

Pengembangan Media Pembelajaran Gurita Berbasis Karakter untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif pada Materi Pengamalan Sila Pancasila Siswa Kelas IV SD

Atika Susanti

Program Studi PGSD, FKIP, Universitas Bengkulu, Indonesia
atikasusanti@unib.ac.id

Abdul Muktadir

Magister Pendidikan Dasar, FKIP, Universitas Bengkulu, Indonesia
abdulmuktadir@unib.ac.id

Abstract

The purpose of this research is to produce a Character-Based Gurita Learning Media to improve the cognitive learning outcomes of fourth-grade elementary school students. Using the ADDIE development model, the study involved two media experts, two subject matter experts, one fourth-grade teacher, and 20 students from SDN 44 Kota Bengkulu. Data were collected through expert validation sheets and user feasibility questionnaires. (1) The media consists of several components: (a) octopus head, (b) octopus body, (c) octopus arms, and (d) a support pole. (2) The media received high feasibility ratings from both media experts (score of 86) and content experts (score of 67), categorized as very feasible. (3) Teacher responses also rated it highly, with scores of 87 and 85, while the average score from student responses was 12.90. (4) A paired samples t-test showed a significant improvement in student learning outcomes, with pretest scores rising from an average of 74.57 to 85.65 in the posttest, yielding a gain score of 0.44 in the moderate category. These results suggest that the Gurpensila media is highly suitable for use as a teaching aid in Pancasila Education, particularly for teaching the practice of Pancasila principles in fourth-grade elementary school.

Keywords: Learning Media, Character-Based Media, Pancasila Education, Elementary School.

Pendahuluan

Pendidikan Pancasila merupakan pilar utama dalam membentuk karakter dan jati diri generasi muda Indonesia. Sejak jenjang sekolah dasar, siswa telah dikenalkan dengan nilai-nilai dasar Pancasila melalui mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Salah satu kompetensi penting yang perlu dikuasai oleh siswa kelas IV adalah kemampuan menerapkan sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Namun, metode pembelajaran yang masih bersifat teoritis dan kurang didukung oleh media inovatif sering kali menyebabkan rendahnya minat belajar siswa. Hal ini berdampak

pada pencapaian hasil belajar kognitif yang belum maksimal serta belum optimalnya penanaman nilai-nilai karakter.

Urgensi pengembangan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan berbasis karakter menjadi penting untuk menjawab tantangan tersebut. Hal ini didukung oleh penelitian Puspitasari & Prayitno (2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan media visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn secara signifikan. Selain itu, Saragih & Ramadhan (2023) menegaskan bahwa media pembelajaran yang mengintegrasikan karakter nasionalisme dan nilai sosial memiliki pengaruh positif terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Secara teoretis, pengembangan media ini merujuk pada teori pembelajaran bermakna dari Ausubel, yang menekankan bahwa pengetahuan akan lebih mudah dipahami apabila dikaitkan dengan struktur kognitif yang sudah dimiliki siswa. Sementara itu, pendekatan pembelajaran karakter berbasis nilai (*value-based learning*), menurut Lickona (2022), memberikan landasan penting bagi siswa untuk memahami nilai bukan hanya secara kognitif, tetapi juga afektif dan aplikatif.

Media pembelajaran Gurita berbasis karakter yang dikembangkan dalam penelitian ini termasuk dalam kategori media visual. Pemilihan media visual didasarkan pada berbagai keunggulannya sebagaimana dikemukakan oleh Arsyad (2017), antara lain: (1) bersifat tahan lama dan dapat digunakan berulang kali; (2) memberikan hasil analisis yang lebih mendalam; (3) memperkuat pengetahuan awal siswa; (4) mampu menumbuhkan motivasi dan minat belajar yang baru; serta (5) membantu siswa yang memiliki pengalaman awal terbatas terhadap materi yang diajarkan.

Dari hasil analisis kebutuhan yang dilakukan di SDN 44 Kota Bengkulu, ditemukan bahwa guru masih mengandalkan metode ceramah dan buku teks dalam mengajarkan materi Pengamalan Sila Pancasila. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas IV, terdapat hambatan dalam memvisualisasikan contoh-contoh pengamalan nilai Pancasila yang kontekstual dan sesuai dengan dunia anak. Selain itu, wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa mereka merasa jenuh dengan materi yang disampaikan secara monoton, dan lebih menyukai pembelajaran yang disajikan melalui gambar, cerita, atau karakter animasi yang menyenangkan.

Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya solusi inovatif dalam bentuk media pembelajaran yang tidak hanya menarik dan interaktif, tetapi juga mampu menyisipkan nilai-nilai karakter secara eksplisit. Oleh karena itu, penelitian ini diarahkan untuk mengembangkan media pembelajaran "Gurita Pengamalan Sila Pancasila" berbasis karakter, yang dirancang khusus untuk memvisualisasikan nilai-nilai setiap sila dalam bentuk yang menarik, mudah dipahami, dan dekat dengan pengalaman keseharian siswa.

Penelitian ini menghadirkan inovasi dalam hal desain dan fungsi media pembelajaran visual yang dirancang secara kreatif dengan pendekatan karakter dan menggunakan bahan kain flanel. Media ini dilengkapi dengan berbagai fitur interaktif, seperti kantong soal berisi pertanyaan reflektif, gulungan kertas yang memuat contoh sikap sesuai sila Pancasila, *speaker Bluetooth* untuk mendukung aspek *audio-visual*, serta penyangga kayu yang kokoh sehingga media dapat digunakan secara fleksibel. Tidak seperti media konvensional yang cenderung mengandalkan gambar statis, media Gurita menggabungkan unsur visual, audio, sentuhan, dan gerakan dalam satu bentuk media fisik yang imersif dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar. Inovasi ini menjadi alternatif yang relevan sebagai media pembelajaran kontekstual dan interaktif, yang mampu mendukung pencapaian hasil belajar kognitif sekaligus penanaman nilai karakter secara terpadu.

Metode

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Proses pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan

menggunakan model ADDIE, yang meliputi lima tahap berurutan, yaitu Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.

Partisipan

Subjek dalam penelitian ini meliputi dua ahli media, dua ahli materi, seorang guru kelas IV, serta 20 siswa kelas IV yang berasal dari SDN 44 Kota Bengkulu.

Instrumen

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas lembar analisis kebutuhan yang diperoleh melalui observasi dan wawancara, lembar validasi dari para ahli, kuesioner untuk menjangkau tanggapan dari guru dan siswa, serta tes untuk mengukur hasil belajar kognitif pada materi pengamalan sila-sila Pancasila dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui beberapa teknik, antara lain analisis kebutuhan media, kuesioner, dan tes. Wawancara serta observasi dilakukan pada tahap analisis untuk memahami kebutuhan media dan kondisi pembelajaran di kelas. Kuesioner diberikan kepada ahli media, ahli materi, guru, dan siswa untuk menilai kelayakan serta mendapatkan tanggapan terkait media yang dikembangkan. Tes hasil belajar digunakan untuk mengevaluasi efektivitas media dalam meningkatkan pencapaian hasil belajar kognitif siswa.

Teknik Analisis Data

Data dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif untuk mengevaluasi kelayakan, tanggapan pengguna, dan keberhasilan media Gurita berbasis karakter yang telah dikembangkan.

Hasil

1. Proses Pengembangan Media Pembelajaran Gurita Berbasis Karakter

Proses pengembangan mengikuti model ADDIE yang dilaksanakan dalam lima tahapan, sebagai berikut:

Analysis

Tahap awal dilakukan analisis kebutuhan melalui observasi, wawancara guru dan siswa. Dari hasil wawancara dengan guru kelas IV di SDN 44 Kota Bengkulu, ditemukan bahwa: (1) Siswa sering kesulitan memahami nilai-nilai Pancasila secara konkret karena materi cenderung disampaikan secara verbal dan abstrak. (2) Tidak tersedia media pembelajaran khusus yang mengaitkan antara pengamalan sila Pancasila dengan penguatan karakter secara eksplisit. (3) Guru membutuhkan media ajar yang mampu menarik perhatian siswa dan memudahkan pemahaman melalui pendekatan kontekstual serta visual.

Hasil analisis Kurikulum Merdeka, khususnya untuk muatan pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD. Hasilnya menunjukkan bahwa terdapat elemen capaian Pendidikan Pancasila dengan Capaian Pembelajaran (CP) kelas IV yang relevan dengan materi yang memerlukan pengembangan media pembelajaran yaitu: Peserta didik mampu menunjukkan makna sila-sila Pancasila, dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari; dan mengenal karakter para perumus Pancasila.

Desain media disesuaikan dengan CP dan TP dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV. Tujuan Pembelajaran (TP) yang telah dirumuskan yaitu: (1) Peserta didik dapat menyebutkan lima sila Pancasila beserta lambangnya secara urut melalui kegiatan pengamatan penggunaan media gurita dengan mandiri (C1), (2) Peserta didik dapat menjelaskan makna setiap sila Pancasila secara lisan melalui kegiatan pengamatan penggunaan media gurita dengan bernalar kritis (C2). (3) Peserta didik dapat menunjukkan sikap atau tindakan yang mencontohkan

pengamalan sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari melalui kegiatan mencocokkan pada media Gurita dengan bernalar kritis (C3). (4) Peserta didik dapat menguraikan lima contoh perilaku yang sesuai dengan masing-masing sila Pancasila dalam konteks kehidupan di sekolah dan masyarakat melalui pengamatan penggunaan media gurita dengan bernalar kritis (C4), dan (5) Peserta didik dapat menyimpulkan sikap-sikap yang mencontohkan atau tidak mencontohkan nilai-nilai Pancasila, serta memberikan alasan logis atas penilaiannya melalui pengamatan penggunaan media gurita dengan bernalar kritis (C5).

Hasil analisis ketersediaan media pembelajaran di SD menunjukkan bahwa: (1) Sekolah SDN 44 Kota Bengkulu belum memiliki media pembelajaran Pendidikan Pancasila atau khusus yang digunakan untuk menyampaikan materi pengamalan sila Pancasila. (2) Media yang digunakan guru terbatas pada buku paket dan lembar kerja siswa (LKS) yang kurang interaktif dan visual. Dan (3) Guru kurang menggunakan media berbasis karakter atau media visual yang mendukung penanaman nilai melalui pendekatan naratif dan visual.

Design

Tahap desain dirancang konsep media Gurita berbasis karakter dengan mengintegrasikan nilai-nilai pada setiap sila Pancasila ke dalam cerita, ilustrasi, dan aktivitas siswa. Berikut ini disajikan uraian desain media pembelajaran Gurita berbasis Karakter.

1. Pembuatan Buku Panduan Penggunaan Media

Desain awal mencakup pembuatan buku panduan bagi guru dan siswa. Buku panduan ini memuat: (1) Petunjuk penggunaan media Gurita berbasis karakter dilengkapi dengan langkah-langkah penggunaan. (2) Penjelasan tentang capaian pembelajaran dan rumusan tujuan pembelajaran beserta nilai karakter yang ingin ditanamkan. (3) Ilustrasi cara memutar, memilih, dan mencocokkan gulungan sikap dengan sila Pancasila, dan (4) Panduan refleksi dan diskusi kelas setelah kegiatan bermain media.

2. Bentuk Media Gurita (Gurpensila) Berbasis Karakter

Media ini dikembangkan dalam bentuk gurita berbasis karakter yang disebut Gurpensila, dengan elemen-elemen sebagai berikut:

a. Kepala Gurita

Terdapat tanda panah yang menunjukkan lengan mana yang sejajar dan menjadi fokus permainan. Memiliki kantong lambang sila Pancasila (jumlah 5) yang digunakan sebagai tempat mencocokkan sikap yang sesuai dengan masing-masing sila. Di dalam kantong ini, siswa akan memasukkan gulungan kertas berisi contoh sikap setelah melakukan pencocokan.

b. Tubuh Gurita

Tubuh Gurpensila dirancang dapat diputar untuk menunjuk lengan tertentu secara acak atau sesuai arahan guru. Di dalam tubuh gurita terdapat *speaker bluetooth* kecil untuk memutar musik pembelajaran atau lagu Pancasila guna menambah keceriaan dan suasana belajar yang menyenangkan.

c. Lengan Gurita

Terdapat 15 lengan, di mana setiap lengan berisi kantong berisi 3 gulungan kertas yang mencantumkan contoh sikap penerapan sila Pancasila. Setiap gulungan kertas dapat ditarik dan dibuka oleh siswa, kemudian siswa mencocokkan sikap tersebut dengan sila Pancasila yang sesuai, dan memasukkannya ke dalam kantong di kepala gurita.

d. Tiang Penyanggah

Media Gurpensila digantung pada tiang penyanggah dari kayu yang kokoh dan seimbang. Tiang ini memungkinkan media digantung dan diputar dengan stabil, sehingga interaksi siswa tetap aman dan nyaman.

Development

Tahap pengembangan produk awal dibuat media yang menyerupai Gurita, latihan soal, dan aktivitas refleksi karakter. Berikut ini tampilan buku panduan penggunaan media pembelajaran Gurita berbasis karakter yang telah dikembangkan peneliti. Berikut ini disajikan pengembangan buku pedoman penggunaan media Gurita berbasis karakter pada Gambar 1.



Gambar 1. Buku Pedoman Penggunaan Media Gurita Berbasis Karakter

Berikut ini tampilan pengembangan media Gurita berbasis karakter dapat dilihat pada Gambar 2.



(a) Tanda panah (b) kantong kepala (c) *speaker bluetooth*



(d) Gulungan soal (e) kantong lengan (d) tiang penyanggah

Gambar 2. Bentuk Media Gurita Berbasis karakter

2. Kelayakan Media Gurita Berbasis Karakter

Validasi oleh para ahli dilakukan untuk memperoleh masukan terkait kelayakan media pembelajaran Gurita berbasis karakter yang telah dikembangkan. Adapun hasil validasi dari ahli media disajikan pada tabel 1.

a. Hasil Validasi Media

Tabel 1. Hasil Validasi Media Gurita Berbasis Karakter

No.	Indikator	Skor
1	Kesesuaian dengan Kurikulum	35
2	Bentuk penyajian	23
3	Kemudahan penggunaan media	28
Total Skor		86

Berdasarkan tabel 1 Hasil Validasi Media, diperoleh total skor keseluruhan sebesar 86 dari tiga indikator utama. Indikator Kesesuaian dengan Kurikulum memperoleh skor tertinggi yaitu 35. Indikator Kemudahan Penggunaan Media mendapat skor 28. Sementara itu, Bentuk Penyajian memperoleh skor terendah yakni 23. Hasil penilaian produk media Gurita berbasis karakter oleh ahli media dapat dilihat melalui diagram 1.

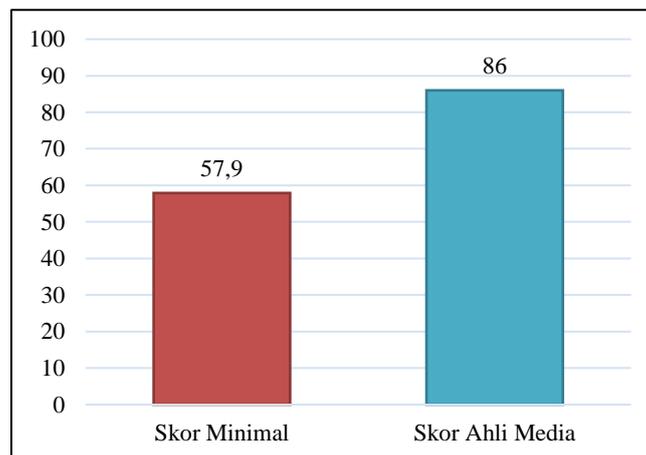


Diagram 1. Hasil Penilaian Produk oleh Ahli Media

b. Hasil Validasi Materi

Tabel 2. Hasil Validasi Materi

No.	Indikator	Skor	
		Tahap I	Tahap II
1	Kesesuaian dengan kurikulum	13	16
2	Kesesuaian isi media dengan nilai-nilai karakter yang disampaikan	9	9

3	Kesesuaian visual dan konten media Gurita dengan pesan karakter yang ingin disampaikan	12	13
4	Kesesuaian materi pada media dengan tujuan yang ingin dicapai	15	17
5	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	10	12
Total Skor		59	67

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan secara keseluruhan bahwa hasil validasi materi adanya perbaikan dan peningkatan kualitas materi yang digunakan dalam media pembelajaran Gurita berbasis karakter. Hasil penilaian produk media Gurita berbasis karakter oleh ahli materi dapat dilihat melalui Diagram 2.

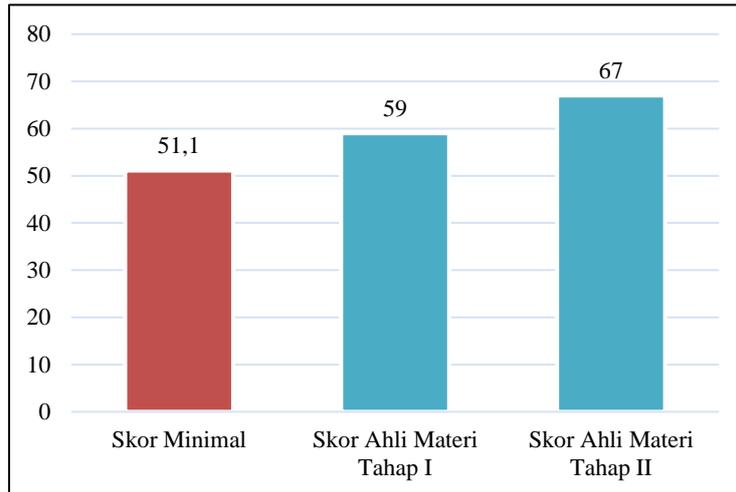


Diagram 2. Hasil Penilaian Produk oleh Ahli Materi

3. Tanggapan Pengguna Guru Dan Siswa Terhadap Media Gurita Berbasis Karakter

a. Tanggapan Guru Terhadap Media Gurita Berbasis Karakter

Tanggapan pengguna yaitu guru kelas IVA dan IVB SDN 44 Kota Bengkulu. Kegiatan ini dilakukan untuk mengeksplorasi tanggapan guru terhadap media Gurita berbasis karakter. Data hasil tanggapan guru dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Tanggapan Guru

No.	Indikator	Total Skor	
		Guru I	Guru II
1	Kesesuaian dengan kurikulum	14	13
2	Kesesuaian isi media dengan nilai-nilai karakter yang disampaikan	10	10
3	Kesesuaian materi dalam media dengan tujuan yang ingin dicapai	9	10
4	Kesesuaian visual dan konten media Gurita dengan pesan karakter yang ingin disampaikan	20	18
5	Kemudahan menggunakan media Gurita berbasis Karakter	18	19
6	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	16	15
Total Skor		87	85

Berdasarkan tabel 3, diperoleh skor untuk setiap indikator yang diberikan oleh masing-masing guru kelas IV. Guru I memperoleh total skor 87, yang termasuk dalam kategori “sangat layak”. Sedangkan Guru II memperoleh skor 85, yang juga termasuk dalam kategori “sangat layak”.

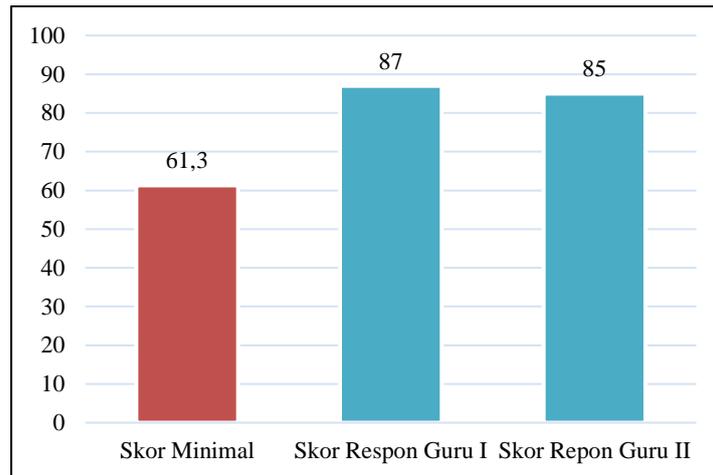


Diagram 3. Hasil Respon Guru pada Uji Coba Lapangan

b. Tanggapan Siswa

Tanggapan siswa dilakukan dengan angket yang diberikan kepada 20 siswa kelas IV SDN 44 Kota Bengkulu. Selama kegiatan, siswa terlihat sangat tertarik terhadap media Gurita berbasis karakter. Data hasil tanggapan siswa dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Tanggapan Siswa

Indikator	Nomor	Rata-Rata	Kategori
Ketertarikan penampilan media Gurita berbasis karakter	1	0.80	Sangat Layak
	2	0.90	
	3	0.80	
	4	0.85	
Kemudahan menggunakan media Gurita berbasis karakter	5	0.85	Sangat Layak
	6	0.90	
Kemudahan memahami isi materi pengamalan sila Pancasila	7	0.85	Sangat Layak
	8	0.95	
Informasi materi dalam media	9	0.95	Sangat Layak
	10	0.85	
	11	0.85	
	12	0.90	
	13	0.85	
	14	0.80	
	15	0.80	
Jumlah	15	12.90	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 6, dapat dilihat skor rata-rata jumlah perolehan skor pada setiap indikator dari 20 responden. Hasil respon tersebut sangat baik yang dapat dilihat dari total skor yang diperoleh yaitu 12,90 yang berada pada kategori “sangat layak”. Untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang perbandingan skor tanggapan siswa terhadap skor minimal yang telah ditetapkan dapat dilihat pada diagram 4 berikut.

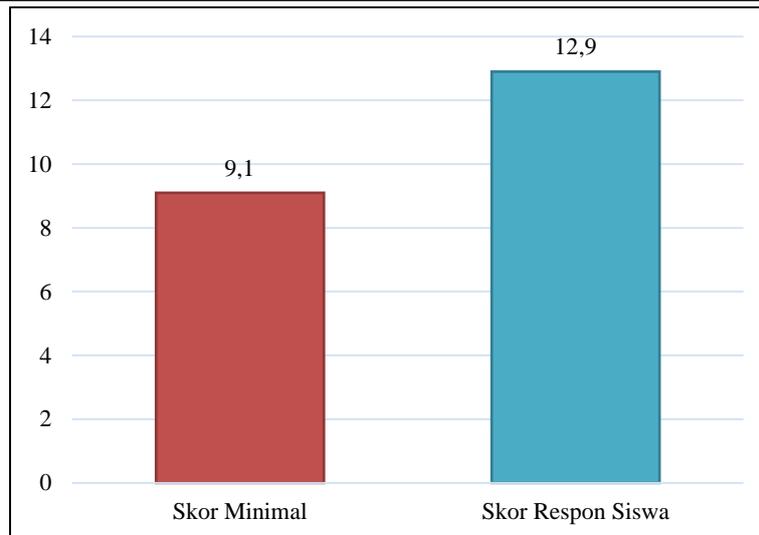


Diagram 4. Hasil Respon Siswa pada Uji Coba Lapangan

4. Efektivitas Media Gurita Berbasis Karakter dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa

Table 5. Hasil Paired Samples t-Test

Pair	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
1 Pretest - Posttest	11.08700	8.74977	1.95651	-6.99198	15.18202	-5.667	19	.000

Berdasarkan tabel 5, hasil analisis *paired samples t-test* diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* siswa setelah menggunakan media Gurita berbasis karakter.

Table 6. Ringkasan Hasil Pretest and Posttest

Class	Average Score		Gain	Criteria
	Pretest	Posttest		
Uji Coba	74.57	85.65	0.44	Sedang

Dari tabel 6, menunjukkan peningkatan skor rata-rata dari 74,57 (*pretest*) menjadi 85,65 (*posttest*). Kenaikan ini menghasilkan *gain score* sebesar 0,44 dengan kriteria sedang.

Pembahasan

Media pembelajaran merupakan sarana yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membantu memperjelas penyampaian materi kepada siswa. Peran utama dari media ini adalah sebagai perantara dalam menyampaikan pesan yang terkandung dalam materi pelajaran dari guru kepada siswa (Nurdiyanti, 2019). Penggunaan media pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa terhadap materi yang dipelajari (Nurrita, 2018). Agar media yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran, dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Validasi media melibatkan dosen PGSD Universitas Bengkulu. Berdasarkan hasil validasi tersebut, media Gurita berbasis karakter

dinyatakan sangat layak digunakan dan memiliki kualitas yang baik, dengan nilai kelayakan sebesar 86.

Hasil uji kelayakan dari ahli materi menunjukkan temuan serupa. Media Gurita memperoleh skor sebesar 59 dan 67 dalam penilaian kelayakan sangat layak digunakan. Materi yang disajikan dalam media ini yakni pengamalan sila-sila Pancasila telah mencakup CP elemen Pancasila Fase B dan TP sebagaimana tercantum dalam kurikulum merdeka. Oleh karena itu, media ini dianggap layak digunakan dalam pembelajaran pengamalan sila Pancasila untuk siswa kelas IV SD.

Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2017) serta Rahayu et al (2022), yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang baik harus mendukung pencapaian tujuan pembelajaran sebagaimana dirumuskan dalam kurikulum. Penilaian dari ahli materi menunjukkan bahwa isi yang disampaikan telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi substansi. Pernyataan ini sejalan dengan pandangan Oktariyanti et al., (2021) serta Maryanti et al. (2021), yang menegaskan bahwa dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran harus mempertimbangkan isi instruksional, termasuk topik yang diajarkan dan kedalaman materi yang tercakup.

Selain dinilai dari segi isi dan kelayakan media, hasil evaluasi juga menunjukkan bahwa media Gurita mengandung unsur nilai karakter. Media ini dianggap mampu menjadi alternatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang turut mendukung penguatan nilai-nilai karakter siswa (Susanti et al., 2023). Temuan ini sejalan dengan pernyataan Susanti & Muktadir (2024) yang menyebutkan bahwa keberhasilan pendidikan karakter di sekolah dapat tercapai apabila didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang tepat dan dikenalkan sejak dini kepada siswa. Selain itu, media Gurita dirancang dengan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Menurut Bahrudin (2019), pendekatan ini mendorong keterlibatan aktif siswa dan memungkinkan pengembangan karakter secara lebih kontekstual.

Hasil penelitian Setiawan et al. (2022) media pembelajaran Gurita layak digunakan terhadap pengembangan karakter siswa. Seluruh aspek kelayakan yang telah diuji mendukung penggunaan media ini di lingkungan sekolah dasar. Revisi terhadap media juga dilakukan berdasarkan saran dari para ahli dan praktisi, yaitu: (1) menambahkan foto dalam buku panduan, (2) menambah variasi warna yang menarik, (3) meningkatkan jumlah soal pertanyaan, serta (4) menambahkan contoh-contoh karakter sesuai sila-sila Pancasila pada soal pertanyaan di kantong media Gurita.

Penilaian terhadap media Gurita berbasis karakter oleh guru kelas IV menunjukkan hasil yang sangat positif. Guru I memberikan total skor sebesar 87, sedangkan guru II memberikan skor 85. Keduanya berada dalam kategori “sangat layak”. Rata-rata skor dari 20 responden terhadap tiap indikator menunjukkan nilai 12,90, yang juga termasuk dalam kategori “sangat layak”. Hal ini mengindikasikan bahwa media tersebut diterima dengan sangat baik oleh praktisi pendidikan di tingkat sekolah dasar. Auliya et al., (2023), menemukan bahwa media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual secara signifikan meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa terhadap materi ajar. Selain itu, penelitian oleh Lestari (2020) juga mengungkapkan bahwa media berbasis permainan edukatif, seperti Gurita, mampu merangsang minat belajar siswa dan mendorong penguatan karakter.

Peningkatan skor rata-rata *pretest* dan *posttest*, dari 74,57 menjadi 85,65. Hasil ini menunjukkan adanya perbaikan hasil belajar yang cukup baik. *Gain score* sebesar 0,44 termasuk dalam kategori sedang menurut interpretasi Hake (1999), yang mengklasifikasikan *gain score* antara 0,3 hingga 0,7 sebagai peningkatan sedang. Artinya, meskipun peningkatan belum mencapai kategori tinggi, media ini tetap menunjukkan efektivitas dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih bermakna.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa

1. Media ini dikembangkan dalam bentuk Gurita berbasis karakter yang disebut Gurpensila, dengan elemen-elemen sebagai berikut: a. Kepala Gurita, b. Tubuh Gurita, c. Lengan Gurita, dan d. Tiang Penyanggah. Media ini juga dilengkapi dengan buku pedoman penggunaan media Gurita berbasis karakter.
2. Media ini memperoleh nilai kelayakan tinggi dari ahli media (nilai 86) dan ahli materi (nilai 67) dengan kategori sangat layak.
3. Tanggapan dari guru kelas IV menunjukkan skor 87 dan 85, keduanya termasuk dalam kategori "sangat layak." Sementara itu, rata-rata skor dari 20 siswa juga menunjukkan hasil yaitu 12,90, dikategorikan sebagai "sangat layak."
4. Efektivitas media juga dibuktikan melalui uji *paired samples t-test*, yang menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 74,57 menjadi 85,65 pada *posttest*. Kenaikan ini menghasilkan *gain score* sebesar 0,44 kategori sedang, menandakan bahwa penggunaan media Gurita berbasis karakter mampu memberikan pengaruh dan signifikan terhadap pencapaian hasil belajar kognitif siswa.

Berdasarkan hasil validasi, penilaian tanggapan pengguna, dan uji efektivitas, dapat disimpulkan bahwa media Gurita berbasis karakter merupakan media pembelajaran yang layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi pengamalan sila-sila Pancasila untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Saran

1. Guru dapat memanfaatkan media Gurita berbasis karakter sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam materi Pendidikan Pancasila, khususnya pengamalan sila-sila Pancasila.
2. Revisi dan penyempurnaan terhadap media Gurita dapat dilakukan secara berkala berdasarkan masukan dari pengguna (guru dan siswa), seperti menambahkan variasi visual yang lebih menarik, memperkaya isi soal, serta menyisipkan unsur lokalitas agar lebih dekat dengan kehidupan siswa.
3. Penelitian ini masih terbatas pada uji coba di satu sekolah dengan jumlah sampel terbatas. Peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan uji efektivitas media Gurita pada skala yang lebih luas dan lintas jenjang kelas.
4. Pada penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji hasil belajar dari aspek afektif dan psikomotorik siswa.

Referensi

- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Rajagrafindo Persada.
- Auliya, A. F., Fitriasari, E., Nurunnisa, M., & Marini, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(8), 953–968.
- Bahrudin, F. A. (2019). Implementasi Pendekatan Pembelajaran Berbasis *Student Centered Learning*. *Pro Patria: Jurnal Pendidikan, Kewarganegaraan, Hukum, Sosial, dan Politik*, 2(1), 59-71.
- Hake, R. R. (1999). Analyzing Change/Gain Scores. AREA-D American Education Research Association's Division. D, Measurement and Research Methodology.
- Lestari, I. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Anekdote dengan Gambar Karikatur untuk Siswa Kelas X Sekolah Menengah Kejuruan. *BASINDO*:

Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pembelajarannya, 4(2), 254–263.

- Lickona, T. (2022). *Mendidik untuk Membentuk Karakter*. Bumi Aksara.
- Maryanti, E., Ekok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media *Board Games* Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4212–4226. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1486>
- Nurdiyanti, S. (2019). Implementasi media visual dan audiovisual terhadap pembelajaran anak usia dini di era revolusi industri 4.0. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*. 2(1), 642-650.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171-187.
- Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran *Online* Berbasis *Game* Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4093–4100.
- Puspitasari, Y., & Prayitno, H. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Visual terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 10(2), 112–119.
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104.
- Saragih, D. K., & Ramadhan, A. S. R. (2023). Analisis Bentuk Nilai Moral Tokoh Utama dalam Novel Ivanna Van Dijk Karya Risa Saraswati. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 10(2), 109-116.
- 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.
- Susanti, A., Darmansyah, A., Hardiansyah, H., & Rahman, A. A. (2023). Fostering Creativity through the Implementation of Pancasila Student Profiles in Elementary Schools. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(3), 918–931.
- Susanti, A., & Muktadir, A. (2024). Enhancing Literacy and Numeracy: Developing Snakes and Ladders Oriented Toward Higher Order Thinking Skills. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(5), 1019–1032.