira karena memberikan tantangan langsung yang fokus pada pemahaman konsep serta penerapan nilai-nilai Pancasila secara mendalam.

Ucapan Terimakasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung penyusunan artikel ini. Terima kasih kepada dosen pembimbing, kepala sekolah, dan wali kelas yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan motivasi, serta kepada semua sumber inspirasi yang menjadi referensi dalam penulisan artikel ini. Semoga artikel ini bermanfaat dan dapat memberikan kontribusi positif bagi pembaca.

Daftar Pustaka

- Akhmad, R., & Maryani, E. (2020). Implementasi pembelajaran nilai-nilai Pancasila sebagai upaya mitigasi bencana sosial konflik antar etnis di NTB. *Geodika: Jurnal Kajian Ilmu dan Pendidikan Geografi*, 4(1), 32-43.
- Bates, A. (2019). Character education and the 'priority of recognition'. *Cambridge Journal of Education*, Volume 49, 695-710. <https://doi.org/10.1080/0305764X.2019.1590529>



JURNAL

Pendidikan Dasar dan Keguruan

Volume 10, No. 1, 2025

P-ISSN : 2527-578X

E-ISSN : 2715-2818

Homepage : <https://journal.uiad.ac.id/index.php/JPDK/index>

DOI : <https://doi.org/10.47435/jpdk.v10i1.3359>

- Dwiputri, F. A., & Dinie, A. (2021). Penerapan Nilai Pancasila dalam Menumbuhkan Karakter Siswa Sekolah Dasar yang Cerdas Kreatif dan Berakhlak Mulia. *Jurnal Pendidikan Tambusai, Volume 5 Nomor 1*, 1267-1273. Diakses dari <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1097>
- Handayani, P. A., & Dinie, A. D. (2021). Implementasi Pancasila sebagai Dasar Negara. *Jurnal Kewarganegaraan, Vol. 5 No.1*, 6-12. <https://doi.org/10.31316/jk.v5i1.1439>
- Indarta, Y., et al. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 3011–3024. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2589>
- Karakus, G. (2021). A Literary Review on Curriculum Implementation Problems. *International Journal of Education, Vol. 9, No. 3*, 201-220. Diakses dari <https://doi.org/10.34293/education.v9i3.3983>
- Lestari, T. P, dkk. (2024). Penerapan Media Jemuran Gembira terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas 2 SDN Pandeanlamper 01 Semarang. *Jurnal Pendidikan Tambusai, Vol. 8 No. 1*, 14066-14074. Diakses dari <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/14375>
- Madina, N. R, dkk. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 4, No. 2*, 899-912. Diakses dari <https://murhum.ppjpaud.org/index.php/murhum/article/view/317/217>.
- Majidah, Nurul., et al. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa di SDN Alalak Tengah 2. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin, Vol.2 No. 3*, 1226-1235. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i3.353>
- Marques, R., & Xavier, C. R. (2020). The Challenges and Difficulties of Teachers in the Insertion and Practice of Environmental Education in the School Curriculum. *International Journal on Social and Education Sciences (IJonSES), Volume 2 (1)*, 49-56.
- Miftah, M. (2023) 'Studi Kelayakan Pengembangan Layanan Media Pembelajaran Berbasis TIK Terintegrasi untuk PAUD', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), pp. 104–118. Available at: <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.2527>.
- Pagau, D. A., & Mytra, P. (2023). The Effect of Technology In Mathematics Learning. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 6(1), 287-296.
- Purba., P. B., et al. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*. Dei Serdang: Yayasan Kita Menulis.
- Putri, M. F. J. L., et al. (2023). Peran Pendidikan Pancasila Dalam Membentuk Karakter Peserta Didik di Sekolah. *Jurnal Kewarganegaraan, Vol. 7 No. 2*, 1983-1988. Diakses dari <https://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/5576/3276>
- Qoyyimah, U. (2016). Inculcating character education through EFL teaching in Indonesian state schools. *Pedagogies: An International Journal, Volume 11*, 109-126. Diakses dari <https://eric.ed.gov/?id=EJ1100530>
- Singh, B. (2019). Character education in the 21st century. *Journal of Social Studies (JSS), Vol 15, No 1*, 1-12. [10.21831/jss.v15i1.25226](https://doi.org/10.21831/jss.v15i1.25226)
- Yusnita, A., et al. (2024). Membentuk Karakter Pancasila di Era Generasi Z. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Politik dan Sosial Indonesia, Volume. 1 No. 3*, 246-257. <https://doi.org/10.62383/aktivisme.v1i3.359>