

*Jurnal Inovasi Sekolah Dasar (JISD) memuat artikel yang berkaitan tentang hasil penelitian, pendidikan, pembelajaran dan pengabdian kepada masyarakat di sekolah dasar.*

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jisd/index>

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *FUN THINKERS*  
BOOK TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA  
PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV  
SDN.01 BILAH BARAT  
T.A 2023/2024**

**Handini Avantika Hsb<sup>1</sup>, Waliyul Maulana Siregar<sup>2</sup>, Nurmayani<sup>3</sup>, Apiek  
Gandamana<sup>4</sup>, Albert P. Sirait<sup>5</sup>**

**Afiliasi Penulis (PGSD, FIP, Universitas Negeri Medan)**

Surel : ([handiniavantikahsb@gmail.com](mailto:handiniavantikahsb@gmail.com), [waliyulms@unimed.ac.id](mailto:waliyulms@unimed.ac.id))

---

**ABSTRACT**

*This study was conducted to determine the effect of using Fun Thinkers Book learning media on student learning outcomes in fourth grade Pancasila education. This research is an experimental quantitative research using the Quasi Experimental Design method. In collecting data in this study using 4 techniques, namely observation, interviews, tests and documentation. Data analysis using descriptive analysis techniques, normality test, homogeneity test, and paired sample t-test with SPSS version 26.0. The results of the study state that the Fun Thinkers Book learning media has an effect and has a significant increase in the learning outcomes of fourth grade Pancasila education students at SD N. 01 West Bilah in the 2023/2024 school year. The results of this study can be proven through the results of the normality test obtained the significance of the experimental pre-test 0.322, post-test eksperimen 0.414, pre-test control 0.867, and post-test control 0.828 next homogeneity test obtained the significance of 0.479 and the results of the hypothesis stated that there was an influence and a significance value of 0.000.*

**Keywords:** Learning outcomes, Fun Thinkers Book Learning Media.

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilaksanakan bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* terhadap hasil belajar siswa pada pendidikan Pancasila kelas IV SD. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen dengan menggunakan metode *Quasi Experimental Design*. Dalam pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan 4 teknik yaitu observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Analisis data dengan menggunakan teknik analisis deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji paired sample t-test dengan SPSS versi 26.0. Hasil penelitian menyatakan bahwa media pembelajaran *Fun Thinkers Book* berpengaruh dan memiliki peningkatan secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pendidikan Pancasila kelas IV SD N. 01 Bilah Barat tahun ajaran 2023/2024. Hasil penelitian ini dapat dibuktikan melalui hasil uji normalitas didapatkan hasil signifikansi pre-test eksperimen 0.322, post-test eksperimen 0.414, pre-test kontrol 0,867, dan post-test kontrol 0,828 berikutnya uji homogenitas didapatkan hasil signifikansi 0,479 dan hasil hipotesisi dinyatakan bahwa terdapat pengaruh dan nilai signifikansi sebesar 0,000..

**Kata Kunci:** Hasil Belajar, Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book*.

Maulana Siregar<sup>2</sup>, Nurmayani<sup>3</sup>, Apiek Gandama<sup>4</sup> Albert  
P. Sirait<sup>5</sup>

---

✉ Corresponding author :

Email : [handiniavantikahsb@gmail.com](mailto:handiniavantikahsb@gmail.com), [waliyulms@unimed.ac.id](mailto:waliyulms@unimed.ac.id)

HP : (082284721652)

Received 15 Agustus 2024, Accepted 25 Agustus 2024, Published 31 Agustus 2024

## PENDAHULUAN

Belajar adalah proses perubahan pola pikir dan tingkah laku seseorang yang terjadi karena adanya interaksi untuk mendapatkan ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dalam proses pendidikan terjadinya kegiatan belajar yang disebut pembelajaran. Menurut Suryaman dan Ni'mah (2022, h. 123) bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang dirancang oleh guru bertujuan untuk membantu interaksi antara siswa dalam mempelajari suatu nilai baru yang dimulai dari tahap rancangan, pelaksanaan hingga evaluasi.

Dengan ini kegiatan pembelajaran sangat membutuhkan peran seorang guru. Dengan kata lain guru dalam proses pembelajaran berperan menjadi titik pusat untuk membimbing siswa. Dikarenakan guru sangat berpengaruh terhadap berhasilnya suatu proses pembelajaran. Oleh sebab itu guru harus mampu menerapkan cara mengajar yang baik mengarah kepada pencapaian tujuan pembelajaran.

Sama halnya guru dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Guru harus mampu mencapai tujuan Pendidikan Pancasila itu sendiri. Pendidikan Pancasila menjadi pelajaran pokok dalam jenjang Sekolah Dasar hal ini karena pendidikan pancasila berpusat pada konsep, nilai, norma, moral, dan perilaku sesuai Pancasila serta UUD 1945. Untuk tercapainya tujuan pembelajaran tersebut tentu tidaklah mudah. Dalam hal ini diperlukan usaha yang teramat sungguh dari guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, dengan cara guru dapat lebih dinamis dan kreatif untuk mengembangkan proses dan inovasi pembelajaran (Siregar, 2020, h. 41).

Tercapainya tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang dilakukan oleh

guru terhadap siswa tentunya diharapkan akan menghasilkan suatu hasil pembelajaran yang memuaskan. Dimana hasil pembelajaran ini sering disebut sebagai hasil belajar. Pada umumnya siswa yang kesulitan dalam proses pembelajaran menyebabkan hasil belajar siswapun rendah. Hasil belajar yang rendah tersebut tentunya disebabkan oleh beberapa hal seperti guru lebih fokus memanfaatkan indera pendengaran siswa saja saat pembelajaran berlangsung.

Guru juga dalam proses pembelajaran sering kali hanya menggunakan metode ceramah yang berfokus pada penjelasan tentang pengertian materi-materi Pendidikan Pancasila sehingga siswa sulit untuk mengerti. Selain itu hasil belajar siswa rendah menurut Simamora dkk. (2020, h. 194) disebabkan oleh beberapa faktor yaitu faktor internal, faktor yang berasal dari dalam diri siswa dan faktor eksternal yang berasal dari luar diri siswa.

Salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa yaitu media pembelajaran yang dipilih oleh guru. Guru dalam memilih menggunakan media diproses pembelajaran tentunya harus sesuai dan tepat dengan kebutuhan siswa. Selain itu juga guru harus mampu membuat media yang sudah ada ataupun media baru sehingga guru tidak menjadi satu-satunya pusat pembelajaran dengan sedemikian rupa. Karena dalam hal ini guru merupakan sebagai fasilitator. Dimana juga dapat diketahui bahwasanya media pembelajaran merupakan sebuah sarana pembelajaran yang digunakan oleh guru dengan menggunakan alat yang dibuat untuk memudahkan dalam penyampaian materi.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti terhadap guru kelas IV di SDN. 01 Bilah Barat bahwasanya dari

24 siswa terdapat 54 % kemampuan siswa masih dibawah KKTP 70 dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila hal ini dikarenakan guru lebih berfokus memberi materi dari pada meningkatkan keaktifan siswa, dimana beberapa siswa lebih banyak duduk diam, melamun, bahkan bercanda dengan sesama temannya.

Guru juga cenderung dalam proses pembelajaran hanya menerapkan metode ceramah, sehingga dalam proses belajar mengajar yang tercipta menjadi monoton dan tidak menyenangkan, dikarenakan siswa hanya dapat mendengarkan penjelasan yang dijelaskan oleh guru. Dengan ini, siswa cenderung lebih cepat bosan, kurang tertarik dan tidak tertib selama proses pembelajaran berlangsung. Tentunya hasil belajar siswa yang diperoleh kurang maksimal.

Selain itu juga guru masih kurang maksimal memanfaatkan media pembelajaran. Selanjutnya guru kurang terampil dalam membuat dan menciptakan media pembelajaran dimana guru hanya sesekali berfokus menggunakan media gambar saja. Dalam hal itu guru dapat dikatakan kurang inovatif dalam memanfaatkan media pembelajaran. Guru juga beranggapan dengan menggunakan media pembelajaran sangat membutuhkan waktu dan biaya.

Oleh karena itu guru merasa kurang minat dalam menggunakan media pembelajaran. Dengan kondisi tersebut maka guru tidak boleh hanya memadakan media gambar saja atau membiarkan keterbatasan media tersebut tetap ada. Namun, guru harus lebih kreatif untuk membuat proses pembelajaran supaya tetap berjalan dengan aktif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan hasil belajar siswapun maksimal.

Hal ini guru diperlukan dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik yaitu

media *Fun Thinkers Book*. Media *Fun Thinkers Book* ini berupa buku pembelajaran interatif dengan konsep belajar sambil bermain untuk merangsang rasa ingin tahu, meningkatkan pengetahuan dan mengembangkan keterampilan siswa. Media ini menyajikan permainan berbentuk buku dan bingkai bertujuan menciptakan pembelajaran lebih menyenangkan terutama dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Menurut Mantika dkk. (2022, h. 2106) Media *fun thinkers book* dapat memberikan dampak positif bagi siswa untuk meningkatkan hasil belajar dalam proses pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fadhilah Indah Putri yang berjudul “Pengaruh Media *Fun Thinkers Book* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Tema VI Subtema I Di Kelas IV SD Negeri 067097 Kec. Medan Barat T.A 2021/2022” yang menyatakan ada pengaruh dalam penggunaan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada tema VI subtema I di kelas IV. Berdasarkan permasalahan diatas, maka perlu dilakukan penelitian yang berjudul “**Pengaruh Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN. 01 Bilah Barat T.A 2023/2024**”.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen (*eksperimental research*). Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design* dengan menggunakan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*.

<b>O<sub>1</sub></b>	<b>X</b>	<b>O<sub>2</sub></b>
<hr/>		
<b>O<sub>3</sub></b>		<b>O<sub>4</sub></b>

**Gambar. 1 Desain Penelitian Nonequivalent Control Group Desain**

(Sugiyono, 2015, h. 79)

Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas IV A dengan jumlah 25 siswa dan IV B 23 siswa di SDN. 01 Bilah Barat. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil anggota sampel dengan menggunakan teknik *totally sampling*. Dengan jenis penelitian yang dipilih peneliti adalah sampel jenuh atau total sampling. Dimana semua populasi dijadikan sampel. Kelas IV A sebagai kelas kontrol yang diberi perlakuan yang sudah ada berupa gambar sedangkan kelas IV B sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Observasi pada penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai berbagai kegiatan yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk wawancara peneliti dapat mengetahui fakta tentang kondisi proses pembelajaran. Untuk analisis deskriptif, uji normalitas, homogenitas dan hipotesis.

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilakukan untuk melihat pengaruh media pembelajaran *Fun Thinkers Book* terhadap hasil belajar siswa pada pendidikan pancasila materi kerja sama pemerintah dan masyarakat di lingkungan kecamatan, kelurahan, dan desa kelas IV SD N. 01 Bilah Barat T.A 2023/2024. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas IV SDN. 01 Janji Bilah Barat Jl. Wr. Supratman, Janji, Kec. Bilah Barat, Kab. Labuhan Batu Prov. Sumatera Utara.

Dalam penelitian ini menggunakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dengan proses pembuatan yang dimulai dari merancang desain dengan menggunakan aplikasi canva. Media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang dirancang pada penelitian ini berjudul “*Fun Thinkers Book: Materi Kerja Sama Pemerintah dan Masyarakat di Lingkungan Kecamatan, kelurahan, dan Desa*”. Dalam media ini berisi berupa kata pengantar, daftar isi, materi, petunjuk bermain, permainan *Fun Thinkers Book*, dan Daftar pustaka. Setelah media pembelajaran *Fun Thinkers Book* di rancang dan di design, selanjutnya di cetak ke percetakan.

Berdasarkan hasil instrumen *pre-test* terdapat rata-rata nilai hasil belajar yang diperoleh kelas eksperimen sebesar 52,8 dan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 56,8 dengan selisih yaitu sebesar 4. Setelah dilakukan *pre-test* pada kedua kelas, maka selanjutnya dapat diberikan perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol saat proses pembelajaran. Dalam pelaksanaan proses pembelajaran dalam penelitian ini, peneliti sebagai observer yang bertindak untuk melakukan observasi pada pelaksanaan proses pembelajaran sesuai dengan sintak yang sudah dirancang dalam modul ajar dengan menggunakan lembar observasi yang sudah disediakan.

**Tabel 1. Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen**

No	Tahapan Kegiatan Pembelajaran	1	2	3	4
	Kegiatan Pembuka				
	a. Melakukan pembukaan dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar				4

	b. Guru mengajak siswa untuk berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing.				4
	c. Guru mengajak keikutserta siswa dalam mengecek kehadiran seluruh siswa dan memeriksa kerapihan pakaian dan posisi duduk			3	
	d. Siswa menyanyikan lagu “Pancasila” secara bersama-sama			3	
	e. Guru menyampaikan apersepsi			3	
	1) Sintak 1: Menyampaikan Tujuan dan Memotivasi Siswa				
	f. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran			3	
	g. Guru memotivasi siswa dengan menyampaikan manfaat pembelajaran hari ini			3	
	Kegiatan Inti				
	1) Sintak 2 : Menyajikan Informasi				
	a. Guru memberikan pertanyaan mendasar yang akan dipecahkan, dengan menanyakan: ❖ <b>Apa yang kalian ketahui</b>				4

	<b>mengenai kerja sama ?</b>				
	b. Guru memberikan penguatan mengenai materi kerja sama masyarakat di lingkungan kecamatan, kelurahan, dan desa			3	
	2) Sintak 3 : Mengorganisasikan Siswa ke Dalam Kelompok Belajar				
	c. Guru membentuk kelompok yang terdiri dari 5-7 orang				4
	d. Guru memberikan pertanyaan mendasar yang akan dipecahkan, dengan menanyakan: ❖ <b>Apa yang kalian ketahui tentang kerja sama di lingkungan desa kalian?</b>			3	
	3) Sintak 4 : Membimbing Kelompok Belajar dan Bekerja Menggunakan Media Pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i>				
	e. Guru memberikan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> ke setiap kelompok untuk lebih memahami konsep materi kerja sama masyarakat di lingkungan				4

	kecamatan, kelurahan, dan desa				
	f. Guru menjelaskan cara penggunaan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i>				4
	g. Siswa memainkan atau mengerjakan secara berkelompok untuk lebih memahami konsep materi kerja sama masyarakat di lingkungan kecamatan, kelurahan, dan desa dengan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i>				4
	h. Guru meminta setiap kelompok menjelaskan informasi apa yang ditemukan	2			
	i. Melakukan Ice Breaking			3	
	j. Guru memberikan LKPD				4
	k. Guru mengarahkan siswa untuk mendiskusikan secara berkelompok mengerjakan LKPD			3	
	4) Sintak 5 : Evaluasi				
	l. Setiap kelompok mempersentasikan hasil jawaban LKPD			3	

	m. Guru memberikan penguatan jawaban		2		
	5) Sintak 6 : Penghargaan				
	n. Guru memberikan reward berupa tepuk tangan				4
	1 Kegiatan Penutup				
	a. Guru dan siswa melakukan refleksi tentang materi yang sudah dipelajari			3	
	b. Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran			3	
	c. Guru melakukan RTL (Rencana Tindakan Lanjut)			3	
	d. Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa (religius)				4
	e. Guru mengucapkan salam				4
	<b>Jumlah Skor</b>				83,6
	<b>Kategori</b>				Baik

Tabel 2. Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol

No	Tahapan Kegiatan Pembelajaran	1	2	3	4
	Kegiatan pembuka				
	a. Melakukan pembukaan dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar				4
	b. Guru mengajak siswa untuk berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing.				4

	c. Guru mengajak keikutserta siswa dalam mengecek kehadiran seluruh siswa dan memeriksa kerapian pakaian dan posisi duduk			3	
	d. Siswa menyanyikan lagu “Pancasila” secara bersama-sama			3	
	e. Guru menyampaikan apersepsi			3	
	1) Sintak 1 : Menyampaikan Tujuan dan Memotivasi Siswa				
	f. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran			3	
	g. Guru memotivasi siswa dengan menyampaikan manfaat pembelajaran hari ini			3	
2.	Kegiatan Inti				
	1) Sintak 2: Menyajikan Informasi				
	a. Guru memberikan pertanyaan mendasar yang akan dipecahkan, dengan menanyakan: ❖ <b>Apa yang kalian ketahui mengenai kerja sama ?</b>				4
	b. Guru memberikan penguatan mengenai materi kerja sama masyarakat di			3	

	lingkungan kecamatan, kelurahan, dan desa				
	2) Sintak 3: Mengorganisasikan Siswa ke Dalam Kelompok Belajar				
	c. Guru membentuk kelompok yang terdiri dari 5-7 orang				4
	d. Guru memberikan pertanyaan mendasar yang akan dipecahkan, dengan menanyakan: ❖ <b>Apa yang kalian ketahui tentang kerja sama di lingkungan desa kalian?</b>				4
	3) Sintak 4 : Membimbing Kelompok Belajar dan Bekerja Menggunakan Media Pembelajaran gambar				
	e. Guru menampilkan media pembelajaran visual berupa gambar untuk lebih memahami konsep materi kerja sama masyarakat di lingkungan kecamatan, kelurahan, dan desa		2		
	f. Guru meminta setiap kelompok menjelaskan			3	



	informasi apa yang ditemukan				
	g. Melakukan Ice Breaking			3	
	h. Guru memberikan LKPD				4
	i. Guru mengarahkan siswa untuk mendiskusikan secara berkelompok mengerjakan LKPD			3	
4) Sintak 5 : Evaluasi					
	j. Setiap kelompok mempersentasekan hasil jawaban LKPD		2		
	k. Guru memberikan penguatan jawaban			3	
5) Sintak 6 : Penghargaan					
	l. Guru memberikan reawrd berupa tepuk tangan				4
Kegiatan Penutup					
	a. Guru dan siswa melakukan refleksi tentang materi yang sudah dipelajari			3	
	b. Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran			3	
	c. Guru melakukan RTL (Rencana Tindakan Lanjut)		2		
	d. Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa (religius)				4

	e. Guru mengucapkan salam				4
<b>Jumlah Skor</b>		79			
<b>Kategori</b>		Baik			

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran, peneliti melakukan observasi pada kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dengan jumlah persentase sebanyak 83,6% dengan termasuk kategori baik, hal ini dikarenakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dapat membantu guru dalam proses pembelajaran lebih menarik dan aktif. Dalam penggunaan media ini juga dapat membantu guru meningkatkan hasil belajar siswa pada pendidikan pancasila.

Siswa diajak untuk belajar sambil bermain. Siswa dapat membuka media dan memainkan media tersebut dengan meletakkan frame (bingkai) yang sudah disediakan diatas buku yang berisikan soal-soal tentang materi kerja sama pemerintah dan masyarakat di lingkungan kecamatan, kelurahan, dan desa. Siswa dapat menyusun balok-balok yang sudah berisikan angka 1-9 diatas frame sebelah kiri siswa. Kemudian siswa dapat membuka balok satu persatu dan menemukan soal lalu siswa dapat menjawab pertanyaan dari soal tersebut dengan menyusun balok tersebut ke frame sebelah kanan siswa.

Setelah tersusun maka siswa dapat membalikan frame sebelah kanan, sehingga dapat ditemukan warna balok-balok tersebut sebagai jawaban benar atau tidaknya jawaban siswa dengan menyesuaikan susunan warna yang berada diatas frame sebelah kanan sebagai kunci jawaban yang benar. Namun kedisiplinan waktu dalam proses pembelajaran belum sesuai dengan modul ajar sehingga kegiatan diakhir proses

pembelajaran kurang maksimal. Hal ini dikarenakan sulitnya untuk mengendalikan siswa hingga alokasi waktu yang digunakan tidak sesuai dengan yang sudah direncanakan dalam modul ajar.

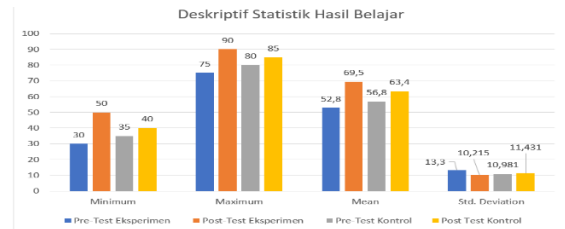


**Gambar 2. Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book***

Selanjutnya dilakukan observasi pelaksanaan proses pembelajaran di kelas kontrol dengan media yang sudah ada yaitu berupa media buku dan gambar dengan jumlah persentase sebanyak 79% dengan termasuk kategori baik, hal ini dikarenakan beberapa tahap pada modul ajar sudah terealisasi dengan baik, namun terdapat beberapa tahap yang tidak dilaksanakan oleh guru bahkan walaupun sudah terlaksanakan namun guru terkadang dari beberapa tahap masih kesulitan dalam mengontrol siswa yang diajar.

Setelah diberikan perlakuan di kelas eksperimen dan kelas kontrol, selanjutnya peneliti memberikan soal *post-test* yang sama dengan soal *pre-test* dengan letak soal yang diacak untuk melihat perubahan hasil belajar siswa. Dimana diperoleh nilai rata-rata hasil belajar *post-test* kelas eksperimen sebesar 69,5 dan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 63,4 dengan selisih rata-rata hasil belajar setelah diberikannya perlakuan yaitu sebesar 6,1 dengan ini dapat disimpulkan bahwasanya hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi karena adanya diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dengan peningkatan yang

signifikan dari pada kelas kontrol diberikan perlakuan namun perlakuan yang sudah ada berupa penggunaan media berbasis gambar dan buku. Untuk perbedaan hasil belajar dari kedua kelas dapat dilihat pada tabel di bawah ini.



**Gambar 3. Diagram Statistik Hasil Belajar**

Setelah itu, peneliti melakukan uji hipotesis namun sebelum dilakukannya uji tersebut terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat dengan menguji normalitas dan homogenitas data penelitian. Dalam uji normalitas data *pre-test* dan *post-test* di dua kelas dengan kriteria pengambilan keputusan data normal  $F_{hitung} > 0,05$ . Nilai signifikan *pre-test* kelas eksperimen  $0,32 > 0,05$ , sedangkan *post-test* kelas eksperimen  $0,41 > 0,05$ . Untuk nilai signifikan *pre-test* kelas kontrol  $0,86 > 0,05$ , sedangkan *post-test* kelas eksperimen  $0,82 > 0,05$ . Dimana hasil uji normalitas dari kedua kelas menyatakan bahwasanya data tersebut berdistribusi normal. Kemudian, dilakukan uji homogenitas nilai *post-test* di kelas eksperimen dan kontrol dengan ketentuan data apabila nilai  $F_{hitung} < F_{tabel}$  yang dimana nilai  $F_{tabel}$  sebesar 2,028 dengan nilai  $F_{hitung}$  sebesar 0,479 maka nilai uji homogenitas penelitian ini ialah  $0,479 < 2,028$  dinyatakan data penelitian homogen atau kelompok data berasal dari populasi yang sama.

Terakhir uji hipotesis, pada penelitian ini menggunakan uji paired sample t-test. Dimana uji paired sample t-test digunakan dalam penelitian ini untuk melihat pengaruh

penggunaan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* terhadap hasil belajar siswa pada pendidikan pancasila dengan kriteria jika nilai  $\text{sign} < \alpha$  (0,05) maka  $H_1$  diterima atau berpengaruh. Nilai signifikan yang diperoleh pada penelitian ini dengan menggunakan uji paired sample t-test sebesar sig. 2-tailed 0,00 < 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran *Fun Thinkers Book* terhadap hasil belajar siswa pada pendidikan pancasila materi kerja sama pemerintah dan masyarakat di lingkungan kecamatan, kelurahan, dan desa kelas IV SD N. 01 Bilah Barat T.A 2023/2024.

#### SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pembahasan dapat diperoleh kesimpulan bahwasanya terdapat pengaruh signifikan kearah positif kearah positif dari penggunaan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* terhadap hasil belajar siswa pada pendidikan pancasila kelas IV materi kerja sama pemerintah dan masyarakat di lingkungan kecamatan, kelurahan, dan desa dengan itu dapat dilihat bahwasanya dari hasil posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu juga dalam penelitian ini diperoleh hasil uji hipotesis menggunakan uji *Pairedt Sample t-test* dengan ketentuan test yang dinyatakan dengan nilai signifikansi < 0,05 dengan nilai yang ditemukan yaitu 0,000 < 0,050 yang dapat dikatakan bahwa diterima  $H_a$  dan  $H_0$  ditolak. Dengan ini dapat disimpulkan bahwasanya “Adanya pengaruh Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pendidikan Pancasila Pancasila Materi Kerja Sama Pemerintah dan Masyarakat di Lingkungan Kecamatan, Kelurahan, dan Desa Kelas IV SD N. 01 Bilah Barat T.A 2023/2024”.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Abubakar, R. (2021). *Pengantar metodologi penelitian*. Yogyakarta: Suka-Press UIN Sunan Kalijaga.
- Akhiruddin, Sujarwo, Atmowardoyo, H., & H, N. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Gowa: CV. Cahaya Bintang Cemerlang.
- Akhyar, S. M., & Dewi, D. A. (2022). Pengajaran Pendidikan Pancasila Di sekolah Dasar Guna Mempertahankan Ideologi Pancasila Di Era Globalisasi. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1541–1546.
- Gulo, A. (2022). Penerapan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Ekosistem. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 307–313. <https://doi.org/https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.54>
- Mantika, E. P., Husniati, & Oktaviyanti, I. (2022). Pengaruh Media *Fun Thinkers Book* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Muatan IPS Kelas IV SDN Inpres Rai Oi. *Jurnal Profesi Pendidikan*, 7(4), 2105–2113. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/ji.pp.v7i4.907>
- Putri, fadhilah I. (2022). *Pengaruh Media Fun Thinkers Book Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Tema VI Subtema I Di Kelas IV SD Negeri 067097 Kec. Medan Barat* (Disertas tidak diterbitkan). Universitas Negeri Medan.
- Simamora, T., Harapan, E., & Kesumawati, N. (2020). Faktor-Faktor Determinan Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa. *JMKSP (Jurnal Manajemen*,

- Kepemimpinan, dan Supervisi Pendidikan*), 5(2), 191–205.
- Siregar, W. M. (2020). Kontribusi Tingkat Pemahaman Perumusan Pancasila Terhadap Kompetensi Guru SD Negeri Di Kesamatan Medan Helvetia. *Elementary School Journal*, 10(1), 40–51.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryaman, & Ni'mah, L. (2022). Pengembangan Media Fun Thinkers Busy Book Untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD*, 15(2), 123–136.