

**PENGARUH MEDIA INFOGRAFIS BERBASIS TEKNOLOGI
TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA
SISWA KELAS V SDN LAMKLAT**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

Havidhatun Nisa

NIM. 220209074

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM-BANDA ACEH**

2026M/1448H

**PENGARUH MEDIA INFOGRAFIS BERBASIS TEKNOLOGI
TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA
SISWA KELAS V SDN LAMKLAT**

SKRIPSI

Telah Disetujui dan Diajukan Pada Sidang Munaqasyah Skripsi
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh

Havidhatun Nisa
NIM. 220209074

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Disetujui oleh:

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

Pembimbing



Dr. Mawardi, S. Ag., M. Pd.
NIP. 196905141994021001

Ketua Program Studi Pendidikan
Guru Madrasah Ibtidaiyah



Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag.
NIP. 198906172003122002

**PENGARUH MEDIA INFOGRAFIS BERBASIS TEKNOLOGI
TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA
SISWA KELAS V SDN LAMKIAT**

SKRIPSI

Telah Diuji dan Dipertahankan di Depan Tim Penguji Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

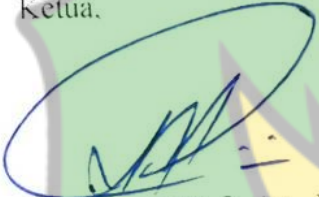
Pada Hari/Tanggal

Hari, 22 Juni 2026 M
26 Dzulhijjah 1447 H

Tim Penguji Munaqasyah Skripsi

Ketua,

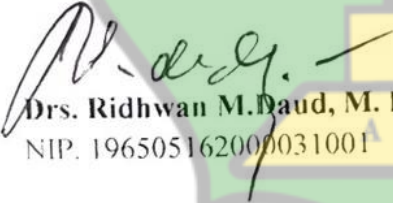
Sekretaris,

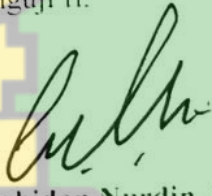

Dr. Mawardi, S. Ag., M. Pd.
NIP. 196905141994021001


Rafidha Hanum, S. Pd.I., M. Pd.
NIP. 198907032023212038

Penguji I,

Penguji II,


Drs. Ridhwan M. Daud, M. Ed.
NIP. 196505162000031001


Syahidan Nurdin, S. Pd.I., M. Pd.
NIP. 198104282009101002

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Ar-Raniry Banda Aceh



Prof. Safrul Mubdi, S. Ag., M.A., M.ed., Ph.D.
NIP. 197301021997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Havidhatun Nisa
NIM : 220209074
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh Media Infografis Berbasis Teknologi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SDN Lamklat.

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya dan telah melalui pembuktian yang dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 22 Juni 2026

Yang Menyatakan,



7A160AOX059728887

Havidhatun Nisa
NIM. 220209074

ABSTRAK

Nama : Havidhatun Nisa
Nim : 220209074
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah Dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh Media Infografis Berbasis Teknologi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V Sdn Lamklat
Pembimbing Skripsi : Dr. Mawardi, S.Ag., M.Pd.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang masih didominasi oleh metode pembelajaran konvensional serta minimnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran sehingga menyebabkan siswa kurang aktif, kurang termotivasi, dan hasil belajar belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media infografis berbasis teknologi terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SDN Lamklat Aceh Besar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-experimental design melalui rancangan one group pretest-posttest design. Hasil validasi menunjukkan bahwa media, materi, dan modul berada pada kategori sangat layak. Instrumen tes yang digunakan terdiri atas 17 soal valid dengan nilai reliabilitas Cronbach's Alpha sebesar 0,862. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial berupa uji normalitas Shapiro-Wilk, uji paired sample t-test, dan analisis N-gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media infografis berbasis teknologi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji paired sample t-test yang memperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu, hasil analisis N-gain memperoleh rata-rata sebesar 0,73 yang termasuk kategori tinggi dengan persentase peningkatan sebesar 70% dalam kategori baik. Penggunaan media infografis berbasis teknologi juga menunjukkan keterlaksanaan pembelajaran yang sangat baik dengan persentase observasi sebesar 90,83%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media infografis berbasis teknologi berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SDN Lamklat Aceh Besar.

Kata Kunci: *Media Infografis, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila.*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah rabbil ‘ālamīn, puji syukur kehadiran Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “*Pengaruh Media Infografis Berbasis Teknologi terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD Negeri Lamklat*”. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Besar Muhammad Saw., beserta keluarga, sahabat, dan seluruh pengikut beliau hingga akhir zaman.

Skripsi ini penulis susun untuk melengkapi sebagian syarat dalam menyelesaikan jenjang pendidikan sarjana (S1) pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, arahan dan bimbingan dari berbagai pihak. Maka dari itu, penulis ucapkan terima kasih dan penghargaan yang tidak terhingga kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Mujiburrahman, M.Ag. selaku Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh, beserta seluruh jajaran yang telah menyediakan fasilitas dan memberikan kemudahan selama penulis menjalani masa studi di universitas.
2. Bapak Prof. Safrul Muluk, S.Ag., MA., M.Ed., Ph.D. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, para wakil Dekan beserta staff dan jajaran nya yang telah banyak membantu kelancaran skripsi ini;
3. Ibu Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag dan ibu Silvia Sandi Wisuda Lubis, M.Pd. Selaku Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry;

4. Bapak Dr. Mawardi, S.Ag., M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, saran, nasehat, dan pikirannya dalam mengarahkan, membimbing dan memotivasi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini
5. Seluruh civitas akademik Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, yang telah banyak memberi bantuan kepada penulis selama proses perkuliahan;
6. Seluruh pihak di SDN Lamklat Aceh Besar yang telah memberikan izin, fasilitas, dan dukungan sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Dalam menyelesaikan skripsi ini, peneliti telah berupaya semaksimal mungkin, namun kesempurnaan adalah milik Allah semesta, bukan manusia. Oleh karena itu, apabila terdapat kekurangan atau kesalahan dalam skripsi ini, peneliti sangat mengharapkan masukan dan saran dari pembaca untuk perbaikan dan pengembangan di masa yang akan datang.

Banda Aceh, 22 Juni 2026
Penulis,



Havidhatun Nisa
NIM. 220209074

PERSEMBAHAN

Dengan segala rasa syukur yang tiada tara kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas limpahan rahmat, berkah, serta petunjuk-nya, penulis telah dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul: **“Pengaruh Media Infografis Berbasis Teknologi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SDN Lamklat”**. Karya ilmiah yang disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Program Sarjana di UIN Ar-Raniry, skripsi ini tidak mungkin terwujud tanpa dukungan, bantuan, serta doa dari berbagai pihak yang memiliki peran penting dalam perjalanan pendidikan penulis. Atas dasar itu, dengan penuh rasa hormat dan penghargaan yang tinggi, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya dan mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Yang tercinta dan tersayang sekaligus cinta pertama serta panutan penulis, Ayahnda H. Husaini Husein, yang telah mendidik penulis, berdoa tiada henti, dan senantiasa memberikan segalanya sehingga penulis mampu menyelesaikan studi hingga sarjana; serta yang tercinta dan tersayang sekaligus pintu surga penulis, Ibunda Hj. Hasnidar, yang dengan penuh kesabaran mengasuh, mendidik, membina, dan membimbing, serta senantiasa memberikan semangat dan doa-doa tulus selama ini. Terima kasih atas segala pengorbanan, kebesaran hati, dan kesabaran Ayah dan Ibu dalam menghadapi penulis, serta telah menjadi tempat pulang ketika keadaan tidak baik-baik saja.
2. Kakak tercinta dan satu-satunya Ulvi Rahmah yang turut memberikan dukungan, perhatian, dan kasih sayang serta senantiasa menjadi sumber semangat dan penguat bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Kepada seluruh keluarga besar penulis yang senantiasa turut memberikan dukungan dan doa selama proses penyusunan skripsi ini.
4. Kepada sahabat-sahabat tersayang; Syarli Utia Rahmi, Cici Amelia, Maesaroh, Dara Litricia, dan Nira Shyfa Akista. Terima kasih telah membersamai langkah penulis sejak masa MIN, MTsN, MAN, serta tetap

setia memberikan warna dalam hidup penulis hingga hari ini. Yang tak kalah berarti adalah semangat yang kalian berikan tanpa henti, di saat penulis merasa terbebani atau menghadapi tantangan, kata-kata motivasi dan dukungan yang tulus dari kalian telah menjadi sumber kekuatan untuk terus maju dan tidak menyerah.

5. Serta kepada teman seperjuangan kuliah tercinta, Belva Aqila Mumtaz, Intan Fauziah, Intan Delia Safitri, Vina Munawarah, Dwi Putri Maizuha, dan Fauzatul Ma'rifa. Dengan rasa penghargaan yang mendalam dan penuh kesyukuran, skripsi ini dipersembahkan kepada seluruh teman seperjuangan yang telah menjadi bagian tak terpisahkan dari perjalanan pendidikan ini. Terima kasih banyak sudah menjadi bagian terbaik dari perjalanan kuliah penulis. Bersama kalian, masa-masa sulit terasa lebih ringan karena kita selalu punya ruang untuk berdiskusi, bertukar cerita, dan saling menguatkan di kala lelah. Penulis berharap ikatan kita tidak berhenti di sini. Semoga kita semua sukses meraih cita-cita masing-masing dan bisa menjadi sosok yang bermanfaat bagi lingkungan sekitar.
6. Terakhir, penulis mengucapkan terima kasih kepada diri sendiri, Havidhatun Nisa, yang telah bertahan dan berjuang hingga titik ini. Terima kasih atas setiap lelah, keraguan, dan ketakutan yang berhasil dilewati dengan ketulusan, kekuatan, dan keberanian. Penulis bangga karena mampu melewati berbagai fase sulit dalam kehidupan. Semoga ke depannya raga tetap kuat, hati tetap tegar, dan jiwa tetap lapang dalam menghadapi setiap proses kehidupan. Mari terus tumbuh dan berkembang menjadi pribadi yang lebih baik dari hari ke hari.

Banda Aceh, 22 Juni 2026

Penulis,



Havidhatun Nisa

NIM. 220209074

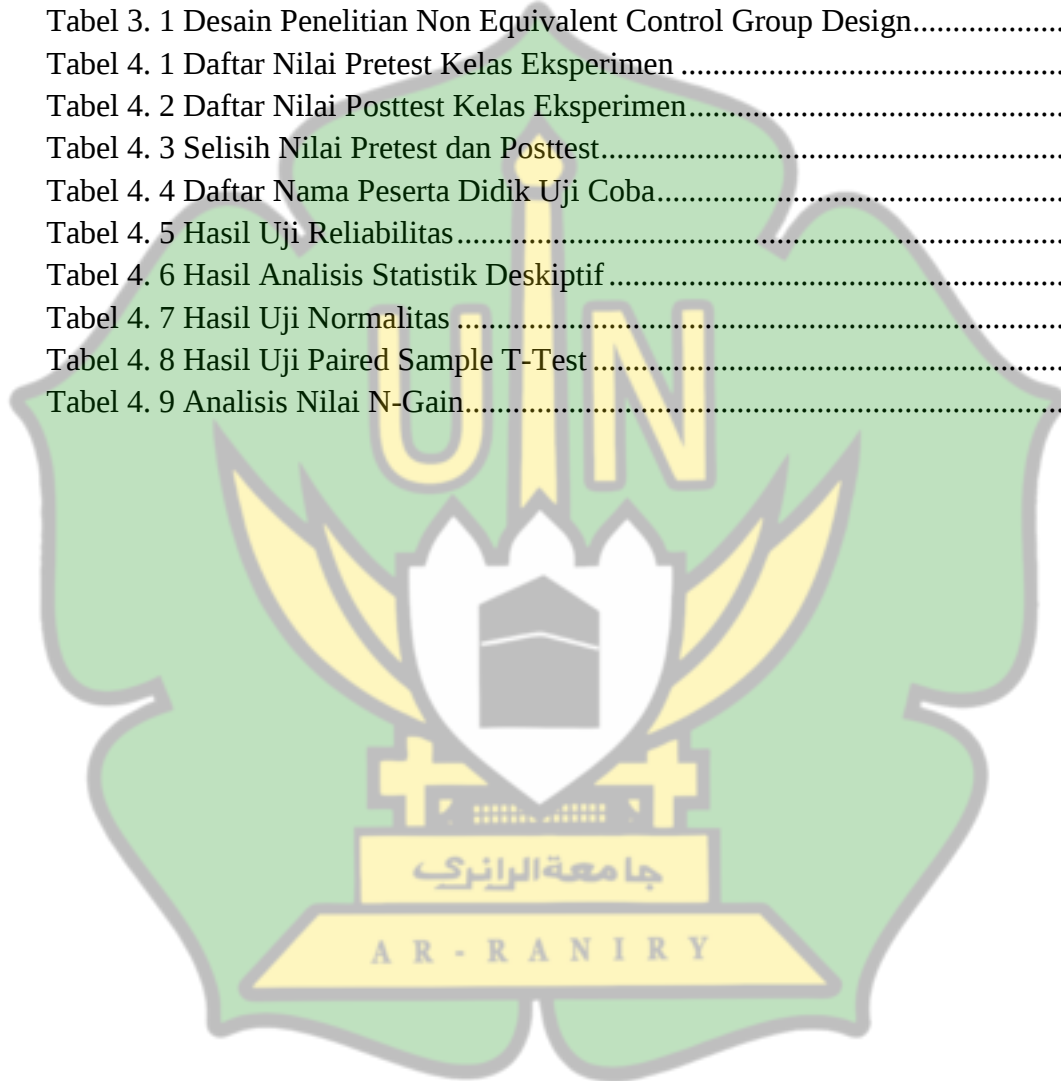
DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
PERSEMBAHAN.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Hipotesis Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian	5
F. Definisi Operasional.....	6
G. Kajian Penelitian Terdahulu.....	9
BAB II	12
LANDASAN TEORI.....	12
A. Media Infografis berbasis Teknologi	12
1. Definisi Media Infografis Berbasis Teknologi.....	12
2. Jenis – Jenis Media Infografis	15
3. Keunggulan dan kelemahan Media Infografis	17

B. Hasil Belajar.....	18
1. Definisi Hasil Belajar	18
2. Macam – Macam Hasil Belajar	20
3. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	22
C. Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD/MI.....	24
1. Pengertian Pendidikan Pancasila.....	24
2. Ruang Lingkup dan Tujuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila	24
D. Kerangka Berfikir.....	29
BAB III.....	32
METODE PENELITIAN.....	32
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	32
B. Populasi dan Sampel	33
C. Tempat dan Waktu Penelitian	33
D. Instrumen Penelitian.....	34
E. Teknik Pengumpulan Data.....	34
F. Teknik Analisis Data.....	36
BAB IV	40
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	40
A. Hasil Penelitian	40
B. Hasil Analisis Data.....	46
C. Pembahasan Hasil Penelitian	52
BAB V.....	58
PENUTUP.....	58
A. Kesimpulan	58
B. Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA	61

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu	10
Tabel 2. 1 Standar Elemen Infografis	13
Tabel 2. 2 Presentase Tingkatan Hasil Belajar.....	20
Tabel 2. 3 Materi Pendidikan Pancasila	27
Tabel 3. 1 Desain Penelitian Non Equivalent Control Group Design.....	32
Tabel 4. 1 Daftar Nilai Pretest Kelas Eksperimen	41
Tabel 4. 2 Daftar Nilai Posttest Kelas Eksperimen.....	43
Tabel 4. 3 Selisih Nilai Pretest dan Posttest.....	44
Tabel 4. 4 Daftar Nama Peserta Didik Uji Coba.....	47
Tabel 4. 5 Hasil Uji Reliabilitas	48
Tabel 4. 6 Hasil Analisis Statistik Deskriptif	49
Tabel 4. 7 Hasil Uji Normalitas	50
Tabel 4. 8 Hasil Uji Paired Sample T-Test	51
Tabel 4. 9 Analisis Nilai N-Gain.....	52



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Berpikir.....	31
--	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. SK Penetapan Pembimbing	65
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	66
Lampiran 3. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	67
Lampiran 4. Tabel Interpretasi Hasil Uji Validitas	68
Lampiran 5. Tabel Hasil Uji Validitas Soal	69
Lampiran 6. Tabel Hasil Uji Hipotesis Paired Sample T-Test	70
Lampiran 7. Profil Sekolah	71
Lampiran 8. Daftar Nama Peserta Didik Kelas Eksperimen	73
Lampiran 9. Kisi-Kisi Soal Pretest dan Pottest.....	74
Lampiran 10. Soal Pretest dan Posttest.....	76
Lampiran 11. Kunci Jawaban Soal Pretest dan Posttest	82
Lampiran 12. Modul Ajar Pendidikan Pancasila	83
Lampiran 13. Materi Ajar	92
Lampiran 14. Media Infografis Berbasis Teknologi.....	99
Lampiran 15. Lembar Observasi Aktivitas Siswa.....	100
Lampiran 16. Lembar Observasi Penggunaan Media Infografis Berbasis Teknologi	103
Lampiran 17. Lembar Validasi Ahli Modul.....	105
Lampiran 18. Lembar Validasi Ahli Media	108
Lampiran 19. Validasi Ahli Materi	111
Lampiran 20. Dokumentasi Pelaksanaan Uji Coba Soal	115
Lampiran 21. Dokumentasi Pelaksanaan Pretest	116
Lampiran 22. Dokumentasi Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Infografis Berbasis Teknologi.....	117
Lampiran 23. Dokumentasi Pelaksanaan Posttest.....	118

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) saat ini berjalan sangat pesat. Hal ini memberikan perubahan yang signifikan dalam sistem pendidikan di Indonesia khususnya dalam pembelajaran.¹ Kemajuan teknologi menuntut dunia pendidikan untuk bertransformasi ke arah pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.² Meskipun perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) semakin pesat, dalam praktiknya proses pembelajaran di beberapa sekolah dasar masih menghadapi berbagai kelemahan. Pembelajaran masih didominasi metode konvensional sehingga siswa cenderung pasif, kurang termotivasi, dan tidak terlibat secara aktif dalam membangun pemahamannya sendiri serta masih kurangnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran.³ Kondisi proses pembelajaran yang kurang inovatif dan minimnya pemanfaatan teknologi tersebut dapat berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. sehingga, capaian hasil belajar siswa masih belum mencapai kriteria ketuntasan.⁴

Pembelajaran Pendidikan Pancasila bertujuan menanamkan nilai kebangsaan dan membentuk karakter peserta didik sebagai individu maupun warga negara dalam kehidupan sehari-hari. Pencapaian tujuan ini sangat

¹ Darwin effendi, achmad wahidy, *Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21*, Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang, 2019, Hlm 3.

² Verdinandus lelu ngongo, Taufiq Hidayat, dkk, *Pendidikan Di Era Digital*, Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang, 2019. Hlm 628.

³ Moh Fauziddin , Diana Mayasar, *Pemanfaatan Metode Picture And Picture Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Rendah Di Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidikan Tambusa, Volume 2 Nomor 2 Tahun 2018, Hlm 278.

⁴ Andi Kaharuddin, Nining Hajeniati, *Pembelajaran Inovatif dan Variatif*, (Gowa : Pusaka Almada, 2020), Hlm 1.

bergantung pada hasil belajar siswa.⁵ Namun, pada kenyataannya pembelajaran pendidikan pancasila masih kurang diminati oleh siswa karena banyak di antaranya masih memiliki semangat belajar yang rendah dan belum mampu mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang semangat dalam proses pembelajaran.⁶ Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa motivasi belajar dan lingkungan pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar pendidikan pancasila siswa, rendahnya motivasi belajar siswa dapat berdampak pada rendahnya pencapaian hasil belajar yang akan diperoleh.⁷ Akibatnya, capaian hasil belajar siswa masih menjadi persoalan yang perlu mendapat perhatian serius. Hasil belajar merupakan salah satu indikator penting dalam menilai keberhasilan proses suatu pembelajaran.⁸

Permasalahan utama yang menjadi kendala dilapangan adalah rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa yang masih dominan diajarkan dengan metode ceramah atau hafalan sehingga membuat semangat belajar siswa menurun. Pembelajaran satu arah ini menyebabkan rendahnya keterlibatan siswa. Banyak siswa yang pasif tidak berinisiatif bertanya atau berdiskusi sehingga proses pembelajaran berjalan secara formalitas dan tidak bermakna serta kurangnya inovasi media visual juga menyebabkan rendahnya keterlibatan siswa dan pada akhirnya hasil belajarnya tidak mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).⁹ Oleh karena itu, diperlukan upaya yang lebih serius untuk

⁵ Irene Camelyn Sinaga, Dkk, *Panduan Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Fase A-F*, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Dasar Dan Menengah Republik Indonesia 2025, Hlm 2.

⁶ Desti Dewi Sintya, *Peningkatan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Melalui Active Learning tipe True Or False pada Siswa kelas V Sd*, Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang, Volume 10 Nomor 02, 2025, Hlm 201.

⁷ Audria Putri Arsalna, Ida Sulistyawati, *Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, Volume 10 Nomor 02, 2025, Hlm 326.

⁸ Nuridayanti, *Mengembangkan Motivasi dan Hasil Belajar dengan Pendekatan Problem Posing*, (Jakarta : NEM, 2022), Hlm 29.

⁹ Observasi Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila, SDN Lamklat, Aceh Besar, 25 Oktober 2025.

mengoptimalkan pembelajaran Pendidikan Pancasila agar dapat memberikan manfaat maksimal bagi peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Lamklat Aceh Besar, diperoleh informasi bahwa hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih tergolong rendah.¹⁰ Berdasarkan data yang diperoleh, Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah tersebut ditetapkan sebesar 70. Namun, fakta dilapangan menunjukkan bahwa hanya sekitar 60% siswa yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 40% siswa lainnya belum mencapai KKTP yang ditentukan. Kondisi tersebut menunjukkan masih adanya permasalahan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDN Lamklat.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka perlu diterapkannya media pembelajaran yang tepat untuk mendukung peningkatan hasil belajar siswa. Media visual yang menarik dan mampu menyajikan materi dengan lebih efektif merupakan salah satu solusi yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Salah satunya dengan menggunakan media infografis berbasis teknologi. Media Infografis merupakan suatu bentuk atau gambaran visual suatu informasi atau data yang dipadukan dengan unsur desain grafis, sehingga penyajian informasi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami siswa.¹¹ Infografis mendukung proses penguatan memori dan pemahaman siswa melalui integrasi grafis dan teks yang kohesif.¹² Dalam konteks pendidikan di Indonesia, tahapan implementasi media infografis pada mata pelajaran seperti Pendidikan Pancasila masih tergolong terbatas.

Pembuatan media infografis berbasis teknologi diperlukan suatu perangkat atau alat yang mampu merancang desain kompleks yang memuat informasi atau data didalamnya. Pemilihan canva sebagai alat desain didasarkan pada kemudahan

¹⁰ Lisa, Guru Kelas V Sdn Lamklat, Wawancara (Sdn Lamklat, 17 November 2025).

¹¹ Nadia Nur Mala, dkk, *Penggunaan Media Infografis Digital Berbasis Aplikasi Canva Sebagai Peningkat Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Teks Anekdote*, Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra. Volume 10 No. 2 Oktober 2023. Hlm 102.

¹² Alfin Fadila Hersita, Aan Kusdiana, Dkk, *Pengembangan Media Infografis Sebagai Media Penunjang Pembelajaran IPS di SD*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol. 7, No. 4. 2020. Hlm 194.

pengoperasian dan kelengkapan fitur yang ditawarkan. Aplikasi ini menyediakan berbagai template dan komponen desain yang memungkinkan pengguna menghasilkan infografis yang menarik secara visual yang dapat mendukung pemahaman materi dan pada akhirnya meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam praktik pelaksanaannya di kelas, media infografis yang telah dirancang melalui Canva akan ditampilkan menggunakan infokus (LCD proyektor) agar seluruh siswa dapat melihat materi dengan jelas. Penggunaan infokus ini bertujuan untuk memperkuat penyajian visual, meningkatkan perhatian siswa, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul penelitian **“Pengaruh Media Infografis Berbasis Teknologi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Di Kelas V SDN Lamklat”** untuk mengetahui sejauh mana pengaruh media ini terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memeberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan menjadi referensi bagi guru dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media infografis berbasis teknologi terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SDN Lamklat ?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menguji ada tidaknya pengaruh penggunaan media infografis berbasis teknologi terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SDN Lamklat.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis ini diajukan untuk menjawab rumusan masalah penelitian:

1. Hipotesis Nol (H_0): Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media infografis berbasis teknologi terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SDN Lamklat.
2. Hipotesis Alternatif (H_a): Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media infografis berbasis teknologi terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SDN Lamklat.

Postulat dalam penelitian ini menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif mampu meningkatkan perhatian serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, media infografis berbasis teknologi diasumsikan dapat meningkatkan hasil belajar pendidikan pancasila siswa kelas V SDN Lamklat.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian teori dan literatur mengenai penggunaan media infografis berbasis teknologi dalam dunia pendidikan, khususnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar dan penelitian lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

Memberikan alternatif media pembelajaran yang menarik, inovatif, dan efektif untuk digunakan dalam proses belajar mengajar, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

- b. Bagi Siswa

Membantu meningkatkan hasil belajar pada materi Pendidikan Pancasila melalui penyajian visual yang lebih mudah dipahami dan

menyenangkan, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

c. Bagi Pimpinan Sekolah

Penelitian ini memberikan dasar bagi kepala sekolah untuk menyusun program pelatihan guru dalam pemanfaatan teknologi pendidikan, sehingga kualitas proses belajar mengajar di sekolah dapat meningkat secara menyeluruh.

F. Definisi Operasional

1. Media Infografis Berbasis Teknologi

Media Infografis adalah bentuk penyajian media melalui data, ide, informasi, atau pengetahuan dalam format visual seperti diagram, grafik, tabel, dan elemen visual lainnya sehingga tidak hanya disampaikan melalui teks semata.¹³ Dengan tampilan yang lebih menarik dan memiliki kekuatan visual yang kuat, infografis membantu pembaca lebih mudah memahami isi pesan yang disampaikan. Kehadiran infografis juga dapat meningkatkan kesadaran serta mempermudah pembaca dalam menangkap dan mengolah data, gagasan, maupun informasi secara lebih efektif. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, bentuk penyajian infografis mengalami transformasi ke arah yang lebih inovatif dan dinamis. Salah satu bentuk perkembangan tersebut adalah infografis interaktif.

Infografis interaktif merupakan jenis infografis yang menyajikan informasi paling kompleks dibandingkan infografis statis maupun infografis bergerak. Bentuk ini dapat dikatakan sebagai perpaduan antara infografis statis dan dinamis karena menggabungkan unsur visual tetap dengan elemen gerak serta fitur interaksi.¹⁴ Pada jenis infografis interaktif, audiens sebagai sasaran penyajian informasi tidak hanya berperan sebagai penerima pasif, tetapi juga

¹³ Ni Made Ratih Trisnayanti, Putu Sugiartawan, *Multimedia Interaktif Infografis Desa Agro Kreatif Bingin Ambe Koripan Berbasis Android*, Jurnal Sistem Informasi Dan Komputer Terapan Indonesia (JSIKTI), Vol.5, No.2, Desember 2022, Hlm 63-74.

¹⁴ Muhammad Ikhwan, *Manajemen Media Kontemporer*, (Jakarta : KENCANA, 2022), Hlm 325.

dapat melakukan interaksi langsung terhadap infografis yang disajikan oleh penyaji informasi.

Media infografis berbasis teknologi dalam penelitian ini adalah media pembelajaran digital berupa infografis interaktif yang digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan pancasila pada siswa kelas V SDN Lamklat pada materi keberagaman budaya indonesia media ini menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk visual dua dimensi yang memadukan teks pendek, gambar, vidio, ikon, warna, dan animasi sederhana, serta dilengkapi dengan video dan kuis interaktif sebagai sarana melatih dan mengevaluasi pemahaman siswa. Makna interaktif pada media ini ditunjukkan melalui adanya fitur yang memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran, seperti memilih menu atau tampilan materi tertentu, mengamati animasi dan video pembelajaran, menjawab kuis, serta memberikan respons langsung terhadap materi yang disajikan. Media ini dioperasikan menggunakan perangkat teknologi seperti laptop, komputer, gadget atau proyektor dan digunakan sebagai stimulus pembelajaran untuk meningkatkan perhatian, keterlibatan aktif, dan pemahaman siswa terhadap materi keragaman budaya.

2. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar merupakan tingkat pencapaian yang berhasil diraih oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang dilaksanakan sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan sebelumnya.¹⁵ Pencapaian tersebut tidak hanya terbatas pada aspek kognitif, tetapi juga mencakup aspek afektif dan psikomotorik yang berkembang selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil belajar mencerminkan perubahan kemampuan dan perilaku peserta didik secara menyeluruh sebagai dampak dari pengalaman belajar yang telah mereka peroleh. Hasil belajar tersebut diperoleh melalui kegiatan evaluasi yang dilakukan oleh guru untuk mengetahui sejauh mana kompetensi peserta didik telah tercapai, serta dijadikan sebagai dasar dalam melakukan

¹⁵ Nuridayanti, *Mengembangkan Motivasi Dan Hasil Belajar Dengan Pendekatan Problem Posing*, (Jakarta : NEM, 2022), Hlm 28.

perbaikan dan penyempurnaan terhadap proses pembelajaran agar menjadi lebih efektif dan optimal.

Hasil belajar siswa dalam penelitian ini diartikan sebagai tingkat pencapaian kemampuan kognitif yang dimiliki oleh siswa kelas V SDN Lamklat setelah mengikuti proses pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi keberagaman budaya Indonesiaku dengan menggunakan media infografis berbasis teknologi sebagai media pembelajaran. Pencapaian kemampuan kognitif tersebut mencerminkan tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang telah diajarkan selama proses pembelajaran berlangsung. Pengukuran hasil belajar dilakukan melalui tes tertulis dalam bentuk soal pilihan ganda yang diberikan sebelum perlakuan (pretest) untuk mengetahui kemampuan awal siswa, serta setelah perlakuan (posttest) untuk mengetahui tingkat pencapaian dan peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran.

3. Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Pendidikan pancasila merupakan mata pelajaran yang berlandaskan pada pancasila sebagai dasar negara dan UUD 1945, serta di perkuat melalui peraturan pemerintah Nomor 4 Tahun 2022 tentang Standar Nasional Pendidikan.¹⁶ Pendidikan ini bertujuan untuk membentuk manusia indonesia secara utuh dengan meningkatkan akhlak mulia serta menanamkan dan mengamalkan nilai-nilai pancasila dalam seluruh aspek kehidupan. Karakteristiknya berfokus pada penguatan profil pelajar pancasila, yaitu peserta didik yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa, berkebinekaan global, mandiri, gotong royong, bernalar kritis, dan kreatif.¹⁷

Pembelajaran pendidikan pancasila dalam penelitian ini mencakup materi keragaman budaya indonesiaku yaitu suatu proses pembelajaran yang

¹⁶ Diana Adilla Lubis, Fatma Ulfatun Najicha, *Pentingnya Pancasila Menjadi Mata Pelajaran Wajib Dalam Kurikulum Pendidikan Nasional Guna Menjaga Keutuhan Bangsa*, Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan vol. 2, No. 5, Mei 2022, Hlm 2.

¹⁷ Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia, *PUSMENDIK (Pusat Asesmen Pendidikan)*.2022.

membahas tentang keberagaman budaya yang ada di Indonesia, meliputi suku bangsa, bahasa daerah, rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, dan nilai-nilai budaya yang dikaitkan dengan pengalaman nilai-nilai Pancasila pada siswa.

G. Kajian Penelitian Terdahulu

Penelitian yang dilakukan oleh Istiyamila Andira Budiman dan Safrul Kodri, mengungkapkan bahwa penggunaan media infografis memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan rata-rata nilai post-test pada kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan nilai pretest. Peneliti menyimpulkan bahwa infografis merupakan media pembelajaran yang efektif dan menarik, karena mampu menyederhanakan informasi serta meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa melalui visualisasi data.¹⁸

Penelitian yang dilakukan oleh Maslulah, Kiki Rizkiatul Afifah, dan Ahmad Hafid, Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis infografis berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari kenaikan nilai rata-rata peserta didik, yaitu dari 67,00 pada pre-test menjadi 74,60 pada post-test. Berdasarkan hasil uji paired sample t-test diperoleh nilai thitung sebesar 5,488 yang lebih besar daripada ttabel sebesar 1,729, serta nilai signifikansi 0,000 yang berada di bawah taraf signifikansi 0,05. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media infografis efektif dalam membantu peserta didik memahami materi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.¹⁹

Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Affandi, Ekohariadi, I Gusti Putu Asto Buditjahjanto, Hasil penelitian memperlihatkan bahwa penerapan media infografis berbasis Canva mampu secara signifikan meningkatkan kreativitas siswa dalam memahami materi sekaligus memperbaiki hasil belajar mereka.

¹⁸ Istiyamila Andira Budiman, Safrul Kodri, *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Infografis Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 3 Dalam Pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya Di Sekolah Dasar*, Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial, Vol. 5, No. 5, 2024.

¹⁹ Maslulah, Kiki Rizkiatul Afifah, dkk, *Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Infografis Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS*, Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS, Volume 7, No. 1, Tahun 2022, Hal 11-20.

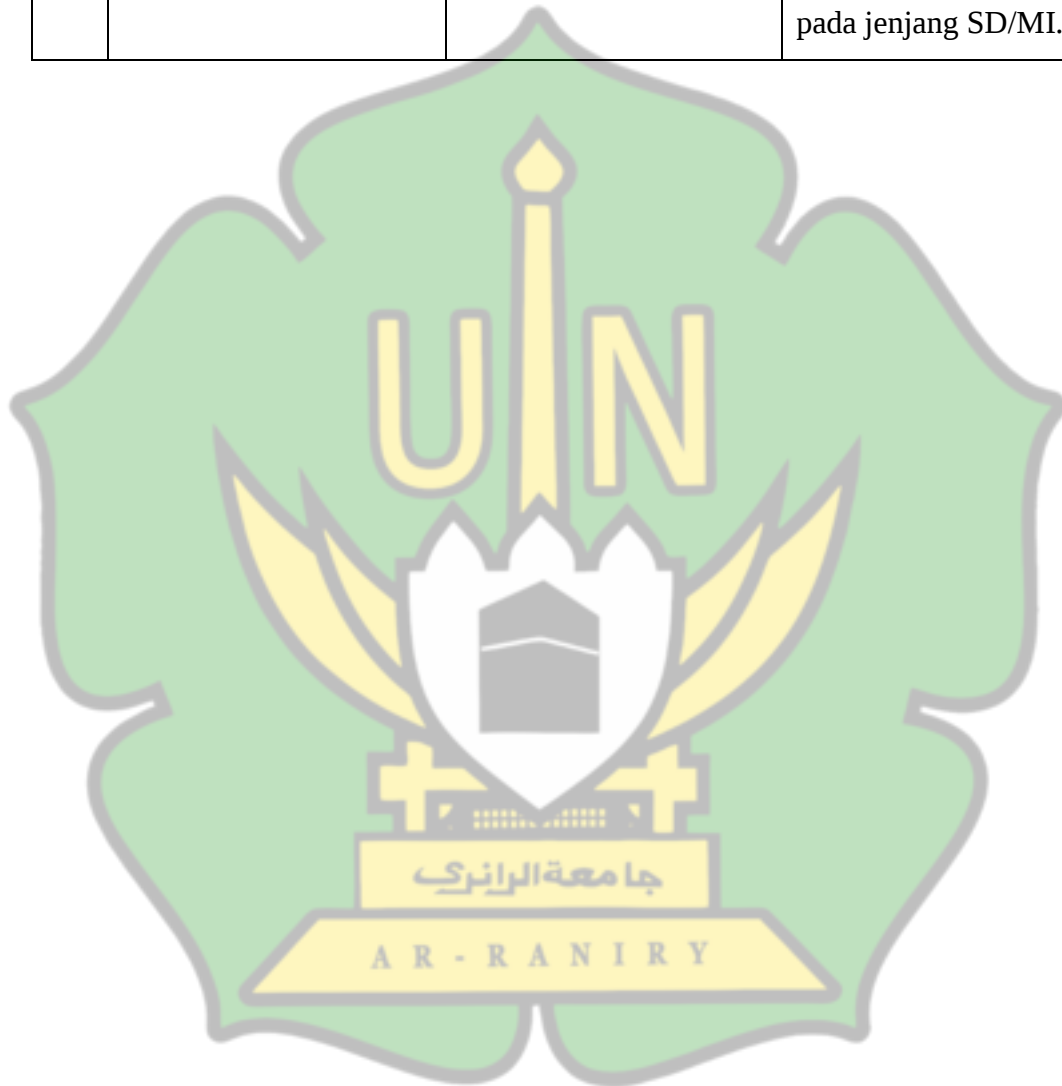
Siswa juga menunjukkan antusiasme tinggi serta keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Selain menjadikan proses belajar lebih menarik, penggunaan media ini membantu siswa dalam mengorganisasi informasi secara lebih efektif.²⁰

Tabel 1. 1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No.	Nama dan Tahun	Persamaan	Perbedaan
1.	Istiyamila Andira Budiman dan Safrul Kodri (2024)	Mengkaji bagaimana pengaruh media infografis terhadap hasil belajar siswa.	Pada penelitian terdahulu mengkaji bagaimana pengaruh media infografis terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran seni budaya dan prakarya sedangkan pada penelitian skripsi ini lebih berfokus pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
2.	Masluhah,KikiRizkiatul Afifah, dan Ahmad Hafid (2022)	Mengkaji bagaimana pengaruh media infografis terhadap hasil belajar siswa.	Pada penelitian terdahulu penggunaan media infografis tidak berdasarkan atau berbasis teknologi sedangkan pada penelitian skripsi ini peneliti menggunakan bantuan teknologi.

²⁰ Ahmad Affandi, Ekohariadi, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Media Infografis Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Di Smkn 6 Surabaya*, Jurnal Ilmiah Indonesia. Vol. 9, No. 11, November 2024. Hlm 6031.

3.	Ahmad Affandi, Ekohariadi, I Gusti Putu Asto Buditjahjanto (2024)	Menggunakan media infografis berbasis teknologi yaitu canva.	Pada penelitian terdahulu dilakukan pada jenjang SMK. Sedangkan penelitian skripsi ini berfokus pada jenjang SD/MI.
----	--	--	--



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Infografis berbasis Teknologi

1. Definisi Media Infografis Berbasis Teknologi

Infografis berasal dari kata *infographics* dalam bahasa Inggris yang merupakan singkatan dari *information and graphics* yaitu suatu bentuk visualisasi data yang digunakan untuk menyampaikan informasi yang kompleks kepada pembaca dengan tujuan untuk memahaminya dengan mudah dan cepat.²¹ Secara istilah Infografis merupakan suatu teknik penyajian informasi secara visual yang memadukan teks, gambar, grafik, warna dan elemen desain lainnya untuk menyampaikan data atau ide secara ringkas, jelas, dan menarik sehingga memudahkan pembaca dalam memahami dan menyimpan informasi.²²

Menurut Rafiudin, Sholeh, dan Purworejo Infografis adalah gambar atau representasi visual dari data atau informasi yang dipadukan dengan elemen desain, sehingga data dan informasi yang disajikan tampak lebih menarik dan tidak hanya berfungsi sebagai penyaji informasi, tetapi juga sebagai media yang mampu membantu peserta didik dalam memahami materi secara lebih efektif melalui tampilan visual yang sistematis dan komunikatif.²³ Penggunaan infografis berbasis teknologi merujuk pada proses pembuatan dan penyajiannya yang memanfaatkan aplikasi digital, seperti Canva, kemudian ditampilkan melalui perangkat pendukung, seperti proyektor dalam kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan media digital tersebut memberikan kemudahan

²¹ Pang, dkk, *Kiat Bikin Infografis Keren Dan Berkualitas Baik*, (Jakarta: Kementerian Komunikasi Dan Informasi Republik Indonesia 2018), Hlm 10.

²² Tutik Sriyati, *Pemanfaatan Infografik Oleh Perpustakaan Di Indonesia*, Jurnal Perpustakaan Nasional, Vol. 26 No. 1 , 2019. Hlm 20.

²³ Nadia Nur Mala1, dkk, *Penggunaan Media Infografis Digital Berbasis Aplikasi Canva Sebagai Peningkat Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Teks Anekdot*, Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra, Volume 10 No. 2, 2023, hlm 102.

bagi guru dalam merancang materi pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan informatif, serta dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Dalam dunia pendidikan, infografis tergolong sebagai media pembelajaran visual dua dimensi yang berfungsi menyajikan materi secara menarik dan sistematis yang dapat membantu memudahkan pemahaman dan memperkuat ingatan siswa sehingga mempengaruhi hasil belajarnya.²⁴ Infografis tersusun atas berbagai unsur yang saling melengkapi satu sama lain, seperti judul, tata letak, pemilihan warna, teks, gambar, ikon, dan simbol. Setiap unsur tersebut memiliki peran penting dalam menyampaikan informasi secara efektif dan menarik. Keterpaduan antar unsur dalam infografis akan menentukan kejelasan pesan yang disampaikan kepada pembaca. Mutu dari setiap unsur tersebut sangat berpengaruh terhadap kualitas keseluruhan infografis yang dihasilkan, baik dari segi estetika maupun dari segi kemudahan dalam memahami informasi yang disajikan. Berdasarkan penjelasan dari Kominfo, standar elemen dalam infografis dapat dirumuskan sebagaimana yang tercantum pada tabel berikut²⁵:

Tabel 2. 1 Standar Elemen Infografis

No.	Kriteria	Indikator
1.	Judul	a. Menggunakan kalimat aktif b. Panjangnya tidak lebih dari 10 kata c. Menarik perhatian d. Menggunakan jenis font hiasan
2.	Tata Letak	a. Menggunakan pola yang rapi dan teratur b. Jelas dalam pemisahan antar blok c. Urutan penyajiannya teratur d. Ukuran marginnya konsisten

²⁴ Azhar Arsyad, *Media Pengajaran* (Jakarta:RajaGrafindo Persada, 1997), hlm 3.

²⁵ Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Komprehensif* (Semarang: CV Gaha Edu, 2023), H. 98.

3.	Warna	a. Warna elemnnnya mengikuti tema infografis b. Kombinasi warnanya kontras, harmonis, dan menarik c. Warna suatu objek menggambarkan identitas aslinya d. Setiap elemen desain memiliki warna yang konsisten
4.	Teks	a. Mudah dan nyaman dibaca b. Menggunakan 2-3 jenis font c. Jenis font untuk isi adalah font polos d. Konsisten menggunakan jenis font
5.	Gambar	a. Menggambarkan informaasi dengan tepat b. Mudah dipahami c. Filter atau efeknya kkonsisiten

Sumber : Kominfo

Secara teoretis, media infografis berbasis teknologi memiliki keterkaitan yang erat dengan beberapa teori pembelajaran modern yang menekankan pentingnya penggunaan media visual dalam proses pembelajaran. Teori Kognitivisme menekankan bahwa belajar adalah proses aktif dalam mengolah informasi. Bruner juga menjelaskan representasi ikonik berupa gambar, bentuk, dan visual memudahkan siswa memahami konsep abstrak karena informasi diproses melalui struktur kognitif ada.²⁶ Hal ini juga sejalan dengan Teori Pembelajaran Multimedia Learning oleh Mayer yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif bila informasi disajikan melalui kombinasi visual dan verbal. Infografis berbasis teknologi mengoptimalkan dua saluran tersebut (visual spasial dan verbal auditori), sehingga mengurangi beban memori kerja dan meningkatkan pemahaman serta hasil belajar siswa.²⁷ Media Infografis berbasis teknologi juga didukung

²⁶ Syaipul Pahru, Dkk, *Teori Belajar Kognitivistik dan Implikasinya Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan, Vol. 4 No. 4, 2023, hlm 1070.

²⁷ Muhammad Faisal, *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa*, Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan. Vol. 01 No. 04. 2024, hlm 18.

oleh teori *Dual Coding*, menurut Paivio yang menyatakan bahwa informasi akan lebih mudah diingat bila disajikan melalui dua sistem representasi sekaligus yaitu *verbal* (kata) dan *non-verbal* (gambar).²⁸ Kombinasi ini akan membantu memperkuat retensi dan memori jangka panjang siswa.

Berdasarkan tinjauan teori yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa infografis berbasis teknologi merupakan media pembelajaran yang efektif karena didukung oleh berbagai landasan teori modern. Teori Kognitivisme menekankan bahwa visualisasi informasi membantu siswa memproses dan mengorganisasikan materi melalui skema kognitif yang telah mereka miliki. Teori Pembelajaran Multimedia Learning Mayer menunjukkan bahwa kombinasi visual dan verbal dalam infografis meningkatkan efisiensi pemrosesan informasi. Sedangkan, Teori Dual Coding oleh Paivio menekankan bahwa penggunaan dua representasi verbal dan visual dapat memperkuat pemahaman dan retensi. Semua teori tersebut secara konsisten menekankan bahwa infografis berbasis teknologi sangat relevan dan berpotensi meningkatkan kualitas pemahaman hasil belajar siswa.

2. Jenis – Jenis Media Infografis

Jenis infografis berdasarkan format media dan tujuannya. Jenis dan ragamnya dapat dibedakan menjadi 6 aspek, yaitu:

- a. Infografis Statis (*Static*), merupakan visualisasi data/konsep melalui gambar atau teks diam untuk media cetak dan digital.
- b. Infografis dapat diperbesar (*Zooming*), merupakan Infografis statis dengan fitur zoom in/out sehingga audiens dapat melihat detail maupun gambaran umumnya.
- c. Infografis Animasi (*Animated*), merupakan Infografis statis yang diberi tautan HTML sehingga area tertentu dapat diklik untuk menampilkan informasi tambahan.

²⁸ Sri Pajriah , Agus Budiman, *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Dual Coding terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah*, Jurnal Artefak: History And Education, Vol.4 No.1 April 2017, hlm 79.

- d. Infografis dapat diklik (*Clickable*), merupakan Infografis dengan elemen bergerak (GIF/HTML) yang menyajikan data secara dinamis dan menarik.
- e. Infografis Interaktif (*Interactive*), merupakan Infografis yang menggunakan elemen seperti klik, hover (arahan kursor), dan scrolling untuk mengungkap sebuah informasi. Terdapat juga beberapa tambahan video pendek untuk lebih memperjelas informasi.
- f. Infografis Video (*Video*), Infografis yang memungkinkan pengguna berinteraksi, menjelajahi, dan melihat data secara real-time.²⁹

Fokus dalam penelitian ini adalah infografis interaktif, yaitu jenis infografis yang dirancang untuk memungkinkan keterlibatan pengguna melalui berbagai elemen interaksi visual yang terintegrasi dalam antarmuka. Melalui elemen tersebut, pengguna tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga dapat berinteraksi secara langsung dengan konten yang disajikan. Infografis interaktif memberikan kesempatan kepada audiens untuk mengeksplorasi informasi sesuai dengan kebutuhan, minat, dan tingkat pemahaman masing-masing. Oleh karena itu, jenis infografis ini dipandang mampu meningkatkan keterlibatan serta pemahaman pengguna terhadap materi yang disampaikan. Peneliti membuat infografis dengan memanfaatkan aplikasi Canva. Canva merupakan platform desain grafis berbasis *drag-and-drop* yang menyediakan berbagai fitur dan alat untuk membuat beragam kebutuhan visual.³⁰ Melalui Canva, pengguna dapat merancang infografis, presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, spanduk, selebaran, sertifikat, ijazah, kartu undangan, kartu nama, kartu ucapan terima kasih, kartu pos, logo, label, penanda buku, buletin, sampul CD, sampul buku, wallpaper desktop, hingga template desain.

²⁹ Asiya Sultana, Siddiqui Mohd. Mahmood. *Visualizing Concepts Through Infographics: An Overview*, Journal Of Emerging Technologies And Innovative Research (JETIR), Volume. 10, Issue. 12. hlm 141.

³⁰ Rahma Elvira Tanjung dan Delsina Faizia, *Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika*, Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika 7, no. 2 (Juni 2019): h. 80.

3. Keunggulan dan kelemahan Media Infografis

a. Keunggulan infografis antara lain:

Penggunaan media infografis berbasis teknologi memiliki berbagai keunggulan dalam mendukung penyampaian informasi secara efektif. Media ini mampu menyajikan informasi yang kompleks menjadi lebih sederhana, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu, infografis juga memudahkan pembaca dalam menangkap inti pembahasan karena informasi disusun secara ringkas dan terstruktur. Pemanfaatan media ini turut mendukung perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan, khususnya dalam penyampaian materi yang lebih inovatif.³¹ Tampilan visual yang menarik pada infografis dapat meningkatkan minat dan perhatian pembaca selama proses pembelajaran berlangsung. Infografis juga mampu menyajikan data secara lebih akurat dan jelas, sehingga membantu peserta didik dalam memahami materi dengan lebih baik. Tidak hanya itu, penyajian informasi secara visual dan sistematis juga dapat membantu peserta didik dalam mengingat informasi lebih lama.

b. Kelemahan infografis

Penggunaan infografis juga memiliki beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan. Salah satu kelemahan yang signifikan adalah potensi oversimplifikasi, yakni menyederhanakan informasi secara berlebihan sehingga dapat menghilangkan esensi penting materi pembelajaran. Ketika informasi yang seharusnya dijelaskan secara mendalam dirangkum menjadi poin-poin singkat, maka terdapat risiko terjadinya miskonsepsi apabila guru tidak memberikan penjelasan tambahan. Penggunaan elemen visual yang terlalu ramai juga dapat menimbulkan beban kognitif (*cognitive load*) yang berlebihan bagi siswa. Kemudian terkait akses terhadap teknologi, infografis yang dinamis dan interaktif memerlukan

³¹ Uswatun Hasanah, Vina Nur Afianah, *Media Infografis Sebagai Upaya Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Bagi Generasi Z*, Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 10 Nomor 6, 2021, Hlm 1447-1448.

perangkat dan koneksi internet yang memadai, sehingga sekolah dengan fasilitas teknologi yang terbatas mungkin mengalami hambatan dalam penerapannya.³² Salah satu kelemahan lainnya adalah kebutuhan akan perangkat seperti gawai atau laptop untuk mengaksesnya, sehingga dalam proses persiapannya dapat memerlukan waktu yang lebih lama dalam kegiatan belajar mengajar.³³ Dengan demikian, meskipun media infografis memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, namun penggunaannya tetap harus dirancang dengan cermat dan disesuaikan dengan kondisi siswa dan fasilitas pendukung yang tersedia.

B. Hasil Belajar

1. Definisi Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan prestasi akademik yang diperoleh siswa melalui berbagai bentuk penilaian, seperti ujian, penyelesaian tugas, serta partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, misalnya bertanya atau menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang dipelajari. Partisipasi tersebut turut mendukung proses pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.³⁴ Hasil belajar mencerminkan tingkat penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran setelah mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Menurut Rosyid, hasil belajar adalah suatu proses untuk melihat sejauh mana siswa dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar atau keberhasilan yang dicapai siswa setelah mengikuti pembelajaran yang ditandai dengan bentuk

³² Tina Melinda Tamba, *Efektivitas Penggunaan Media Infografis Dalam Meningkatkan Kecerdasan Emosional Dan Kemandirian Belajar Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dikelas IV MI-ALHUDA Karagongko*, (Tesis Magister, UIN Sunan Kalijaga, 2025), hlm 25.

³³ Satria Agung Wicaksono Dan Ari Pujosusanto, *Pengembangan Infografis Interaktif tema Schule Dengan aplikasi adobe XD sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jerman Fase F*, E-Journal Laterne, Volume 13, Nomor 02, Tahun 2024, Hlm 2.

³⁴ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), hlm 44-46.

angka, huruf atau simbol tertentu yang disetujui oleh penyelenggara Pendidikan.³⁵

Dalam konteks pendidikan, terdapat indikator hasil belajar yang dijadikan tolak ukur pencapaian tujuan pembelajaran yaitu meliputi ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.³⁶ Bloom juga menjelaskan bahwa hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah utama, yaitu ranah kognitif yang berkaitan dengan kemampuan berpikir mulai dari pengetahuan hingga evaluasi, ranah afektif yang berkaitan dengan sikap serta nilai, dan ranah psikomotorik yang meliputi keterampilan fisik dan motorik.³⁷

Menurut Sudjana hasil belajar adalah kemampuan yang dicapai siswa setelah menerima pengalaman belajar, yang dipengaruhi oleh faktor internal seperti motivasi, minat, kesiapan, serta faktor eksternal seperti metode pengajaran, media pembelajaran, dan lingkungan belajar.³⁸ Hal ini sejalan dengan teori kognitif oleh Benjamin S. Bloom yang menekankan bahwa ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir, penguasaan pengetahuan, serta penalaran.³⁹ Ranah ini mencakup kemampuan peserta didik mulai dari mengingat hingga menyelesaikan permasalahan, yang menuntut adanya integrasi berbagai konsep yang telah dipelajari sebelumnya. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi kemampuan kognitif peserta didik secara optimal. Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media infografis berbasis teknologi yang diberikan guru dalam proses pembelajaran.

³⁵ Moh Zaiful Rosyid, "Prestasi Belajar". (Cv Literasi Nusantara Abadi, 2021).

³⁶ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), hlm 5.

³⁷ Ina Magdalena, dkk, *Tiga Ranah Taksonomi Bloom Dalam Pendidikan*, Jurnal Edukasi Dan Sains, Volume 2, Nomor 1, 2020, hlm 133.

³⁸ Firman Aryansyah, *Pelaksanaan Question Student Have Method Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma*, Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, 2021, Vol. 2, No. 1, hlm 92.

³⁹ Agus Yulianto, *Penerapan Model Kooperatif Tipe Tps (Think Pair Share) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas Vi Sdn 42 Kota Bima*, Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, Vol. 01 No. 02. Mei, 2021, hlm 7.

Setiap proses belajar mengajar selalu menghasilkan hasil belajar. Tingkatan hasil belajar dibagi atas beberapa tingkatan, yaitu⁴⁰:

1. Istimewa atau maksimal: apabila seluruh bahan pelajaran yang diajarkan itu dapat dikuasai oleh siswa,
2. Baik sekali atau optimal: apabila sebagian besar (76% - 99%) bahan pelajaran yang diajarkan dapat dikuasai oleh siswa,
3. Baik atau minimal: apabila bahan pelajaran yang diajarkan hanya 60% - 75% saja yang dikuasai oleh siswa, dan
4. Kurang: apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 60% dikuasai oleh siswa

Tabel 2. 2 Presentase Tingkatan Hasil Belajar

No.	Kategori	Presentase Hasil Belajar
1.	Istimewa	100%
2.	Sangat Baik	76% - 99%
3.	Baik	60% - 75%
4.	Kurang Baik	< 60%

2. Macam – Macam Hasil Belajar

Menurut Aminah, hasil belajar terbagi menjadi 3 bagian yaitu:

a. Hasil belajar kognitif

Hasil belajar kognitif memfokuskan pada bagaimana peserta didik memperoleh, memahami, dan mengolah pengetahuan akademik melalui proses pembelajaran yang terstruktur, baik yang dilakukan melalui metode pembelajaran tertentu maupun melalui penyampaian informasi yang disampaikan oleh guru. Dalam ranah ini, peserta didik tidak hanya dituntut untuk mengingat materi, tetapi juga mampu

⁴⁰ Agus Yulianto, *Penerapan Model Kooperatif Tipe Tps (Think Pair Share) Untukmeningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas VI Sdn 42 Kota Bima*, Pendidkas: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, Vol. 01 No. 02. (Mei, 2021), hlm 8.

memahami konsep, menghubungkan informasi yang telah dipelajari dengan pengetahuan sebelumnya, serta menerapkannya dalam berbagai situasi. Oleh karena itu, hasil belajar kognitif menjadi salah satu aspek penting dalam pendidikan karena berhubungan langsung dengan perkembangan kemampuan berpikir, penalaran, dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari di dalam kelas.

b. Hasil belajar efektif

Hasil belajar efektif adalah hasil belajar yang menunjukkan perilaku atau sikap siswa yang mengarah positif seperti minat tinggi, disiplin tinggi, motivasi tinggi, rasa hormat tinggi dan sebagainya. Hasil belajar pada ranah afektif berkenaan dengan nilai.

c. Hasil belajar psikomotorik

Hasil belajar psikomotorik adalah gerakan refleks (keterampilan pada gerakan tidak sabar), keterampilan pada gerakan-gerakan dasar, kemampuan perseptual, termasuk didalamnya membedakan visual, membedakan auditif motoric, kemampuan bidang fisik, misalnya kekuatan keharmonisan dan ketetapan, gerakan-gerakan skill, mulai dari keterampilan sederhana sampai keterampilan kompleks, kemampuan yang berkenaan dengan non-decurcive seperti gerakan eksresif dan interpretative.⁴¹

Dalam proses evaluasi hasil belajar, terdapat beberapa jenis tes yang digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik berdasarkan pencapaian dalam pembelajaran. Secara umum, jenis tes hasil belajar dapat dibedakan sebagai berikut:

1) Tes Formatif

Digunakan untuk memberikan umpan balik (*feedback*) selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga guru dapat mengetahui kelemahan siswa dan melakukan perbaikan pembelajaran.

⁴¹Aminah, *Efektivitas Metode Eksperimen dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar*, Indragiri, Vol. 1. No. 4, 2018.

2) Tes Sumatif

Merupakan tes yang diberikan setelah suatu materi, bab, atau periode pembelajaran selesai. Tes ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa telah mencapai tujuan pembelajaran.

3) Tes Penempatan (*Placement Test*)

Berfungsi untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum mengikuti pembelajaran, sehingga guru dapat menentukan posisi atau layanan belajar yang sesuai.

4) Tes Diagnostik

Bertujuan mengidentifikasi jenis dan penyebab kesulitan belajar siswa secara lebih mendalam, sehingga dapat diberikan penanganan atau remedial yang tepat.⁴²

Dalam penelitian ini, fokus peneliti berada pada tes sumatif, yaitu tes yang diberikan setelah proses pembelajaran pada periode tertentu selesai. Tes sumatif bertujuan untuk melihat sejauh mana peserta didik berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, tes ini digunakan untuk mengukur hasil belajar akhir siswa setelah diberi perlakuan berupa penggunaan media infografis berbasis teknologi.

3. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik setelah belajar terbagi menjadi dua bagian yaitu sebagai berikut:

a. Faktor Internal

- 1) Faktor kesehatan, berarti kondisi tubuh beserta bagian-bagiannya dalam keadaan sehat tanpa adanya penyakit. Proses belajar akan terganggu ketika kondisi tubuh peserta didik tidak sehat, karena peserta didik akan cenderung merasa lelah dan kurang bersemangat saat proses pembelajaran berlangsung.

⁴² Muhamad Mustaqim, *Model Evaluasi Pembelajaran Stain Kudus (Studi Kasus Sistem Evaluasi Pembelajaran Dosen Prodi Manajemen Bisnis Syari'ah Stain Kudus)*, Volume 5, Nomor 1, 2017, hlm 160.

- 2) Minat, berpengaruh besar terhadap belajar karena ketika bahan pembelajaran tidak sesuai minat peserta didik, maka peserta didik akan cenderung bosan karena tidak ada daya tarik baginya.
- 3) Bakat, berarti kemampuan untuk belajar. Kemampuan akan terealisasi apabila peserta didik memiliki kecakapan yang nyata apabila proses belajar selesai. Jadi bakat sangat mempengaruhi peserta didik karena bahan pelajaran yang dipelajari sesuai dengan bakatnya maka peserta didik akan giat mengikuti proses pembelajaran.
- 4) Motivasi, berarti mendorong peserta didik untuk mengikuti proses belajar. Motivasi berkaitan erat dengan tujuan yang akan dicapai, karena ketika peserta didik termotivasi untuk belajar maka hasil belajar pun akan meningkat.

b. Faktor Eksternal

- 1) Faktor keluarga, hasil belajar peserta didik cenderung rendah peserta didik. karena cara orang tua mendidik, keadaan ekonomi keluarga dan suasana rumah tangga menjadi beban pikiran peserta didik.
- 2) Faktor sekolah, hasil belajar peserta didik cenderung rendah karena metode belajar yang digunakan guru kurang menarik perhatian.
- 3) Faktor lingkungan, hasil belajar peserta didik cenderung rendah karena keberadaan peserta didik dalam masyarakat. Seperti kehidupan masyarakat disekitar peserta didik, kegiatan peserta didik dalam masyarakat dan pengaruh dari teman bermain peserta didik sangat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.⁴³

⁴³ Tasya Nabillah, Agung Prasetyo Abadi, *Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa*”, Prosiding Sesiomadika vol. 2, no.1, 2020.

C. Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD/MI

1. Pengertian Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila adalah suatu proses pembelajaran yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara, pandangan hidup, dan pedoman moral bagi peserta didik dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Pendidikan Pancasila tidak hanya menekankan aspek pengetahuan kognitif tentang nilai-nilai Pancasila, namun juga mengembangkan sikap dan perilaku yang sesuai dengan karakter Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut KemendikbudRistek, Pendidikan Pancasila pada tingkat sekolah dasar meliputi pembelajaran nilai-nilai, moral, kewarganegaraan, dan budi pekerti yang diwujudkan dalam pengalaman langsung dan kegiatan keteladanan.⁴⁴ Pada kurikulum SD/MI, Pendidikan Pancasila juga berfungsi sebagai mata pelajaran yang mengintegrasikan pengetahuan kewarganegaraan, nilai-nilai budaya, moral, dan karakter bangsa. Pendekatan pembelajaran menekankan pada pembiasaan, keteladanan, pengalaman langsung (*experiential learning*), serta penggunaan media pembelajaran yang menarik seperti infografis berbasis teknologi, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep-konsep abstrak menjadi konkrit dan dekat dengan kenyataan hidup.

2. Ruang Lingkup dan Tujuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Sesuai dengan Kurikulum Merdeka, ruang lingkup dan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila pada jenjang SD/MI telah diatur secara jelas dalam Capaian Pembelajaran (CP) yang ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. CP tersebut menjadi pedoman utama dalam mengembangkan kompetensi pengetahuan, nilai, dan karakter peserta didik melalui pengalaman belajar yang bermakna.⁴⁵

⁴⁴ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kurikulum Merdeka*, hlm 5–7.

⁴⁵ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kurikulum Merdeka*, hlm. 3–7

Berdasarkan kurikulum merdeka pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD/MI khususnya pada kelas V terdiri dari 4 BAB yaitu sebagai berikut⁴⁶:

a. BAB I Pancasila Dalam Kehidupanku

1) Topik A. Sejarah Kelahiran Pancasila

- Tujuan Pembelajaran (TP): memahami kronologi sejarah kelahiran pancasila.

2) Topik B. Meneladani Perilaku Pancasila

- Tujuan Pembelajaran (TP): mengidentifikasi makna pancasila sebagai dasar negara, pandangan hidup dan ideologi bangsa dan negara.

3) Topik C. Membiasakan Perilaku Pancasila

- Tujuan Pembelajaran (TP): meneladani sikap para perumus pancasila dn menerapkan dilingkungan masyarakat.

b. BAB II Norma Dalam Kehidupanku

1) Topik A. Macam-Macam Norma Dalam Kehidupanku

- Tujuan Pembelajaran (TP): Mengidentifikasi bentuk-bentuk norma, hak, dan kewajiban dalam kedudukannya sebagai anggota keluarga, warga sekolah, dan warga negara dan menunjukkan contoh-contohnya.

2) Topik B. Penerapan Norma Dalam Kehidupanku

- Tujuan Pembelajaran (TP): menyajikan hasil identifikasi bentuk-bentuk norma, hak, dan kewajiban dalam kedudukannya sebagai anggota keluarga, warga sekolah dan warga negara.

3) Topik C. mempraktikkan Norma Di Lingkunganku

- Tujuan Pembelajaran (TP): mempraktikkan norma, hak, dan kewajiban dalam kedudukan sebagai anggota keluarga, warga sekolah, dan warga negara.

⁴⁶ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, *Buku Guru Pendidikan Pancasila untuk SD Kelas V*. Jakarta: Kemendikbudristek. 2022.

4) Topik D. Arti Penting Musyawarah dalam Kehidupanku

- Tujuan Pembelajaran (TP): mempraktikkan musyawarah dalam kehidupan keluarga dan sekolah.

c. BAB III Keragaman Budaya Indonesiaku

1) Topik A. Budaya Daerah Indonesiaku

- Tujuan Pembelajaran (TP): menunjukkan keragaman budaya daerah.

2) Topik B. Ayo Lestarikan Budaya Daerah

- Tujuan Pembelajaran (TP): menjelaskan cara melestarikan keberagaman budaya di lingkungan sekolah.

d. BAB IV Aku dan Lingkungan Sekitarku

1) Topik A. Mengenal Karakteristik Wilayah

- Tujuan Pembelajaran (TP): mengidentifikasi kabupaten/kota dan provinsi sebagai bagian dari wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia.

2) Topik B. Gotong Royong Dilingkungan Sekitar

- Tujuan Pembelajaran (TP): memahami makna gotong royong untuk menjaga persatuan dan kesatuan di lingkungan sekolah dan sekitar.

3) Topik C. Praktik Gotong Royong Dilingkungan Sekitar

- Tujuan Pembelajaran (TP): mempraktikkan gotong royong sebagai wujud bela negara di lingkungan sekolah dan sekitar

Dalam konteks penelitian ini, peneliti akan berfokus pada Capaian Pembelajaran (CP) Fase C pada Kurikulum Merdeka yaitu menyajikan hasil identifikasi sikap menghormati, menjaga, dan melestarikan keberagaman budaya dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat, dengan materi BAB III Keragaman Budaya Indonesiaku yaitu pada Topik A Budaya Daerah Indonesiaku dengan Tujuan Pembelajaran (TP) Menunjukkan Keragaman Budaya Daerah.

Tabel 2. 3 Materi Pendidikan Pancasila

Capaian Pembelajaran (CP) Fase C	Menyajikan hasil identifikasi sikap menghormati, menjaga, dan melestarikan keberagaman budaya dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.
BAB III	Keragaman Budaya Indonesiaku.
Topik A	Budaya Daerah Indonesiaku.
Tujuan Pembelajaran (TP)	1. Peserta didik mampu menunjukkan keragaman budaya daerah di indonesia. 2. Peserta didik mampu menjelaskan cara melestarikan keberagaman budaya di lingkungan sekolah

Pada bab ini, peserta didik akan mempelajari keragaman budaya daerah di Indonesia, antara lain suku bangsa, bahasa daerah, pakaian tradisional, makanan dan minuman khas, senjata tradisional, rumah tradisional, tarian tradisional, alat musik tradisional, serta lagu daerah. Selain itu, pada bab ini peserta didik juga mempelajari pentingnya menumbuhkan sikap menghargai dan menghormati keberagaman budaya sebagai bagian dari upaya memperkuat persatuan dan kesatuan bangsa. Sebagai gambaran, berikut disajikan materi esensial yang ada pada pembelajaran pendidikan pancasila pada kelas V SD, terkait keragaman budaya daerah di Indonesia.

- a) Ada berbagai suku bangsa di Indonesia antara lain suku Batak, suku Minangkabau, suku Lampung Pesisir, suku Betawi, suku Madura, suku Dayak, suku Sumba, suku Gorontalo, suku Toraja, suku Kei, suku Dani, dan lain-lain.
- b) Ada berbagai bahasa daerah yang digunakan di Indonesia, antara lain bahasa Melayu, bahasa Minangkabau, bahasa Sunda, bahasa Jawa, bahasa

Bali, bahasa Dayak, bahasa Bugis, bahasa Kamoro, bahasa Wamesa, dan lain-lain.

- c) Ada berbagai makanan khas di Indonesia, antara lain rendang, pempek, bika ambon, kerak telur, ayam betutu, gudeg, pecel, gangan asam banjar, coto makassar, gohu ikan, martabak sagu, dan lain-lain.
- d) Ada berbagai minuman khas di Indonesia, antara lain es samudra, es doger, wedang ronde, es lidah buaya, es kelacin, es pisang ijo, aer guraka, es matoa, dan lain-lain.
- e) Ada berbagai senjata tradisional di Indonesia, antara lain rencong, mandau, golok, keris, cilla, parang salawaku, panah, dan lain-lain.
- f) Ada berbagai rumah tradisional di Indonesia, antara lain rumah gadang, rumah limas, rumah joglo, rumah lamin, rumah panjang, rumah tongkonan, rumah mbaru niang, rumah baileo, rumah honai, dan lain-lain.
- g) Ada berbagai tarian daerah di Indonesia, antara lain tari saman, tari piring, tari cokek, tari jaipong, tari kecak, tari giring-giring, tari bamba manurung, tari cakalele, tari aniri, dan lain-lain.
- h) Ada berbagai alat musik tradisional di Indonesia antara lain saluang, gambus, angklung, gamelan, sasando, jampe, sapen, kecapi, kolintang, arababu, tifa, dan lain-lain.
- i) Ada berbagai lagu daerah di Indonesia, antara lain Sinanggar Tullo, Soleram, Kicir-Kicir, Suwe Ora Jamu, Ampar Ampar Pisang, Angin Mamiri, Rasa Sayange, Yamko Rambe Yamko, dan lain-lain.

Materi esensial yang disampaikan dalam poin-poin di atas merupakan materi yang dapat disampaikan dalam melaksanakan pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V. Selebihnya, dapat dipertimbangkan untuk menyampaikan materi tersebut sesuai dengan kebutuhannya masing-masing. Guru juga dapat mengakses materi esensial dari sumber lainnya yang relevan dan kredibel.

D. Kerangka Berfikir

Rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas V SDN Lamklat menjadi permasalahan utama dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil observasi awal, hanya sekitar 60% siswa yang telah mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan 40% lainnya belum mencapai standar minimal. Kondisi ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain rendahnya minat belajar siswa, metode pembelajaran yang masih berpusat pada guru, dan kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi.

Secara teoretis, pembelajaran yang efektif memerlukan rangsangan yang sesuai dengan karakteristik belajar siswa. Teori kognitif melalui teori Dual Coding Paivio dan teori Multimedia Learning Mayer, menekankan bahwa informasi akan lebih mudah dipahami jika disajikan melalui kombinasi visual dan verbal. Sementara itu, teori behavioristik Skinner memandang belajar sebagai perubahan perilaku yang dapat diamati sebagai akibat dari hubungan antara stimulus dan respons. Dalam konteks penelitian ini, menurut teori kognitif yang dikemukakan oleh Benjamin S. Bloom, belajar dipandang sebagai proses perubahan dalam kemampuan berpikir yang mencakup aspek pengetahuan, pemahaman, hingga kemampuan berpikir tingkat tinggi. Dalam konteks penelitian ini, penggunaan media infografis interaktif berbasis teknologi berperan dalam membantu peserta didik mengorganisasi, memahami, serta mengintegrasikan informasi yang disajikan, sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan hasil belajar peserta didik.

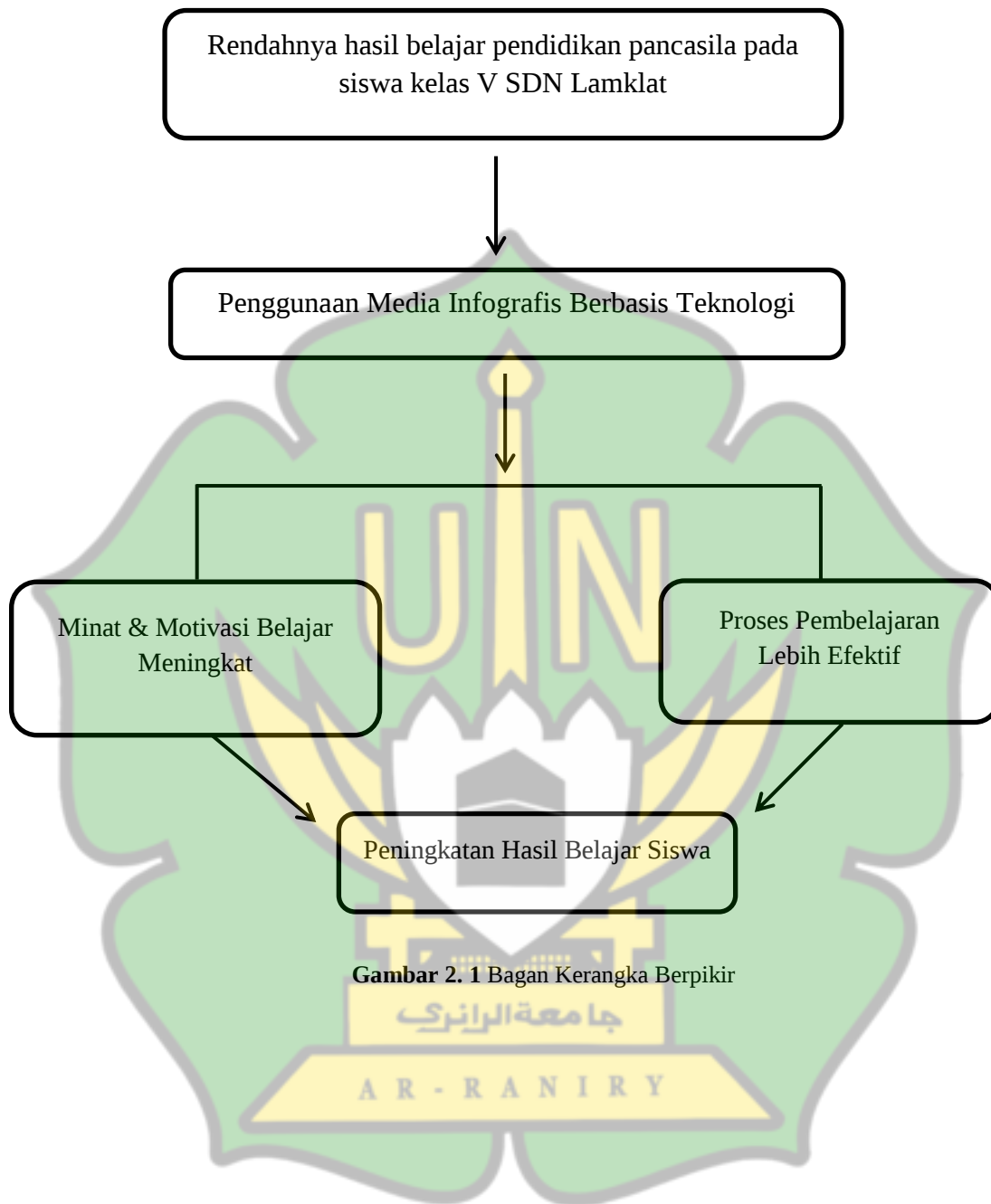
Media infografis berbasis teknologi memungkinkan guru menyampaikan materi secara visual dengan desain yang menarik dan sistematis. Infografis memadukan teks, ikon, warna, dan ilustrasi yang dapat memudahkan pemahaman dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Infografis berbasis aplikasi seperti Canva memberikan kebebasan kepada guru untuk menyesuaikan tampilan agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, sekaligus meningkatkan interaksi siswa dengan materi. Dengan demikian, media ini

diyakini mampu mengurangi beban kognitif siswa (*cognitive load*) dan menyederhanakan konsep-konsep kompleks.

Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media infografis memberi dampak positif terhadap pemahaman dan hasil belajar siswa. Infografis terbukti meningkatkan fokus, minat, dan retensi informasi dibandingkan media konvensional. Oleh karena itu, penerapan media infografis berbasis teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajarnya.

Berdasarkan kajian teori dan penelitian terdahulu, dapat dirumuskan bahwa penggunaan media infografis berbasis teknologi sebagai perlakuan (*treatment*) pada kelas eksperimen akan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi “Keragaman Budaya Indonesiaku”, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar. Dengan membandingkan nilai pretest dan posttest siswa sebelum dan sesudah penggunaan media infografis, dapat diketahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, kerangka penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila dapat diatasi dengan menggunakan media infografis berbasis teknologi karena mampu menyajikan materi secara visual, menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan teori pembelajaran modern. Oleh karena itu, penggunaan media infografis diperkirakan berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN Lamklat.

Maka dapat digambarkan sebuah kerangka berpikir mengenai pengaruh media infografis berbasis teknologi terhadap hasil belajar pendidikan pancasila siswa dikelas V SDN Lamklat, sebagai berikut:



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis pendekatan penelitian yang dilakukan yaitu pendekatan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen, merupakan penelitian yang mendekati eksperimen sungguhan dengan tujuan menguji secara langsung pengaruh suatu variabel terhadap variabel lainnya.⁴⁷

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-eksperimen design* dengan rancangan *One Group Pretest-Posttest*, yang menggunakan pretest dan posttest pada satu kelompok untuk melihat perubahan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, sehingga pengaruh perlakuan dapat diketahui dengan lebih jelas.⁴⁸ Penelitian ini hanya melibatkan satu kelas, yaitu kelas eksperimen. Dimana kelas eksperimen diberi perlakuan menggunakan media infografis berbasis teknologi dan diakhiri dengan memberikan posttest untuk mengetahui bahwa proses bermakna secara signifikan atau terdapat pengaruh terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila dengan menggunakan media infografis berbasis teknologi.

Tabel 3. 1 Desain Penelitian One Group Pretest-Posttest

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen (V/A)	O ₁	X	O ₂

⁴⁷ Sugiyono, “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*”. (Bandung: Alfabeta, 2018).

⁴⁸ Nik Haryanti, Lu’lu Ul Maknunah, *Metode Penelitian Kuantitatif Untuk Riset Sosial*, (Jawa Tengah: Eureka Media Aksara, 2025), hlm 40.

Keterangan:

O_1 : Nilai *pretest* yang didapatkan pada saat sebelum diberikan perlakuan

X : Variabel independen (variabel eksperimen/variabel yang diberikan perlakuan)

O_2 : Nilai *posttest* atau nilai setelah diberikan perlakuan

B. Populasi dan Sampel

Populasi merupakan keseluruhan data yang menjadi perhatian peneliti yang berada dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang sudah ditentukan.⁴⁹ Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di SDN Lamklat yang berjumlah 54 siswa. Teknik pemilihan sampel pada penelitian ini menggunakan *purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang ditetapkan oleh peneliti. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V/A sebagai kelas eksperimen, sehingga total sampel adalah 27 siswa. Teknik pengambilan sampel ini dipilih karena keterbatasan subjek penelitian, yaitu hanya terdapat dua kelas V di lokasi penelitian. Dari dua kelas tersebut, satu kelas ditetapkan sebagai kelas uji coba instrumen dan satu kelas lainnya sebagai kelas sampel. Hal ini dilakukan agar subjek uji coba tidak menjadi bagian dari subjek sampel penelitian.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Lamklat, yang beralamat di Desa Lieu, Kecamatan Darussalam, Kabupaten Aceh Besar. Waktu penelitian direncanakan pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026, selama kurang lebih 3 hari, mencakup tahap uji coba, pelaksanaan, perlakuan dan pengumpulan data.

⁴⁹ Sena Wahyu Purwanza, Aditya Wardhana, Dkk. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Kombinasi*. (Jawa Barat : Cv. Media Sains Indonesia), 2020, hlm 9.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk memperoleh data menjawab dan memecahkan masalah yang berhubungan dengan pertanyaan penelitian.⁵⁰ Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Soal Tes

Soal tes adalah instrumen yang digunakan untuk menilai sejauh mana peserta didik memahami dan menguasai materi yang telah diberikan, sekaligus melihat perkembangan mereka selama proses pembelajaran. Dalam konteks pendidikan, tes berfungsi sebagai alat untuk melakukan penilaian atau evaluasi terhadap kemampuan peserta didik.⁵¹

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan soal tes sebagai alat ukur kemampuan hasil belajar peserta didik, serta sebagai alat ukur untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik. Soal tes tersebut terdiri atas pretest sebagai alat ukur kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan dan posttest sebagai alat ukur kemampuan peserta didik setelah diberikan perlakuan. Bentuk tes yang digunakan adalah soal pilihan ganda, yang disusun sesuai dengan indikator hasil belajar ranah kognitif dan materi yang diajarkan.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati subjek penelitian secara langsung. Observasi dapat dilakukan dengan cara terbuka, dimana peneliti tidak mempengaruhi perilaku subjek, atau tertutup, peneliti memberikan instruksi kepada subjek untuk melakukan aktivitas tertentu.⁵² Observasi pada penelitian ini digunakan dalam rangka pengumpulan data mengenai aktivitas siswa dan penggunaan media selama

⁵⁰ Sujarweni, *Metodologi Penelitian Bisnis & Ekonomi*, (Yogyakarta: Pustaka Baru Press), 2015.

⁵¹ Slamet Widodo, *dkk, Buku Ajar Metode Penelitian*, (Pangkal Pinang: CV Science Techno Direct), 2023, hlm 69.

⁵² Muhammad Fauzi Shahibul Ahyani, Nila Hayati, *STATISTIK Panduan Praktis Analisis Data Penelitian Dengan Bantuan Ms Excel Dan SPSS*, (Mataram: Sanabil), 2023, hlm 8.

pembelajaran berlangsung. Skor hasil observasi yang diperoleh dari masing-masing pengamat selanjutnya dijumlahkan, kemudian dihitung nilai rata-ratanya berdasarkan rumus yang telah ditetapkan. Hasil perhitungan tersebut kemudian dikonversikan ke dalam bentuk persentase guna mengetahui tingkat keterlaksanaan aktivitas siswa dan penggunaan media dalam proses pembelajaran.

2. Tes

Tes merupakan seperangkat soal yang diberikan kepada siswa yang berkaitan dengan materi yang telah diajarkan dalam proses pembelajaran. Tes yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk pilihan ganda, yang dirancang untuk mengukur tingkat pencapaian hasil belajar siswa secara objektif dan sistematis. Melalui tes tersebut, guru atau peneliti dapat mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Dalam konteks penelitian ini, tes digunakan untuk mengukur pencapaian hasil belajar siswa setelah penerapan media infografis berbasis teknologi dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan dua jenis tes, yaitu pretest dan posttest. Pretest diberikan sebelum perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sedangkan posttest diberikan setelah perlakuan untuk mengetahui perubahan atau peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media infografis berbasis teknologi tersebut.

3. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data dengan dokumentasi adalah pengambilan data yang diperoleh melalui dokumen-dokumen.⁵³ Teknik dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan berbagai data pendukung yang relevan dengan jalannya proses penelitian. Dokumentasi mencakup pengumpulan foto kegiatan selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, dokumentasi juga meliputi data administratif seperti profil sekolah, jumlah peserta didik, dan daftar hadir. Penggunaan dokumentasi ini bertujuan untuk

⁵³ Husaini Usman Dan Purnomo Setiady Akbar, *Metodelogi Penelitian Sosial*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hlm 69.

memperkuat keabsahan data, memberikan bukti fisik pelaksanaan penelitian, dan mendukung analisis temuan penelitian secara lebih komprehensif.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh layak dianalisis secara statistik dan sesuai dengan tujuan penelitian.

1. Analisis Validasi Ahli

Data hasil validasi diperoleh dari penilaian ahli modul, ahli materi, dan ahli media menggunakan instrumen berupa angket dengan skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang terhadap suatu objek.⁵⁴ Rentang skor tersebut dibagi ke dalam 4 kategori, yaitu sangat baik, baik, kurang, dan sangat kurang. Adapun kriteria interpretasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. 3,26-4,00 = Sangat Layak
- b. 2,51-3,25 = Layak
- c. 1,76-2,50 = Cukup Layak
- d. 1,00-1,75 = Tidak Layak

Kriteria tersebut digunakan untuk menentukan tingkat validitas produk berdasarkan hasil penilaian para ahli.

2. Analisis Uji Coba Instrumen

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal tes pilihan ganda. Sebelum diberikan kepada peserta didik, setiap butir soal terlebih dahulu melalui tahap uji coba untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas suatu soal.

a. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk menilai kelayakan butir-butir pertanyaan atau pernyataan dalam suatu instrumen yang disusun

⁵⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (bandung: alfabeta), 2020.

berdasarkan konstruk variabel penelitian. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana instrumen mampu mengukur apa yang seharusnya diukur secara tepat.⁵⁵ Sehingga data yang diperoleh dapat dinyatakan akurat dan tidak menyimpang. Dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan untuk memastikan keabsahan instrumen soal pilihan ganda. Penghitungan uji validitas tiap butir soal pilihan ganda pada penelitian ini menggunakan program SPSS versi 26 melalui analisis korelasi (*Correlations*) dengan melihat nilai signifikansi (Sig.) pada masing-masing butir soal, dimana butir soal dinyatakan valid apabila nilai signifikansi $< 0,05$.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan uji karakteristik suatu instrumen pengukuran yang menunjukkan tingkat konsistensi hasil apabila pengukuran dilakukan secara berulang dalam kondisi yang relatif sama.⁵⁶ Dengan demikian, reliabilitas menunjukkan derajat konsistensi suatu tes dalam mengukur kemampuan yang sama. Penghitungan uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan program SPSS versi 26 melalui analisis Cronbach's Alpha untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen. Suatu instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha $> 0,70$.

3. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif adalah bagian dari statistik yang berfungsi untuk mengumpulkan data, menentukan nilai-nilai statistik dan pembuatan diagram atau grafik mengenai suatu hal agar mudah dibaca dan dipahami. Analisis statistik deskriptif di gunakan untuk menghitung rata-rata, modus, median, standar deviasi, nilai minimum, nilai maksimum hasil dari pretest dan posttest.⁵⁷ Analisis deskriptif pada penelitian ini digunakan untuk

⁵⁵ Sugeng Lubar Prastowo, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Karawang: PT. Jamus Baladewa Nusantara, 2021), hlm 93.

⁵⁶ Heffi Alberida,Dkk, *Evaluasi Proses Dan Hasil Pembelajaran Biologi Pendekatan Teoritis Dan Aplikatif*, (Yogyakarta: Deepublish Digital, 2024), Hlm 107.

⁵⁷ Asep Jihad, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Pressindo), 2012.

mendeskripsikan data hasil pretest dan posttest. Data yang diperoleh berupa skor mentah dengan rentang 0-17, sesuai dengan jumlah butir soal yang valid. Untuk mempermudah interpretasi, skor mentah tersebut dikonversikan ke dalam skala 0-100 dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{17} \times 100$$

Selanjutnya, dilakukan perhitungan uji N-Gain untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar peserta didik berdasarkan selisih antara nilai pretest dan posttest yang telah dinormalisasi. Perhitungan N-Gain menurut Hake dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:⁵⁸

$$N - \text{Gain} = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor maksimum} - \text{Skor pretest}}$$

Kriteria penilaian N-Gain adalah sebagai berikut:

- a. $N\text{-Gain} \geq 0,70$ termasuk kategori tinggi
- b. $0,30 \leq N\text{-Gain} < 0,70$ termasuk kategori sedang
- c. $N\text{-Gain} < 0,30$ termasuk kategori rendah

4. Analisis Statistik Inferensial

Analisis inferensial adalah salah satu teknik pembuatan kesimpulan dalam mendeskripsikan karakteristik dari suatu populasi yang diwakili oleh sampel penelitian.⁵⁹

a. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan salah satu uji prasyarat yang dilakukan sebelum uji hipotesis. Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah data sampel berdistribusi normal atau tidak normal. Jika data berdistribusi normal maka akan dilanjutkan dengan pengujian hipotesis sedangkan jika data tidak berdistribusi normal maka akan dilanjutkan

⁵⁸ Sugiyono, metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D, (bandung: alfabeta), hlm 138.

⁵⁹ Abigail Soesana, Dkk, *Metodelogi Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Yayasan Kita Menulis), 2023, hlm 70.

dengan uji wilcoxon. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan Shapiro-Wilk karena sampel < 50 . Data yang digunakan dalam uji normalitas ini adalah skor mentah siswa dengan rentang 0-17, bukan nilai yang telah dikonversikan ke skala 100. Data berdistribusi normal jika nilai sig. $> 0,05$ sebaliknya jika nilai sig. $< 0,05$ data dikatakan tidak normal. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS statistic 26 for windows.

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan prosedur statistik yang digunakan untuk menentukan apakah hipotesis yang diajukan dalam penelitian dapat diterima atau ditolak berdasarkan data yang diperoleh.⁶⁰ Uji ini dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh atau perbedaan yang signifikan antara variabel yang diteliti. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji t (*Paired Sample t-test*) dengan bantuan program SPSS versi 26. Uji T merupakan teknik analisis yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara dua rata-rata sampel. Adapun data yang digunakan untuk uji hipotesis adalah skor mentah pretest dan posttest siswa dengan rentang 0-17. Kriteria pengambilan keputusan dilakukan dengan melihat nilai signifikansi (Sig.), jika nilai Sig. $< 0,05$ maka H_a diterima atau terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest.

⁶⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data Penelitian

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Lamklat yang beralamat di Desa Lieu, Kecamatan Darussalam, Kabupaten Aceh Besar. Pengambilan data untuk penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026, tepatnya pada tanggal 10 April 2026 s/d 20 April 2026. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan metode pre-eksperimen. Dalam penelitian ini, populasi yang digunakan adalah seluruh siswa kelas V di SD Negeri Lamklat yang berjumlah 54 siswa. Dengan sampel yaitu seluruh siswa kelas V/A sebagai kelas eksperimen, sehingga total sampel adalah 26 siswa.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre-eksperimen design dengan rancangan *One Group Pretest-Posttest*. Desain tersebut dipilih karena hanya melibatkan satu kelas, yaitu kelas eksperimen. Dimana Kelas eksperimen (V/A) diberikan perlakuan dengan menggunakan media infografis berbasis teknologi. Penelitian ini dilakukan dengan dua kali pengambilan data tes, yaitu sebelum eksperimen (pretest) dan sesudah eksperimen (posttest). *Pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa terhadap materi keragaman budaya Indonesia sebelum diberi perlakuan (*treatment*). Sedangkan *posttest* dilakukan untuk mengetahui hasil dari setelah diberikannya perlakuan (*treatment*).

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Lembar observasi aktivitas siswa dan lembar observasi penggunaan media infografis diisi oleh observer selama proses pembelajaran berlangsung. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan melalui pretest dan posttest.

Adapun dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung berupa daftar nama peserta didik, nilai, serta bukti pelaksanaan penelitian yang relevan.

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan modul ajar yang telah disusun berdasarkan materi kurikulum merdeka dan dilengkapi dengan media infografis berbasis teknologi yang telah diuji validitasnya oleh para ahli. Validator ahli modul, materi dan media yang terlibat adalah Bapak Drs. Ridhwan M. Daud, M.Ed., Bapak Al Juhra, S.Sos.I., M.S.I., dan Bapak Mulia, S.Pd.I., M.Ed. Pengujian validitas ini menggunakan skala likert yang disusun dalam bentuk pernyataan dengan di ikuti 1 sampai 4 respon yang menunjukkan tingkatan.

Selain melakukan validasi terhadap perangkat pembelajaran, peneliti juga melakukan uji coba instrumen tes untuk mengetahui validitas dan reliabilitas butir soal yang akan digunakan dalam penelitian. Setelah instrumen tes diuji cobakan, maka diperoleh 17 butir soal valid dan reliabel dari 40 butir soal uji coba. 17 soal yang valid dan reliabel tersebut yang peneliti jadikan soal pretest dan posttest pada penelitian. Pemberian pretest dilakukan sebelum pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan media infografis berbasis teknologi dilaksanakan. Adapun nilai pretest yang diperoleh oleh peserta didik kelas eksperimen adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Daftar Nilai Pretest Kelas Eksperimen

Nama Peserta Didik	Nilai Pretest
E-1	58,82
E-2	70,59
E-3	76,47
E-4	64,71
E-5	70,59
E-6	58,82
E-7	58,82

E-8	88,24
E-9	70,59
E-10	64,71
E-11	41,18
E-12	58,82
E-13	70,59
E-14	52,94
E-15	76,47
E-16	82,35
E-17	76,47
E-18	58,82
E-19	82,35
E-20	64,71
E-21	41,18
E-22	64,71
E-23	52,94
E-24	94,12
E-25	47,06
E-26	41,18
E-27	58,82
Jumlah	1.746,96

Tabel diatas disajikan dengan menggunakan skala puluhan, karena data yang ditampilkan berupa skor hasil belajar peserta didik yang telah dikonversi dari skor mentah 0-17 ke dalam rentang nilai 0-100. Skala ini digunakan untuk memberikan representasi yang lebih umum dan mudah dipahami terhadap capaian hasil belajar masing-masing individu, dengan nilai maksimal yang ditetapkan sebesar 100.

Setelah pelaksanaan pretest, peneliti melanjutkan dengan kegiatan pembelajaran pendidikan pancasila secara langsung pada kelas eksperimen.

Materi yang diajarkan meliputi keberagaman budaya Indonesia dengan memberikan perlakuan (*treatment*) yaitu berupa media infografis berbasis teknologi. Kegiatan pembelajaran tersebut dilaksanakan satu kali, yaitu pada hari Rabu, 15 April 2026, pukul 10.00-11.30 WIB.

Setelah proses pembelajaran dengan media infografis berbasis teknologi selesai, peneliti kemudian memberikan posttest kepada kelas eksperimen. Data yang diperoleh dari pelaksanaan posttest tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 2 Daftar Nilai Posttest Kelas Eksperimen

Peserta Didik	Nilai Posttest
E-1	100,00
E-2	88,24
E-3	100,00
E-4	82,35
E-5	88,24
E-6	82,35
E-7	88,24
E-8	100,00
E-9	94,12
E-10	94,12
E-11	76,47
E-12	88,24
E-13	94,12
E-14	82,35
E-15	94,12
E-16	100,00
E-17	100,00
E-18	88,24
E-19	100,00
E-20	88,24

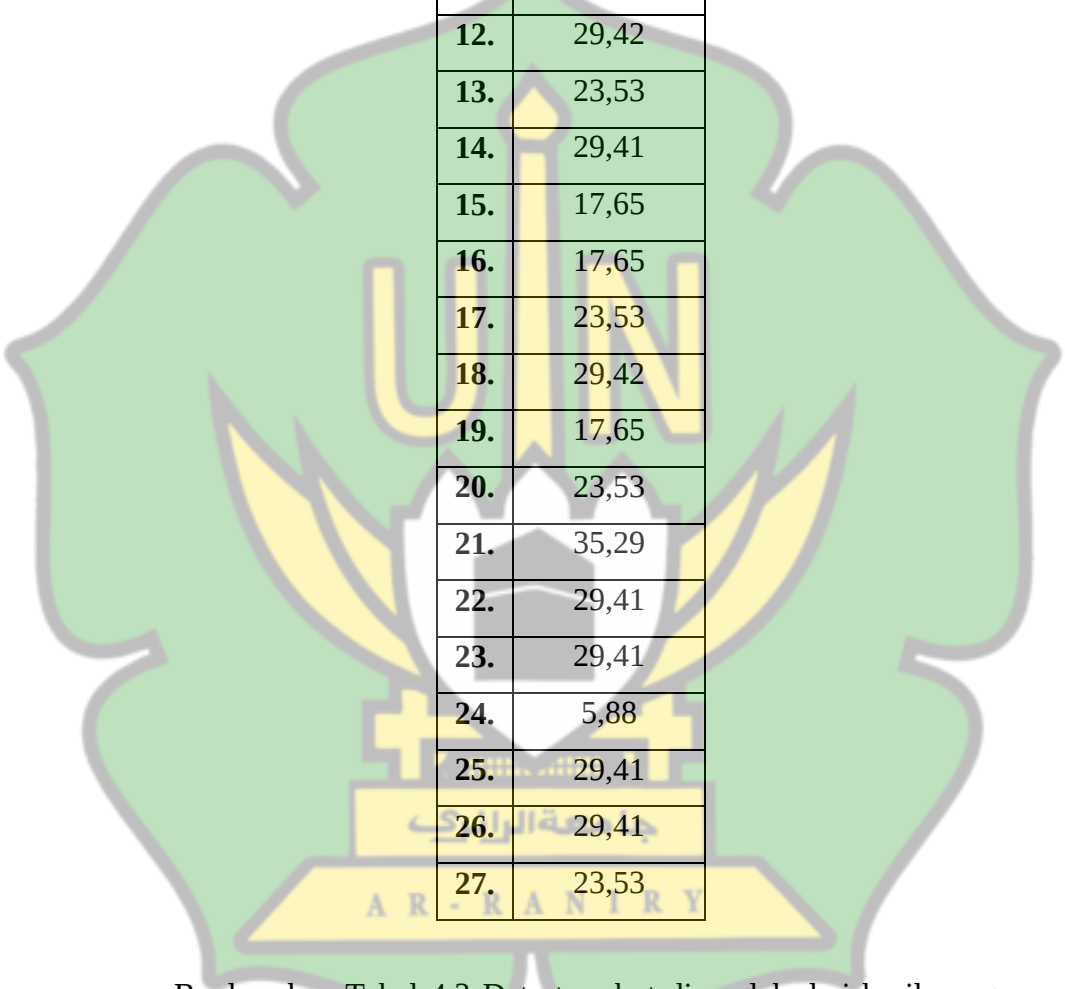
E-21	76,47
E-22	94,12
E-23	82,35
E-24	100,00
E-25	76,47
E-26	70,59
E-27	82,35
Total	2.447,06

Tabel diatas disajikan dengan menggunakan skala puluhan, karena data yang ditampilkan berupa skor hasil belajar peserta didik yang telah dikonversi dari skor mentah 0-17 ke dalam rentang nilai 0-100. Skala ini digunakan untuk memberikan representasi yang lebih umum dan mudah dipahami terhadap capaian hasil belajar masing-masing individu, dengan nilai maksimal yang ditetapkan sebesar 100.

Berdasarkan hasil nilai pretest dan posttest pada kelas eksperimen, selanjutnya dilakukan analisis dengan menghitung selisih antara kedua nilai tersebut untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik. Selisih nilai tersebut digunakan sebagai indikator untuk melihat sejauh mana terjadi perubahan kemampuan peserta didik setelah diberikan perlakuan dalam proses pembelajaran. Melalui perhitungan ini, dapat diketahui tingkat peningkatan hasil belajar yang dialami oleh peserta didik secara lebih jelas dan terukur.

Tabel 4. 3 Selisih Nilai Pretest dan Posttest

No.	Selisih Nilai
1.	41,18
2.	17,65
3.	23,53
4.	17,64
5.	17,65



6.	23,53
7.	29,42
8.	11,76
9.	23,53
10.	29,41
11.	35,29
12.	29,42
13.	23,53
14.	29,41
15.	17,65
16.	17,65
17.	23,53
18.	29,42
19.	17,65
20.	23,53
21.	35,29
22.	29,41
23.	29,41
24.	5,88
25.	29,41
26.	29,41
27.	23,53

Berdasarkan Tabel 4.3 Data tersebut diperoleh dari hasil pengurangan nilai posttest terhadap nilai pretest peserta didik pada kelas eksperimen. Selisih nilai tersebut selanjutnya digunakan sebagai data dalam pengujian normalitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak sebagai salah satu syarat dalam penggunaan uji statistik parametrik. Apabila data berdistribusi normal, maka analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji paired sample t-test untuk

menguji pengaruh penggunaan media infografis berbasis teknologi terhadap hasil belajar peserta didik.

2. Hasil Observasi Aktivitas Siswa dan Penggunaan Media Infografis Berbasis Teknologi

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh tiga observer, diperoleh skor rata-rata aktivitas siswa sebesar 36,33 dari skor maksimum 40 dengan presentase sebesar 90,83%. Hasil ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa berada pada kategori sangat baik. Hal ini terlihat dari keterlibatan siswa selama pembelajaran, seperti memperhatikan media infografis, aktif bertanya dan menjawab pertanyaan, serta berpartisipasi dalam diskusi kelompok. Adapun lembar observasi aktivitas siswa yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada bagian lampiran.

Hasil observasi terhadap penggunaan media infografis berbasis teknologi menunjukkan skor rata-rata sebesar 36,33 dari skor maksimum 40 dengan presentase 90,83%, yang termasuk kedalam kategori sangat baik. Media infografis yang digunakan dinilai mampu menarik perhatian siswa, mudah dipahami, serta membantu meningkatkan fokus dan interaksi selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun lembar observasi penggunaan media infografis berbasis teknologi yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada bagian lampiran.

B. Hasil Analisis Data

1. Analisis Uji Coba Instrumen Soal

Uji coba instrumen soal dalam penelitian ini dilaksanakan pada peserta didik uji coba, yaitu seluruh peserta didik kelas V/B SDN Lamklat pada tanggal 11 April 2026. Kegiatan uji coba ini bertujuan untuk mengetahui kualitas instrumen sebelum digunakan dalam penelitian, baik dari segi validitas maupun reliabilitas. Instrumen yang diujikan berupa 40 butir soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan materi keberagaman budaya

Indonesia, sehingga sesuai dengan kompetensi yang akan diukur dalam penelitian.

Tabel 4. 4 Daftar Nama Peserta Didik Uji Coba

No.	Kode	Nama Peserta Didik
1.	U-1	Adyaksa
2.	U-2	Ahmad Rajaul
3.	U-3	Aisha Alifa
4.	U-4	Aisha Sabira
5.	U-5	Alif Al-Fatha
6.	U-6	Alika Naila P.
7.	U-7	Alya Azizah
8.	U-8	Amiratul Husna
9.	U-9	Fadhil Wisam T.
10.	U-10	Faqihul Afkar
11.	U-11	Khalisa Syafia
12.	U-12	Khanza Mahira
13.	U-13	M. Adam A.
14.	U-14	M. Azam
15.	U-15	M. Daffa M.
16.	U-16	M. Faza M.
17.	U-17	M. Khazainus
18.	U-18	M. Reza H.
19.	U-19	M. Zikri
20.	U-20	Nayya Salsabila
21.	U-21	Nisaul Munira
22.	U-22	Syakila Nayyarah
23.	U-23	Vera Firdana
24.	U-24	Zahratul Munira
25.	U-25	Sulem Idesa Zain

26.	U-26	Muzayatuddina
27.	U-27	Alfian Sugianto

a. Uji Validitas

Penentuan uji validitas dalam penelitian ini menggunakan analisis korelasi (*Correlations*) dengan melihat nilai signifikansi (Sig.). Butir soal dinyatakan valid apabila memiliki nilai sig < 0,05 atau nilai $r_{hitung} >$ dari r_{tabel} . Adapun hasil analisis uji validitas instrumen soal menunjukkan bahwa tidak seluruh butir soal memenuhi kriteria validitas. Diperoleh data bahwa dari 40 butir soal yang diujikan, hanya sebanyak 17 butir soal yang dinyatakan valid dilihat dengan membandingkan nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$, sehingga dapat disimpulkan bahwa 17 butir soal tersebut mampu mengukur indikator yang ditetapkan. Sedangkan 23 butir soal lainnya dinyatakan tidak valid karena nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$. Hasil uji validitas ini dapat dilihat pada bagian lampiran.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen soal. Dalam penelitian ini uji reliabilitas berdasarkan pada nilai *Cronbach's Alpha*. Jika nilai *Cronbach's Alpha* berada pada interval $> 0,70$ maka dapat dikatakan instrumen tes berada pada kategori tinggi.

Tabel 4. 5 Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.862	17

Berdasarkan Tabel 4.6, hasil uji reliabilitas terhadap instrumen soal yang telah dinyatakan valid menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,862. Nilai tersebut lebih besar dari 0,70 sehingga dapat dinyatakan bahwa 17 butir soal tes pilihan ganda memiliki tingkat

konsistensi internal yang tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa butir-butir soal dalam instrumen tersebut mampu memberikan hasil yang relatif konsisten, sehingga instrumen tersebut layak digunakan dalam penelitian.

2. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dalam penelitian ini dilakukan untuk menyajikan gambaran data hasil penelitian pada kelas eksperimen, baik pada nilai pretest maupun posttest. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik data secara menyeluruh, yang meliputi jumlah data (N), nilai minimum, nilai maksimum, nilai rata-rata (mean), standar deviasi, serta nilai selisih antara pretest dan posttest. Melalui analisis ini, kondisi data dapat dipahami secara lebih jelas sebagai dasar dalam melakukan analisis lanjutan.

Tabel 4. 6 Hasil Analisis Statistik Deskriptif

No.	Data	Pretest	Posttest	Selisih
1.	N	27	27	0
2.	Minimum	41,18	70,59	29,41
3.	Maksimum	94,12	100,00	5,88
4.	Mean	64,70	90,63	25,93
5.	Std. Deviasi	13,84	8,87	-4,97

Berdasarkan Tabel 4.6, diketahui bahwa jumlah peserta didik pada kelas eksperimen sebanyak 27 peserta didik. Nilai pretest menunjukkan nilai minimum sebesar 41,18 dan maksimum sebesar 94,12, dengan rata-rata (*mean*) sebesar 64,70. Sementara itu, nilai posttest menunjukkan nilai minimum sebesar 70,59 dan maksimum sebesar 100,00, dengan rata-rata (*mean*) sebesar 90,63. Adapun nilai standar deviasi pada pretest sebesar 13,83 dan pada posttest sebesar 8,87. Secara deskriptif, terlihat bahwa nilai rata-rata posttest lebih tinggi 25,93 poin. Selain itu, menurunnya standar deviasi dari 13,84 menjadi 8,87 menunjukkan bahwa kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan menjadi lebih seragam. Namun demikian, untuk mengetahui apakah

perbedaan tersebut signifikan atau tidak, diperlukan pengujian lebih lanjut melalui uji statistik inferensial.

3. Analisis Statistik Inferensial

a. Uji Normalitas

Data yang digunakan dalam uji normalitas pada tahap ini adalah nilai selisih (*gain*) antara pretest dan posttest yang telah dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif. Penggunaan data selisih tersebut bertujuan untuk mengetahui pola distribusi data sebagai dasar dalam menentukan jenis uji statistik yang akan digunakan pada tahap pengujian hipotesis.

Tabel 4. 7 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
selisih	.179	27	.027	.943	27	.145
a. Lilliefors Significance Correction						

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel 4.7 diperoleh bahwa nilai signifikansi (Sig.) pada uji Shapiro-Wilk sebesar 0,145. Nilai tersebut lebih besar dari sig. 0,05 ($0,145 > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa data antara pretest dan posttest berdistribusi normal. Hasil tersebut menunjukkan bahwa data telah memenuhi salah satu persyaratan untuk dilakukan uji hipotesis menggunakan uji parametrik.

b. Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil uji normalitas yang menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji t berpasangan (*paired sample t-test*). Uji ini digunakan untuk membandingkan nilai pretest dan posttest pada kelompok yang sama, sehingga dapat diketahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan

antara kondisi sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Selain itu, penggunaan uji ini juga bertujuan untuk mengukur pengaruh penerapan media infografis berbasis teknologi terhadap hasil belajar siswa.

Tabel 4. 8 Hasil Uji Paired Sample T-Test

No.	Data	Mean difference	T hitung	df	Sig. (2-tailed)
1.	Pretest-Posttest	-4.185	-16.703	26	0,000

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan, diperoleh nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,000. Nilai tersebut menunjukkan bahwa tingkat signifikansi yang dihasilkan lebih kecil dari pada batas signifikansi yang telah ditetapkan, yaitu 0,05 ($0,000 < 0,05$). Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Penolakan H_0 dan penerimaan H_a ini mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest, sehingga dapat diartikan bahwa perlakuan yang diberikan dalam penelitian ini berpengaruh terhadap perubahan hasil belajar yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran.

c. Analisis N-Gain

Uji N-Gain dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur selisih antara nilai pretest dan posttest yang dinormalisasi, sehingga dapat diketahui tingkat dan kategori peningkatan hasil belajar yang terjadi pada peserta didik. Perhitungan N-Gain memberikan gambaran yang lebih proporsional mengenai peningkatan kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan dalam proses pembelajaran. Hasil perhitungan uji N-Gain tersebut disajikan secara rinci pada Tabel 4.9.

Tabel 4. 9 Analisis Nilai N-Gain

No.	Keterangan	Nilai
1.	Rata-rata Pretest	64,70
2.	Rata-rata Posttest	90,63
3.	Rata-rata N-Gain	0,73
Kategori		Tinggi

Berdasarkan Tabel 4.9, diperoleh nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,73 yang termasuk dalam kategori tinggi menurut kriteria Hake. Nilai tersebut menunjukkan bahwa tingkat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan berada pada kategori yang tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diterapkan dalam proses pembelajaran mampu memberikan peningkatan yang cukup signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh media infografis berbasis teknologi terhadap hasil belajar pendidikan pancasila siswa dikelas V SDN Lamklat. Penelitian kuantitatif dengan desain *pre-experiment design* menggunakan rancangan *one group pretest-posttest design* telah dilakukan oleh peneliti.

Tahap awal yang dilakukan peneliti sebelum melaksanakan penelitian di kelas eksperimen dengan menggunakan media infografis berbasis teknologi adalah melakukan uji kevalidan modul, materi dan media. Uji validasi ini melibatkan validator ahli modul, validator ahli materi dan validator ahli media. Berdasarkan hasil penilaian, diperoleh rata-rata skor validasi ahli modul sebesar 3,93, validasi ahli materi sebesar 3,80, dan validasi ahli media sebesar 3,80. Meskipun media yang digunakan tergolong dalam kategori sangat layak untuk diterapkan, tetap diperlukan beberapa revisi sesuai dengan saran yang diberikan oleh para validator agar dapat digunakan secara optimal dalam penelitian di kelas eksperimen.

Tahap kedua yang dilakukan peneliti adalah menyusun instrumen tes berupa soal uji coba. Uji coba soal tes tersebut dilaksanakan dikelas V/B SDN Lamklat yang berjumlah 27 peserta didik. Pelaksanaan uji coba soal ini bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas setiap butir soal. Berdasarkan hasil pengujian terhadap 40 butir soal pilihan ganda tersebut, diperoleh 17 butir soal yang dinyatakan valid dan reliabel. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa hanya sebanyak 17 butir soal yang dinyatakan valid, yang ditentukan melalui perbandingan antara r_{hitung} dengan r_{tabel} , dimana $r_{hitung} > r_{tabel}$. Dapat disimpulkan bahwa 17 butir soal tersebut mampu mengukur indikator yang telah ditetapkan. Sedangkan sisanya tidak memenuhi kriteria yang ditetapkan. Selanjutnya hasil uji reliabilitas terhadap 17 butir soal yang telah dinyatakan valid menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,862. Nilai tersebut lebih besar dari 0,70, sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen tes pilihan ganda yang digunakan memiliki tingkat konsistensi yang tinggi dalam mengukur hasil belajar peserta didik.

Setelah peneliti menetapkan soal pretest dan posttest, serta melakukan revisi terhadap media infografis berbasis teknologi, tahap selanjutnya adalah melaksanakan pretest pada kelas V/A sebagai kelas eksperimen. Kegiatan ini bertujuan untuk mengidentifikasi kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan dalam proses pembelajaran pendidikan pancasila.

Tahap ketiga dalam penelitian ini adalah pelaksanaan pembelajaran pendidikan pancasila menggunakan media infografis berbasis teknologi. Pembelajaran pada materi keberagaman budaya Indonesia dilaksanakan dalam satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 70 menit. Pada kegiatan awal, pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah dalam modul ajar, yaitu diawali dengan salam, doa, dan apersepsi terkait pengalaman peserta didik tentang budaya daerah. Selanjutnya, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan pengantar materi, kemudian menampilkan media infografis berbasis teknologi. Peserta didik diarahkan untuk mengamati tayangan tersebut, menanggapi pertanyaan awal yang diberikan guru, serta secara bergiliran maju untuk mengoperasikan media infografis interaktif. Kegiatan ini bertujuan untuk

meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam memahami materi keberagaman budaya Indonesia.

Setelah proses pembelajaran selesai, peneliti memberikan posttest kepada peserta didik dengan tujuan untuk mengukur tingkat pemahaman setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media infografis berbasis teknologi. Soal yang digunakan pada posttest sama dengan soal pretest, namun urutan nomor soal diubah. Hal ini dilakukan untuk meminimalkan kemungkinan peserta didik mengingat jawaban sebelumnya, sehingga hasil diperoleh lebih mencerminkan kemampuan yang sebenarnya.

Pada tahap ini, proses pembelajaran juga diamati oleh tiga orang observer yang mengisi lembar onbservasi aktivitas peserta didik dan lembar observasi penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media infografis berbasis teknologi dalam pembelajaran pendidikan pancasila serta aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung telah terlaksana dengan baik. Hal ini ditunjukkan oleh presentase sebesar 90,83% yang termasuk dalam kriteria sangat baik.

Tahap selanjutnya setelah data dikumpulkan, diketahui bahwa total nilai pretest peserta didik pada kelas eksperimen sebesar 1.746,96, sedangkan rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 2.447,06. Perolehan data tersebut dianalisis menggunakan statistik deskriptif dengan bantuan Microsoft Excel, yang meliputi perhitungan jumlah nilai, rata-rata, serta selisih antara nilai pretest dan posttest. Analisis ini bertujuan untuk memberikan data awal hasil belajar peserta didik sebelum dilakukan pengujian statistik lebih lanjut.

Tahap keempat setelah pelaksanaan pretest dan posttest selesai, pada tahap ini peneliti melakukan analisis statistik inferensial yaitu berupa uji normalitas terhadap data selisih nilai pretest dan posttest peserta didik pada kelas eksperimen. Uji normalitas yang digunakan adalah uji Shapiro-Wilk. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,145. Nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 ($0,145 > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi secara normal.

Selanjutnya, karena data telah berdistribusi normal, peneliti melanjutkan analisis dengan melakukan uji hipotesis untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa media infografis berbasis teknologi. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji *paired sample t-test*. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$). Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest peserta didik. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media infografis berbasis teknologi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.

Tahap terakhir yang dilakukan peneliti adalah melakukan analisis N-gain. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh nilai rata-rata N-gain sebesar 0,73 yang termasuk dalam kategori tinggi. Nilai N-gain yang diperoleh sebesar 0,73 menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik berada pada kategori tinggi. Jika dikonversikan ke dalam bentuk persentase, maka diperoleh sebesar 73%. Berdasarkan klasifikasi presentase tingkat hasil belajar, nilai 73% berada pada rentang 60%-75% yang termasuk dalam kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan berada pada tingkat yang baik.

Penggunaan media infografis berbasis teknologi menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pancasila. Pengaruh tersebut berkaitan dengan karakteristik media infografis yang mampu menyajikan informasi secara visual, ringkas, dan sistematis, sehingga menjadikan materi yang kompleks lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Istiyamila Andira Budiman dan Safrul Kodri, yang mengungkapkan bahwa penggunaan media infografis memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Peningkatan tersebut terlihat dari rata-rata nilai

post-test pada kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan nilai pretest.⁶¹ Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa infografis merupakan media pembelajaran yang efektif dan menarik, karena mampu menyederhanakan informasi serta meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa melalui visualisasi data. Hal ini memperkuat hasil penelitian ini bahwa penggunaan media infografis berbasis teknologi tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga membantu peserta didik dalam memahami materi secara lebih mudah dan menarik.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh teori *Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh Mayer, yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disajikan melalui kombinasi kata (verbal) dan gambar (visual) secara bersamaan.⁶² Media infografis berbasis teknologi dalam penelitian ini menyajikan materi secara visual yang menarik disertai penjelasan singkat dan terstruktur, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami dan memproses informasi secara lebih efektif. Sejalan dengan prinsip *Dual Channel*, peserta didik mengolah informasi melalui saluran visual dan verbal secara bersamaan, yang berdampak pada meningkatnya pemahaman serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.⁶³

Peningkatan hasil belajar yang diperoleh dalam penelitian ini menunjukkan adanya perubahan pada ranah kognitif peserta didik. Hal ini sesuai dengan teori Sudjana yang menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan kemampuan siswa setelah proses pembelajaran. Penggunaan media infografis berbasis teknologi membantu peserta didik dalam memahami materi melalui visualisasi, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.⁶⁴

Hal tersebut juga diperkuat oleh teori Benjamin S. Bloom yang menyatakan bahwa hasil belajar pada ranah kognitif berkaitan dengan

⁶¹ Istiyamila Andira Budiman, Safrul Kodri, *Pengaruh Penggunan Media Pembelajaran Infografis Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 3 Dalam Pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya Di Sekolah Dasar*, Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial, Vol. 5, No. 5, 2024.

⁶² Muhammad Faisal, *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa*, Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan. Vol. 01 No. 04. 2024, hlm 18.

⁶³ Sri Pajriah , Agus Budiman, *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Dual Coding terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah*, Jurnal Artefak: History And Education, Vol.4 No.1 April 2017, hlm 79.

⁶⁴ Sudjana, Nana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya), 2016, hlm. 22–23.

kemampuan berpikir, penguasaan pengetahuan, dan penalaran. Ranah kognitif mencakup kemampuan peserta didik mulai dari mengingat, memahami, hingga menerapkan dan menganalisis suatu permasalahan.⁶⁵ Dalam konteks penelitian ini, penggunaan media infografis berbasis teknologi mampu mendorong peserta didik untuk tidak hanya mengingat materi, tetapi juga memahami, mengklasifikasikan, membandingkan, serta menjelaskan konsep yang dipelajari. Dengan demikian, penggunaan media tersebut berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar, khususnya pada ranah kognitif.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Dalam konteks penelitian ini, penggunaan media infografis berbasis teknologi yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar serta disajikan secara visual, menarik, dan interaktif mampu mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih aktif, efektif, dan bermakna. Penggunaan media ini juga relevan sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan di lapangan, yaitu pembelajaran yang masih didominasi oleh metode konvensional, minimnya pemanfaatan teknologi, serta rendahnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut sebelumnya berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Dengan demikian, penerapan media infografis berbasis teknologi tidak hanya mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran pendidikan pancasila, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif, meningkatkan minat dan motivasi belajar, serta berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik secara optimal.

⁶⁵ Benjamin S. Bloom, *Taksonomi Tujuan Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada), 2010, hlm 7-10.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media infografis berbasis teknologi terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V SDN Lamklat. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji hipotesis menggunakan paired sample t-test yang memperoleh nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa penggunaan media infografis berbasis teknologi memberikan pengaruh nyata terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Pengaruh tersebut juga diperkuat oleh adanya peningkatan nilai rata-rata peserta didik, yaitu dari 64,90, pada saat pretest menjadi 90,63 pada saat posttest. Peningkatan ini menunjukkan bahwa setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media infografis berbasis teknologi, terjadi perubahan yang positif pada hasil belajar peserta didik. Selain itu, hasil uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,145 > 0,05$, yang berarti data berdistribusi normal dan hasil pengujian hipotesis yang dilakukan dapat dinyatakan valid secara statistik.

Adanya pengaruh tersebut disebabkan oleh karakteristik media infografis berbasis teknologi yang mampu menyajikan informasi secara visual, menarik, dan terstruktur, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Penyajian materi dalam bentuk visual juga membantu peserta didik dalam mengolah informasi secara lebih efektif, sehingga tidak hanya menghafal, tetapi juga memahami konsep yang dipelajari. Selain itu, penggunaan media ini mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, seperti mengamati, menanggapi, dan berinteraksi dengan media, yang pada akhirnya

berdampak pada peningkatan hasil belajar. Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa penggunaan media infografis berbasis teknologi tidak hanya meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran, tetapi juga memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V SDN Lamklat.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dikemukakan, peneliti menyampaikan beberapa saran yang diharapkan dapat memberikan manfaat, sebagai berikut:

1. Bagi Pimpinan Sekolah

Pimpinan sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan kebijakan terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya media infografis, dalam proses pembelajaran. Dukungan tersebut dapat berupa penyediaan sarana dan prasarana yang memadai, seperti perangkat teknologi dan akses internet, serta memfasilitasi pelatihan atau workshop bagi guru untuk meningkatkan kompetensi dalam mengembangkan dan memanfaatkan media infografis. Selain itu, pimpinan sekolah juga diharapkan dapat mendorong inovasi pembelajaran di lingkungan sekolah guna meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik.

2. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat memanfaatkan media infografis berbasis teknologi sebagai alternatif dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penggunaan media yang variatif, inovatif, dan interaktif dapat meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna.

3. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran, terutama dalam memanfaatkan media pembelajaran yang digunakan. Selain itu, peserta didik juga diharapkan dapat meningkatkan

kemandirian belajar dengan mempersiapkan materi sebelum pembelajaran berlangsung agar pemahaman yang diperoleh lebih optimal.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan cakupan yang lebih luas, baik dari segi materi, jenjang pendidikan, maupun penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi lainnya, sehingga dapat memberikan hasil yang lebih variatif dan mendalam.



DAFTAR PUSTAKA

- Affandi Ahmad, Ekohariadi, dkk. (2024). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Media Infografis Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Di Smkn 6 Surabaya". *Jurnal Ilmiah Indonesia*, 9(11).
- Aminah. (2018). Efektivitas Metode Eksperimen dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar. *Indragirl*, 1(4).
- Arsalna Putri Audria, Ida Sulistyawati(2025). "Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10 (2).
- Arsyad Azhar. (1997). *Media Pengajaran*. Jakarta:Raja Grafindo Persada.
- Aryansyah Firman. (2021). "Pelaksanaan Question Student Have Method Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA". *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 2(1).
- Benjamin S. Bloom. (2010). *Taksonomi Tujuan Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Budiman Andira Istiyamila, Safrul Kodri. (2024). "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Infografis Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 3 Dalam Pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya Di Sekolah Dasar". *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 5(5).
- Camelyn Irene Sinaga, Dkk. (2025). *Panduan Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Fase A-F, Badan Standar, Kurikulum*. Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia.
- Effendi Darwin, achmad wahidy. (2019). *Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang.
- Faisal Muhammad Faisal. (2024). "Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1(4).
- Hasanah Uswatun, Vina Nur Afianah. (2021). "Media Infografis Sebagai Upaya Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Bagi Generasi Z". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10 (6).
- Hersita Fadila Alfin, Aan Kusdiana, Dkk. (2020). "Pengembangan Media Infografis Sebagai Media Penunjang Pembelajaran IPS di SD". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4).

- Husein Hamdan Batubara. (2023). *Media Pembelajaran Komprehensif*. Semarang: CV Gaha Edu.
- Jihad Asep. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Kaharuddin Andi, Nining Hajeniati. (2020). *Pembelajaran Inovatif dan Variatif*. Gowa : Pusaka Almaida.
- Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia. (2022). PUSMENDIK (Pusat Asesmen Pendidikan).
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kurikulum Merdeka*.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Buku Guru Pendidikan Pancasila untuk SD Kelas V*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Lubis Adilla Diana, Fatma Ulfatun Najicha. (2022). "Pentingnya Pancasila Menjadi Mata Pelajaran Wajib Dalam Kurikulum Pendidikan Nasional Guna Menjaga Keutuhan Bangsa". *Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 2(5).
- Magdalena Ina, dkk. (2020). "Tiga Ranah Taksonomi Bloom Dalam Pendidikan". *Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(1).
- Mala Nur Nadia, dkk. (2023). "Penggunaan Media Infografis Digital Berbasis Aplikasi Canva Sebagai Peningkat Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Teks Anekdote". *Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*. 10 (2).
- Masluhah, Kiki Rizkiatul Afifah, dkk. (2022). "Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Infografis Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS". *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 7(1).
- Melinda Tina Tamba. (2025). *Efektivitas Penggunaan Media Infografis Dalam Meningkatkan Kecerdasan Emosional Dan Kemandirian Belajar Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dikelas IV MI-ALHUDA Karagongko*. (Tesis Magister, UIN Sunan Kalijaga).
- Moh Fauziddin , Diana Mayasar. (2018). "Pemanfaatan Metode Picture And Picture Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Rendah Di Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan Tambus*, 2 (2).
- Moh Zaiful Rosyid. (2021). *Prestasi Belajar*. Cv Literasi Nusantara Abadi.
- Muhammad Fauzi Shahibul Ahyar, Nila Hayati. (2023). *STATISTIK Panduan Praktis Analisis Data Penelitian Dengan Bantuan Ms Excel Dan SPSS*. Mataram: Sanabil.

- Mustaqim Muhamad. (2017). *Model Evaluasi Pembelajaran*. Stain Kudus (Studi Kasus Sistem Evaluasi Pembelajaran Dosen Prodi Manajemen Bisnis Syari'ah Stain Kudus), Volume 5, Nomor 1.
- Nabillah Tasya, Agung Prasetyo Abadi. (2020). *Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa*. Prosiding Sesiomadika Vol. 2, No.1.
- Ngongo Lelu Verdinandus, Taufiq Hidayat, dkk. (2019). *Pendidikan Di Era Digital*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang.
- Ni Made Ratih Trisnayanti, Putu Sugiartawan. (2022). "Multimedia Interaktif Infografis Desa Agro Kreatif Bingin Ambe Koripan Berbasis Android". *Jurnal Sistem Informasi Dan Komputer Terapan Indonesia (JSIKTI)*, 5(2).
- Nuridayanti. (2022). *Mengembangkan Motivasi dan Hasil Belajar dengan Pendekatan Problem Posing*. Jakarta : NEM.
- Observasi Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. (2025). SDN Lamklat, Aceh Besar.
- Pahru Syaipul, Dkk. (2023). "Teori Belajar Kognitivistik dan Implikasinya Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar". *Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 4 (4).
- Pajriah Sri, Agus Budiman. (2017). "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Dual Coding terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah". *Jurnal Artefak: History And Education*, .4 (1).
- Pang, dkk. (2018). *Kiat Bikin Infografis Keren Dan Berkualitas Baik*. Jakarta: Kementerian Komunikasi Dan Informasi Republik Indonesia.
- Purwanza Wahyu Sena, Aditya Wardhana, Dkk. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Kombinasi*. Jawa Barat : Cv. Media Sains Indonesia.
- Safaruddin. (2016). "Teori Belajar Behavioristik". *Jurnal Kajian Islam & Pendidikan*. 8(2).
- Sintya Dewi Desti. (2025). "Peningkatan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Melalui Active Learning tipe True Or False pada Siswa kelas V Sd". *Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, 10(2).
- Soesana Abigail, Dkk. (2023). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Sriyati Tutik. (2019). "Pemanfaatan Infografik Oleh Perpustakaan Di Indonesia". *Jurnal Perpustakaan Nasional*, 26 (1).

- Sudjana, Nana. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV.Afabeta.
- Sujarweni. (2015). *Metodologi Penelitian Bisnis & Ekonomi*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Sukendra I Komang, Atmaja I Kadek Surya. (2020). *Instrumen Penelitian*. Pontianak: Mahameru Press.
- Sultana Asiya, Siddiqui Mohd. Mahmood. (2024). “Visualizing Concepts Through Infographics: An Overview”. *Journal Of Emerging Technologies And Innovative Research (JETIR)*, 10(12).
- Susanto Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Tanjung Elvira Rahma dan Delsina Faizia. (2019). “Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika”. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*. 7(2).
- Usman Husaini, Purnomo Setiady Akbar. (2009). *Metodelogi Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widodo Slamet, dkk. (2023). *Buku Ajar Metode Penelitian*. Pangkal Pinang: CV Science Techno Direct.
- Yulianto Agus. (2021). “Penerapan Model Kooperatif Tipe Tps (Think Pair Share) Untukmeningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas VI Sdn 42 Kota Bima”. *Pendidikdas: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(2).



Lampiran 1. SK Penetapan Pembimbing



SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Nomor : 106 Tahun 2026

TENTANG PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA DENGAN RAHMAT TUHAN TANG MAHA ESA

- Menimbang :
- Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk Pembimbing skripsi;
 - Bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat dalam jabatan sebagai Pembimbing skripsi Mahasiswa;
 - Bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- Mengingat :
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 - Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
 - Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
 - Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
 - Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
 - Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
 - Peraturan Menteri Agama RI Nomor 44 Tahun 2022, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 - Peraturan Menteri Agama Nomor 14 tahun 2022, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 - Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
 - Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan institusi agama Islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
 - Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa
- KESATU : Menunjuk Saudara :
- Dr. Mawardi, S. Ag., M. Pd.**
- Untuk Membimbing
- Nama : Havidhatun Nisa
- Nim : 220209074
- Program Stud : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
- Judul Skripsi : **Pengaruh Media Infografis Berbasis Teknologi terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa di Kelas V SD/MI**
- KEDUA : Kepada pembimbing yang tercantum namanya diatas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku;
- KETIGA : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA-025.04.2.423925/2026 Tanggal 01 Desember 2025 Tahun Anggaran 2026;
- KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku selama enam bulan sejak tanggal ditetapkan;
- KELIMA : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada Tanggal : 27 Januari 2026
Dekan

Tembusan

1. Sekjen Kementerian Agama RI di Jakarta;
2. Dirjen Pendidikan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
3. Direktur Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
4. Kantor Pelayanan Perbendaharaan Negara (KPPN), di Banda Aceh;
5. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
6. Kepala Bagian Keuangan dan Akuntansi UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Yang bersangkutan;
8. Arsip.



Lampiran 2. Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh Telp/Fax. : 0651-752921

Nomor : B-2455/Un.08/FTK.1/TL.00/4/2026
Lamp : -
Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,
Kepala Sekolah SDN Lamklat Kabupaten Aceh Besar.

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh, Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : HAVIDHATUN NISA
NIM : 220209074
Program Studi/Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat : Meulaboh, Jln. Imam bonjol, Seunebok, Lr. Halia.

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **PENGARUH MEDIA INFOGRAFIS BERBASIS TEKNOLOGI TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS V SDN LAMKLAT**

BandaAceh, 09 April 2026

An. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan



Berlaku sampai : 15 Mei 2026

Prof. Dr. Buhori Muslim, M.Ag.
NIP. 197508152001121002

Lampiran 3. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN ACEH BESAR
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SDN LAMKLAT KEC. DARUSSALAM**

Jln. Lambaro Angan Desa Lieue Kec. Darussalam Kab. Aceh Besar Kode Pos 23373 Email : sdn2lamklat@gmail.com

No : 422/159/2026
Lampiran : -
Hal : Telah Melakukan Penelitian

Lamklat, 16 April 2026

Dengan hormat,

Berdasarkan Surat Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry di Banda Aceh dengan No: B-2455/Un.08/FTK.1/TL.00/4/2026 tanggal 09 April 2026. Telah melakukan pengumpulan data penelitian di SD Negeri Lamklat dengan judul: **"Pengaruh Media Infografis Berbasis Teknologi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SDN Lamklat"** di SD Negeri Lamklat Kecamatan Darussalam Aceh Besar.

Adapun nama Mahasiswa/i tersebut adalah:

Nama : HAVIDHATUN NISA
NIM : 220209074
Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Demikian surat ini kami perbuat dan dapat dipergunakan sebagaimana perlunya.

Ka. SD Negeri Lamklat



Galih Kar, S.Pd, M.Si
NIP.019820613 200504 1 003

Lampiran 4. Tabel Interpretasi Hasil Uji Validitas

No. Soal	Pearson Correlation	Nilai Sig.	Kesimpulan	Interpretasi
1.	0,357	0,068		
2.	0,273	0,168		
3.	0,469	0,014	VALID	CUKUP
4.	-0,037	0,855		
5.	0,503	0,007	VALID	CUKUP
6.	0,181	0,367		
7.	0,057	0,777		
8.	0,444	0,020	VALID	CUKUP
9.	-0,053	0,795		
10.	-0,115	0,568		
11.	0,317	0,107		
12.	0,640	0,000	VALID	TINGGI
13.	0,219	0,272		
14.	0,562	0,002	VALID	CUKUP
15.	0,333	0,089		
16.	0,554	0,003	VALID	CUKUP
17.	0,481	0,011	VALID	CUKUP
18.	-0,097	0,629		
19.	0,003	0,988		
20.	-0,093	0,644		
21.	0,260	0,190		
22.	-0,103	0,609		
23.	0,554	0,003	VALID	CUKUP
24.	0,427	0,026	VALID	CUKUP
25.	-0,062	0,760		
26.	0,591	0,001	VALID	CUKUP
27.	0,220	0,271		
28.	0,542	0,004	VALID	CUKUP
29.	0,450	0,019	VALID	CUKUP
30.	0,002	0,992		
31.	0,560	0,002	VALID	CUKUP
32.	0,632	0,000	VALID	TINGGI
33.	0,333	0,089		
34.	0,648	0,000	VALID	TINGGI
35.	0,333	0,089		
36.	0,444	0,020	VALID	CUKUP
37.	0,444	0,020	VALID	CUKUP
38.	-0,162	0,419		
39.	-0,108	0,591		
40.	-0,108	0,591		

Lampiran 6. Tabel Hasil Uji Hipotesis Paired Sample T-Test

Paired Samples Test								
			Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		
			Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	
Pair 1	pretest - posttest		-4.185	1.302	.251	-4.700	-3.670	
								t
								df
								Sig. (2-tailed)

Paired Samples Correlations			
		N	Correlation
Pair 1	pretest & posttest	27	.869
			Sig.

جامعة الرانري

A R - R A N I R Y

Lampiran 7. Profil Sekolah

A. Identitas Sekolah

Nama	: SD Negeri Lamklat Aceh Besar
NPSN	:10100143
Alamat	: Jln. Lambaro Angan Desa Lieue
Kode Pos	:23373
Desa / Kelurahan	: Lieue
Kecamatan	: Kec. Darussalam
Kab. / Kota	: Kab. Aceh Besar
Provinsi / Luar Negeri	: Prov. Aceh
Status Sekolah	: Negeri
Bentuk Pendidikan	: SD
Jenjang Pendidikan	: DIKDAS

B. Visi Misi dan Tujuan Sekolah

1. Visi Sekolah

Unggul, berprestasi, cerdas, terampil, disiplin, dan berbudi pekerti luhur sesuai dengan syariat islam.

2. Misi Sekolah

- a) Berusaha semaksimal mungkin memberikan pembelajaran dan bimbingan secara aktif, kreatif, efektif, dan efisien.
- b) Menanamkan keyakinan atau aqidah sejak dini yang sesuai dengan syari'at islam.
- c) Memberikan pembelajaran di bidang IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) termasuk bahasa, olahraga, seni, serta budaya yang sesuai dengan potensi yang dimiliki oleh siswa.
- d) Memlihara hubungan yang harmonis diantara warga sekolah juga dengan lingkungan sekitar.

3. Tujuan Sekolah

- a) Mengamalkan ajaran islam secara murni dan konsekuen dengan didasari oleh keimanan dan ketakwaan yang kuat.
- b) Meraih prestasi akademik maupun non akademik secara maksimal.
- c) Menguasai ilmu pengetahuan sebagai bekal untuk melanjutkan Pendidikan ke jenjang berikutnya.
- d) Menjadi sekolah yang aman, nyaman, dan diminati oleh anak didik atau masyarakat.



Lampiran 8. Daftar Nama Peserta Didik Kelas Eksperimen

No.	Nama Peserta Didik
E-1.	Afif Alghifari
E-2.	Aisya Aifa
E-3.	Arsya Maulana
E-4.	Azkia Hidayatul Muna
E-5.	Fitri Humaira
E-6.	Jihan Talita Ulfa
E-7.	Ghina Aliskia
E-8.	Muhammad Adam Habibie
E-9.	Muhammad Asyrafi
E-10.	Muhammad Azam
E-11.	Muhammad Haikal
E-12.	Muhammad Ryan
E-13.	Muhammad Zaky Aulia
E-14.	Muhammad Zikri Alfatih
E-15.	Najwatul Warda
E-16.	Nuri Rajwa
E-17.	Raifa Adilla
E-18.	Raudhatul Jannah
E-19.	Saidaton Syahira
E-20.	Sri Maulidar
E-21.	Sultan Hafiz Arkana
E-22.	Syauqi Arshad
E-23.	Tasya Alifa
E-24.	Wilfa Najwa
E-25.	Zaki Anwar
E-26.	Khairul Rijal
E-27.	Muhammad Agil

Lampiran 9. Kisi-Kisi Soal Pretest dan Pottest

No.	Indikator Pembelajaran	Indikator Soal	Level Kognitif	No. Soal
1.	Memahami pengertian keberagaman	Siswa dapat mengidentifikasi arti keberagaman	C1	1
2.	Memahami dampak tidak menghargai perbedaan	Siswa dapat menentukan akibat dari tidak menghargai perbedaan	C2	2
3.	Mengenal budaya daerah	Siswa dapat mengidentifikasi contoh makanan tradisional Indonesia	C1	3
4.	Memahami makna Bhinneka Tunggal Ika	Siswa dapat menjelaskan arti semboyan bangsa	C2	4
5.	Memahami sikap toleransi	Siswa dapat menentukan arti sikap toleransi	C2	5
6.	Menunjukkan sikap menghargai budaya	Siswa dapat menentukan dampak menghargai budaya lain	C2	6
7.	Mengenal unsur budaya daerah	Siswa dapat mengidentifikasi rumah adat sebagai budaya	C1	7
8.	Menyelesaikan perbedaan pendapat	Siswa dapat memilih sikap yang tepat saat berbeda pendapat	C3	8
9.	Mengenal alat musik tradisional	Siswa dapat mengidentifikasi asal daerah alat musik	C1	9
10.	Melestarikan budaya	Siswa dapat	C2	10

		mengidentifikasi tindakan pelestarian budaya		
11.	Dampak sikap tidak menghargai budaya	Siswa dapat menentukan akibat mengejek budaya	C2	11
12.	Memahami konsep keberagaman Indonesia	Siswa dapat menyimpulkan kondisi keberagaman di Indonesia	C2	12
13.	Menunjukkan sikap terhadap budaya lain	Siswa dapat memilih sikap yang benar terhadap budaya lain	C2	13
14.	Mengelompokkan budaya Indonesia	Siswa dapat memilih contoh budaya Indonesia dari beberapa data	C3	14
15.	Mengenal pakaian adat	Siswa dapat mengidentifikasi contoh pakaian adat Indonesia	C1	15
16.	Menilai sikap menghargai budaya	Siswa dapat menentukan nilai dari sikap menghargai budaya	C2	16
17.	Tujuan diskusi budaya	Siswa dapat menentukan tujuan diskusi tentang budaya	C2	17

Lampiran 10. Soal Pretest dan Posttest

26

R = 7

SOAL PRETEST

Nama : KHAIPUL RIZAL Kelas : 5.A
 No. Absen : _____ Hari, tanggal : _____

Bentuk Soal : Pilihan Ganda

Petunjuk:

- Berdoa terlebih dahulu sebelum mengerjakan
- Tulislah identitas pada lembar yang telah disediakan
- Jawablah soal yang dianggap mudah terlebih dahulu
- Periksa dan pastikan soal sudah terjawab semua sebelum dikumpulkan.

Berilah tanda silang (X) pada huruf A, B, C atau D yang dianggap paling tepat !

1. Dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat, kita sering menemukan berbagai keberagaman antar individu maupun kelompok. Hal ini disebut dengan ...

A. Sama ☐ B. Berbeda ☐ C. Sedikit ☒ D. Kosong ☐
2. Jika tidak menghargai perbedaan dalam masyarakat, maka akan terjadi...

A. Persatuan ☒ B. Konflik ☐ C. Kerukunan ☐ D. Kerja sama ☐
3. Contoh makanan tradisional Indonesia adalah...

A. Pizza ☒ B. Burger ☐ C. Rawon ☐ D. Hotdog ☐
4. Indonesia memiliki semboyan "Bhinneka Tunggal Ika" yang berarti...

A. Sama semua ☐ B. Berbeda tetapi tetap satu ☒ C. Sendiri-sendiri ☐ D. Tidak bersatu ☐

5. Dalam kehidupan sehari-hari di sekolah maupun di masyarakat, setiap orang pasti memiliki perbedaan. Sikap toleransi berarti sikap untuk ...

A. Membenci
☒ B. Menolak
 C. Menghargai
 D. Menghindar

6. Ketika siswa belajar tentang keberagaman budaya, mereka diajarkan untuk menghargai budaya lain. Sikap tersebut dapat ...

☒ A. Menimbulkan konflik
☒ B. Menghilangkan budaya
 C. Menimbulkan masalah
 D. Memperkuat persatuan

7. Rumah adat termasuk bagian dari...

☒ A. Teknologi
 B. Budaya daerah
 C. Olahraga
 D. Hiburan

8. Dalam diskusi kelompok, siswa sering memiliki pendapat yang berbeda. Jika hal itu terjadi, maka sebaiknya dilakukan ...

A. Bertengkar
 B. Marah
☒ C. Diskusi
 D. Pergi

9.



Perhatikan gambar alat musik di samping!
 Alat musik tradisional Sasando yang terlihat pada gambar tersebut berasal dari daerah...

A. NTT
 B. Jawa Timur
☒ C. Bali
 D. Sumatera

10. Dalam acara sekolah, siswa diminta mengenakan pakaian adat. Kegiatan tersebut merupakan bentuk ...

A. Pelestarian
☒ B. Perusakan
 C. Pengabaian
 D. Penolakan

✓ 11. Di kelas, ada siswa yang mengejek budaya teman lain. Sikap tersebut dapat menyebabkan...

A. Persatuan

C. Kerja sama

B. Kedamaian

~~D. Konflik~~

X 12. Indonesia memiliki banyak suku dan budaya yang berbeda-beda. Hal ini menunjukkan adanya ...

~~A. Kesamaan~~

C. Kesederhanaan

B. Kekurangan

D. Keberagaman

✓ 13. Dalam kehidupan sehari-hari, setiap orang harus bersikap baik terhadap budaya lain. Sikap yang tepat adalah ...

A. Menghina

C. Mengejek

~~B. Menghormati~~

D. Menolak

X 14. Perhatikan data berikut:

(1) Batik (2) Pizza (3) Tari saman (4) Burger

Yang termasuk budaya Indonesia adalah...

A. 1 dan 2

C. 2 dan 4

B. 1 dan 3

~~D. 3 dan 4~~

X 15. Pakaian adat yang berasal dari Indonesia adalah...

A. Kaos

C. Kebaya

B. Jaket

~~D. Seragam~~

✓ 16. Menghargai budaya lain merupakan sikap yang...

A. Buruk

C. Salah

~~B. Terpuji~~

D. Negatif

✓ 17. Diskusi kelompok tentang budaya bertujuan untuk...

~~A. Melestarikan budaya~~

C. Menghina budaya

B. Menghapus budaya

D. Menghindari budaya

22

SOAL POSTTEST

Nama : Syauqi Arsyad Kelas : 15 April - 2026

No. Absen : _____ Hari, tanggal : _____

Bentuk Soal : Pilihan Ganda

Petunjuk:

- Berdoa terlebih dahulu sebelum mengerjakan
- Tuliskan identitas pada lembar yang telah disediakan
- Jawablah soal yang dianggap mudah terlebih dahulu
- Periksa dan pastikan soal sudah terjawab semua sebelum dikumpulkan.

Berilah tanda silang (X) pada huruf A, B, C atau D yang dianggap paling tepat !

1. Dalam kehidupan sehari-hari, setiap orang harus bersikap baik terhadap budaya lain.
Sikap yang tepat adalah...

- | | |
|-------------|--|
| A. Mengejek | ☒ C. menghormati |
| B. menolak | D. menghina |

2. Indonesia memiliki semboyan "Bhinneka Tunggal Ika" yang berarti ...

- | | |
|----------------------------|------------------|
| A. berbeda tapi tetap satu | C. sama semua |
| B. sendiri-sendiri | D. tidak bersatu |

3. Perhatikan data berikut:

(1) Batik (2) Pizza (3) Tari saman (4) Burger

Yang termasuk budaya Indonesia adalah ...

- | | |
|--|------------|
| ☒ A. 1 dan 3 | C. 1 dan 2 |
| B. 2 dan 4 | D. 3 dan 4 |

4. Rumah adat termasuk bagian dari ...

- | | |
|--|--------------|
| A. Hiburan | C. Olahraga |
| ☒ B. Budaya Daerah | D. Teknologi |

5. Dalam kehidupan sehari-hari di sekolah maupun di masyarakat, setiap orang pasti memiliki perbedaan. Sikap toleransi berarti sikap untuk ...

- A. Menolak
B. Menghindar
C. Membenci
D. Menghargai

6. Diskusi kelompok tentang budaya bertujuan untuk ...

- A. Menghapus budaya
B. Melestarikan budaya
C. Menghindari budaya
D. Menghina budaya

7. Dalam diskusi kelompok, siswa sering memiliki pendapat yang berbeda. Jika hal itu terjadi, maka sebaiknya dilakukan ...

- A. Marah
B. Diskusi
C. Pergi
D. Bertengkar

8. Di kelas, ada siswa yang mengejek budaya teman lain. Sikap tersebut dapat menyebabkan ...

- A. Kerja sama
B. Persatuan
C. Konflik
D. Kedamaian

9.



Perhatikan gambar alat musik di samping!
Alat musik tradisional Sasando yang terlihat pada gambar tersebut berasal dari daerah...

- A. Bali
B. Sumatera
C. Jawa timur
D. NTT

10. Contoh makanan tradisional Indonesia adalah ...

- A. Rawon
B. Burger
C. Hotdog
D. Pizza

11. Indonesia memiliki banyak suku dan budaya yang berbeda-beda. Hal ini menunjukkan adanya ...

A. Kesederhanaan

C. Kekurangan

B. Keberagaman

~~D. Kesamaan~~

12. Menghargai budaya lain merupakan sikap yang ...

A. Buruk

C. Negatif

B. Terpuji

D. Salah

13. Dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat, kita sering menemukan berbagai keberagaman antarindividu maupun kelompok. Hal ini disebut dengan ...

A. Sedikit

C. Sama

B. Berbeda

D. Kosong

14. Ketika siswa belajar tentang keberagaman budaya, mereka diajarkan untuk menghargai budaya lain. Sikap tersebut dapat...

A. Menghilangkan budaya

C. Menimbulkan konflik

B. Memperkuat persatuan

D. Menimbulkan masalah

15. Jika tidak menghargai perbedaan dalam masyarakat, maka akan terjadi ...

A. Kerukunan

C. Persatuan

B. Konflik

D. Kerjasama

16. Dalam acara sekolah, siswa diminta mengenakan pakaian adat. Kegiatan tersebut merupakan bentuk ...

A. Pengabaian

C. Pelestarian

B. Perusakan

D. Penolakan

17. Dalam kehidupan sehari-hari, setiap orang pasti memiliki perbedaan. Sikap toleransi berarti sikap untuk ...

A. Menghargai

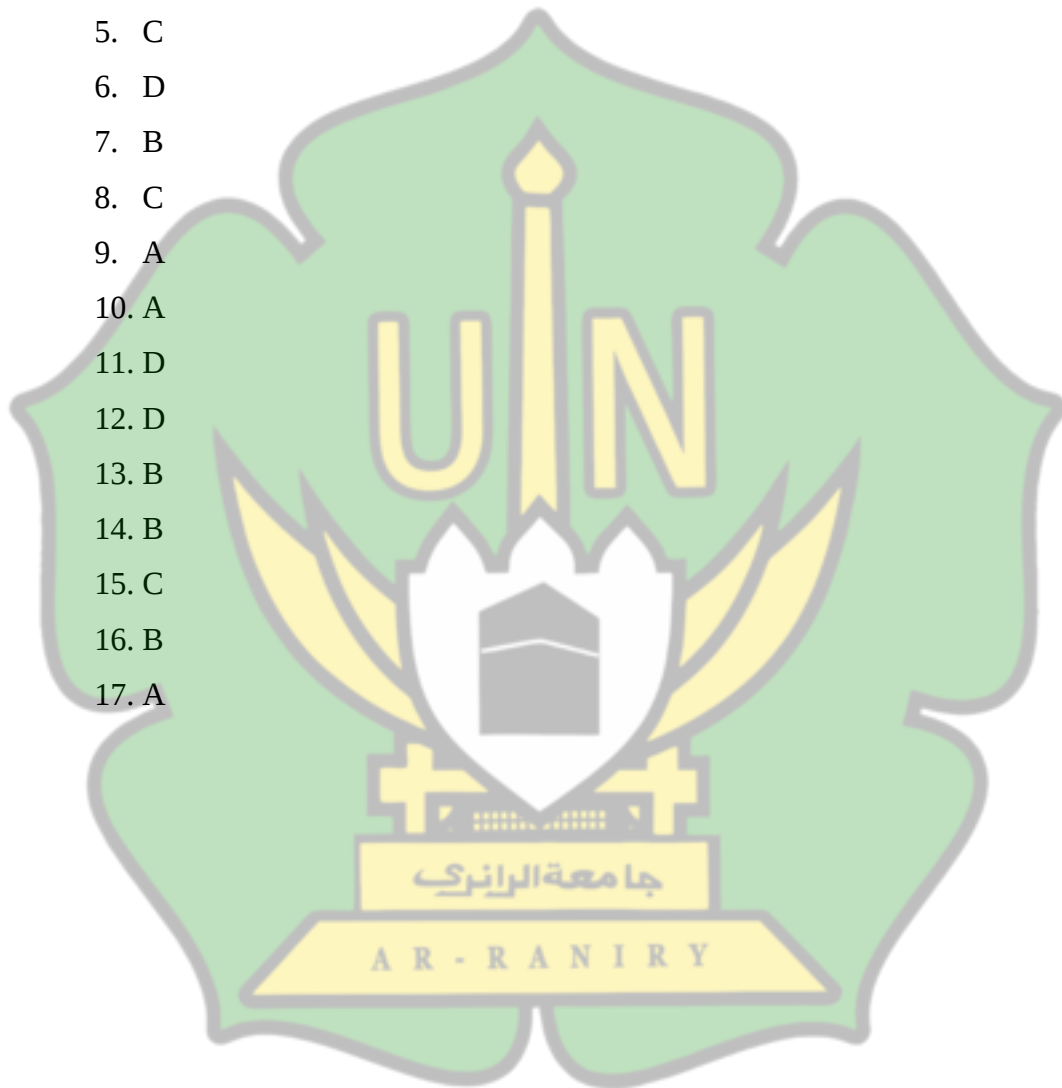
C. Membenci

B. Menghindar

D. Menolak

Lampiran 11. Kunci Jawaban Soal Pretest dan Posttest

1. B
2. B
3. C
4. B
5. C
6. D
7. B
8. C
9. A
10. A
11. D
12. D
13. B
14. B
15. C
16. B
17. A



Lampiran 12. Modul Ajar Pendidikan Pancasila

A. IDENTITAS MODUL	
Nama Penyusun	Havidhatun Nisa
Satuan Pendidikan	SD
Mata Pelajaran	Pendidikan Pancasila
Model Pembelajaran	Problem Based Learning (PBL)
Fase / Kelas / Semester	C / 5 / 2
Mata Pelajaran	Pendidikan Pancasila
Materi Pembelajaran	Bab III Topik A Budaya Daerah Indonesiaku
Alokasi Waktu	2 x 35 Menit
B. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)	
Peserta didik mampu menyajikan hasil identifikasi sikap menghormati, menjaga, dan melestarikan keberagaman budaya dalam Bhinneka Tunggal Ika di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.	
C. TUJUAN PEMBELAJARAN (TP)	
1. Peserta didik mampu menunjukkan keragaman budaya daerah di Indonesia secara tepat dan runtut. 2. Peserta didik mampu menjelaskan cara pelestarian keberagaman budaya di lingkungan sekolah	
D. INDIKATOR PENCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN	
1. Peserta didik mampu mengidentifikasi contoh keragaman budaya daerah di Indonesia. 2. Peserta didik mampu menyebutkan asal daerah dari beberapa budaya Indonesia. 3. Peserta didik mampu menunjukkan sikap menghormati keberagaman budaya dalam diskusi kelompok.	

D. PEMAHAMAN BERMAKNA

Indonesia memiliki keberagaman budaya yang sangat luas, seperti rumah adat, pakaian adat, tarian tradisional, lagu daerah, dan bahasa daerah. Keberagaman tersebut merupakan kekayaan bangsa yang harus dihargai, dijaga, dan dilestarikan sebagai wujud pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

E. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- Beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, profil ini ditanamkan kepada peserta didik ketika memulai dan menutup pembelajaran dengan berdo'a, menjawab salam dari guru, dan menggunakan bahasa yang santun saat menyampaikan pendapat.
- Bernalar kritis, mengajukan pertanyaan dan mencari referensi serta data-data pendukung argumennya. Peserta didik memiliki kemampuan untuk berkolaborasi, memiliki kepedulian dan berbagi informasi agar kegiatan berjalan lancar, mudah dan ringan ditunjukan dalam kegiatan berkelompok.
- Gotong royong, proses pembelajaran dilaksanakan berkelompok. Peserta didik memiliki kemampuan memperoleh dan memproses informasi dan gagasan, menganalisis dan mengevaluasi penalaran, refleksi pemikiran dan proses berpikir, serta mengambil keputusan.

F. ASESMEN

- Asesmen Awal
Untuk mengetahui kesiapan belajar peserta didik, guru menggunakan tes diagnostik kognitif yang berisi materi prasyarat melalui lembar soal
- Asesmen Formatif
 1. Penilaian Sikap
 - Teknik Asesmen berupa observasi
 - Instrumen asesmen berupa rubrik
 2. Penilaian Pengetahuan
 - Teknik asesmen berupa tes tertulis
 - Instrumen asesmen berupa rubrik

3. Penilaian Keterampilan ➤ Teknik asesmen berupa unjuk kerja ➤ Instrumen asesmen berupa rubrik	
G. PERTANYAAN PEMANTIK	
1. Mengapa Indonesia memiliki banyak budaya yang berbeda-beda? 2. Bagaimana sikap kita terhadap perbedaan budaya yang ada di sekitar kita?	
H. SARANA DAN PRASARANA	
• Laptop dan Proyektor • Media Infografis Interaktif • Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) • Lembar Post-Test • Papan Tulis dan Spidol	
I. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN	
KEGIATAN PEMBUKA	
Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
1. Guru membuka pembelajaran dengan salam, doa, dan apersepsi terkait pengalaman peserta didik tentang budaya daerah. 2. Guru menayangkan media infografis interaktif melalui proyektor yang menampilkan berisi berbagai gambar budaya daerah Indonesia, seperti: • Rumah Gadang • Tarian Tari Saman • Pakaian adat Ulos • Lagu daerah Rasa Sayange A. Orientasi Peserta Didik pada Masalah 3. Guru menyajikan permasalahan kontekstual tentang sikap tidak menghargai budaya daerah di lingkungan sekolah melalui media	1. Peserta didik menyimak tayangan infografis dengan penuh perhatian. 2. Peserta didik mengamati berbagai contoh keragaman budaya yang ditampilkan. 3. Peserta didik menyampaikan pendapat awal mengenai permasalahan yang

infografis • “Di sebuah sekolah, siswa sering mengejek teman yang memakai pakaian adat daerahnya saat acara budaya. Sebagian siswa juga merasa budaya daerah lain tidak penting untuk dipelajari.” 4. Guru mengajukan pertanyaan pemantik untuk menggali pemahaman awal peserta didik. 5. Guru mengarahkan peserta didik untuk mengidentifikasi masalah yang terdapat dalam tayangan tersebut.	disajikan. 4. Peserta didik mengidentifikasi bentuk masalah serta mengaitkannya dengan nilai-nilai Pancasila.
KEGIATAN INTI	
<i>B. Mengorganisasi Peserta Didik untuk Belajar</i> 6. Guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok kecil secara heterogen. 7. Guru membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). 8. Guru menjelaskan tugas yang harus diselesaikan kelompok, yaitu: • Mengidentifikasi keragaman budaya daerah. • Menjelaskan pentingnya sikap menghormati budaya. • Menyusun solusi atas permasalahan. • Merancang kegiatan pelestarian budaya. 9. Guru memastikan setiap kelompok memahami instruksi yang diberikan.	6. Peserta didik membentuk kelompok sesuai arahan guru. 7. Peserta didik membaca dan memahami instruksi dalam LKPD. 8. Peserta didik membagi peran dalam kelompok (ketua, penulis, penyaji, dan pengamat waktu). 9. Peserta didik mulai

	mendiskusikan permasalahan yang diberikan.
10. Guru menampilkan kembali bagian infografis yang menjelaskan cara pelestarian keberagaman budaya di lingkungan sekolah 11. Guru memfasilitasi sesi kuis dalam media untuk memperkuat pemahaman materi peserta didik. <i>C. Membimbing Penyelidikan Individu dan Kelompok</i> 12. Guru berkeliling mengamati jalannya diskusi kelompok. 13. Guru memberikan bimbingan dan klarifikasi apabila terdapat pemahaman yang kurang tepat. 14. Guru mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan memberikan alasan terhadap setiap jawaban.	10. Peserta didik mendiskusikan jawaban berdasarkan tayangan infografis dan pengetahuan yang dimiliki. 11. Peserta didik menjawab kuis secara aktif dan berdiskusi apabila terjadi perbedaan pendapat. 12. Peserta didik mencari solusi yang logis terhadap permasalahan yang diberikan. 13. Peserta didik menyusun hasil diskusi dalam bentuk poin-poin terstruktur. 14. Peserta didik menyampaikan alasan atau

	argumen terhadap jawaban yang telah disepakati dalam kelompok.
<i>D. Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya</i> 15. Guru mempersilakan setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya. 16. Guru memberikan kesempatan kepada kelompok lain untuk bertanya atau memberikan tanggapan. 17. Guru memberikan penguatan terhadap jawaban yang sesuai dengan nilai Pancasila. 18. Guru meluruskan apabila terdapat konsep yang kurang tepat.	15. Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil identifikasi keragaman budaya dan solusi yang telah disusun. 16. Peserta didik dari kelompok lain menyimak presentasi dengan tertib. 17. Peserta didik memberikan pertanyaan atau tanggapan secara santun. 18. Peserta didik mencatat poin penting dari hasil diskusi kelompok lain.

KEGIATAN PENUTUP	
19. Guru memimpin refleksi pembelajaran dengan pertanyaan terbuka. 20. Guru mengajak peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran. E. Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah. 21. Guru menekankan pentingnya sikap menghormati dan melestarikan budaya sebagai wujud pengamalan Pancasila. 22. Guru membagikan lembar Post-Test kepada peserta didik. 23. Guru membimbing peserta didik untuk menyimpulkan pembelajaran 24. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdo'a dan salam	19. Peserta didik menyampaikan kesimpulan hasil pembelajaran secara lisan. 20. Peserta didik merefleksikan sikap yang akan dilakukan setelah memahami materi. 21. Peserta didik mengerjakan soal Post-Test secara mandiri dan jujur. 22. Peserta didik mengumpulkan lembar jawaban sesuai waktu yang ditentukan. 23. Peserta didik bersama bimbingan guru menyimpulkan pembelajaran 24. Peserta didik bersama-sama berdo'a dan menjawab salam

J. PENGAYAAN DAN REMEDIAL			
Remedial		Pengayaan	
Kegiatan remedial ditujukan kepada peserta didik yang hasil belajarnya belum memenuhi target sehingga guru melakukan pengulangan materi secara individual dan memberikan tugas tambahan untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik tersebut.		Kegiatan pengayaan dilaksanakan memiliki tujuan untuk memberikan penguatan dan memahami capaian pembelajaran yang telah ditetapkan.	
K. REFLEKSI PEMBELAJARAN			
1. Refleksi Guru			
Pertanyaan Refleksi	Ya	Ragu-ragu	Tidak
1. Apakah pemilihan media pembelajaran sudah memenuhi tujuan pembelajaran yang ingin dicapai ? 2. Apakah gaya penyampaian materi sudah dapat ditangkap dengan jelas ? 3. Apakah proses pembelajaran yang dilaksanakan sudah memberikan makna pembelajaran yang ditargetkan? 4. Apakah kegiatan pembelajaran hari ini dapat membuat peserta didik antusias ?			
2. Refleksi Siswa			
Pertanyaan Refleksi	Ya	Ragu-ragu	Tidak
1. Apakah kamu merasa kesulitan memahami beberapa konsep yang diajarkan Budaya Daerah Indonesiaku ? 2. Apakah kamu merasa siap untuk menjelaskan tentang Budaya Indonesiaku			

kepada temanmu ?			
3. Apakah kamu tertarik untuk mempelajari lebih lanjut tentang Budaya Indonesia setelah pembelajaran ini ?			
4. Apakah kamu merasa bahwa pembelajaran menyenangkan dan menarik ?			

GLOSARIUM

- Budaya daerah : semua kebiasaan, tradisi, kesenian, dan cara hidup yang berkembang di suatu daerah atau suku bangsa yang menjadi ciri khas daerah tersebut, seperti pakaian, adat, tarian, lagu daerah, dan bahasa daerah.
- Pancasila : dasar negara Indonesia yang terdiri dari 5 sila sebagai pedoman dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.
- Gotong Royong : Sikap bekerja sama dan saling membantu antar anggota masyarakat untuk mencapai tujuan bersama.
- Keberagaman : Kondisi yang menunjukkan adanya berbagai perbedaan dalam masyarakat, seperti perbedaan budaya, bahasa, agama, dan adat istiadat.
- Adat Istiadat : Kebiasaan atau tradisi yang berlaku dalam suatu masyarakat, termasuk upacara, ritual, serta tata cara hidup yang diwariskan secara turun-temurun.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

1. Bahan Ajar
2. Lembar Kerja Peserta Didik
3. Rubrik Penilaian
4. Lembar Instrumen Soal

DAFTAR PUSTAKA

Amalia Fittri, Dkk. 2022. *Buku Pandaun Guru Pendidikan Pancasila SD Kelas 5*. Jakarta: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kemendikbudristek.

Lampiran 13. Materi Ajar

MATERI AJAR

PKN KELAS V

BAB III KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA

Disusun Oleh :
Havidhatun Nisa (220209074)



CAPAIAN PEMBELAJARAN

Menyajikan hasil identifikasi sikap menghormati, menjaga, dan melestarikan keragaman budaya dalam Bhinneka Tunggal Ika dilingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

TUJUAN PEMBELAJARAN

Peserta didik mampu menunjukkan keragaman budaya daerah di Indonesia secara tepat dan runtut.

Peserta didik mampu menjelaskan cara melestarikan keberagaman budaya di lingkungan sekolah

BAB ini mengajak peserta didik mengenal serta melestarikan keragaman budaya daerah di Indonesia. melalui pembelajaran ini, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan dalam mengidentifikasi serta menyajikan keberagaman budaya dan upaya pelestariannya.




DIMENSI PROFIL PELAJAR PANCASILA

Berkebhinekaan global, kreatif, bergotong-royong, dan bernalar kritis.

PETA KONSEP

Budaya Daerah
Indonesia

Pelestarian Budaya
Daerah

Keragaman Budaya
Indonesiaku

KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA

Indonesia merupakan negara kepulauan terbesar di dunia yang terdiri atas ribuan pulau dengan kondisi geografis yang beragam. Keadaan ini menyebabkan Indonesia memiliki keragaman budaya yang sangat kaya. Keragaman tersebut menjadi identitas bangsa sekaligus kekuatan dalam membangun persatuan.

Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, materi keragaman budaya penting untuk:

- Menanamkan sikap toleransi sejak dini
- Membentuk karakter menghargai perbedaan
- Menumbuhkan rasa cinta tanah air
- Memperkuat nilai persatuan dalam kehidupan sehari-hari



PENGERTIAN KERAGAMAN BUDAYA

Keragaman budaya adalah perbedaan-perbedaan dalam kehidupan masyarakat yang berkaitan dengan adat istiadat, kebiasaan, nilai, dan hasil karya manusia yang berkembang di berbagai daerah di Indonesia.

Menurut Koentjaraningrat (2009), budaya adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia dalam kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia melalui proses belajar.



Dengan adanya keragaman budaya, masyarakat Indonesia diajarkan untuk saling menghargai, menghormati, dan hidup berdampingan secara harmonis. Keragaman ini juga menjadi identitas nasional yang membedakan Indonesia dengan negara lain. Oleh karena itu, penting bagi setiap individu, terutama peserta didik, untuk memahami dan menghargai keragaman budaya sebagai bagian dari upaya menjaga persatuan dan kesatuan bangsa.

MAKNA BHINNEKA TUNGGAL IKA

Bhinneka Tunggal Ika adalah semboyan bangsa Indonesia yang berarti **"Berbeda-beda tetapi tetap satu jua."** Semboyan ini berasal dari Kitab Sutasoma karya Mpu Tantular pada masa Kerajaan Majapahit. Makna tersebut menggambarkan bahwa meskipun masyarakat Indonesia memiliki berbagai perbedaan, seperti suku, agama, bahasa, dan budaya, namun tetap bersatu sebagai satu bangsa, yaitu bangsa Indonesia.

maknanya :



- Mengakui adanya perbedaan dalam masyarakat, baik perbedaan budaya, suku, agama, maupun kebiasaan
- Menjunjung tinggi persatuan dan kesatuan bangsa di atas kepentingan pribadi atau golongan
- Tidak menjadikan perbedaan sebagai sumber konflik atau perpecahan, melainkan sebagai kekayaan yang harus dijaga
- Menumbuhkan sikap toleransi dan saling menghargai antar sesama warga negara
- Memperkuat identitas nasional sebagai bangsa yang beragam namun tetap satu.

BENTUK-BENTUK KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA

Keragaman budaya Indonesia sangat luas, meliputi:

1. Suku Bangsa

Indonesia memiliki lebih dari 1.300 suku bangsa.

Contoh:

- Suku Jawa
- Suku Batak
- Suku Minangkabau
- Suku Dayak
- Suku Bugis

2. Bahasa Daerah

Terdapat lebih dari 700 bahasa daerah di Indonesia.

Contoh:

- Bahasa Jawa
- Bahasa Sunda
- Bahasa Aceh
- Bahasa Bugis

3. Rumah Adat

Setiap daerah memiliki rumah adat dengan ciri khas masing-masing.

Contoh:

- Rumah Gadang (Sumatera Barat)
- Tongkonan (Sulawesi Selatan)
- Honai (Papua)

BENTUK-BENTUK KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA

Keragaman budaya Indonesia sangat luas, meliputi:

4. Pakaian Adat

Pakaian adat mencerminkan identitas budaya suatu daerah.

Contoh:

- Ulos (Sumatera Utara)
- Baju Bodo (Sulawesi Selatan)

5. Kesenian Daerah

Meliputi tari, musik, dan pertunjukan tradisional.

Contoh:

- Tari Saman (Aceh)
- Tari Kecak (Bali)
- Tari Piring (Sumatera Barat)

6. Alat Musik Tradisional

Contoh:

- Angklung (Jawa Barat)
- Gamelan (Jawa)
- Sasando (NTT)

PETA PROVINSI INDONESIA



Keterangan:

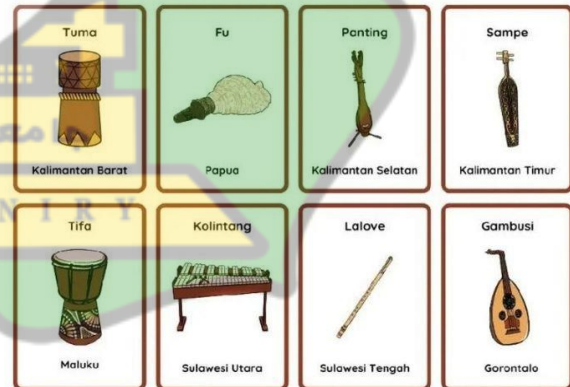
- | | | | | |
|-------------------|-------------------------|------------------------|-----------------------|--------------------|
| 1. Aceh | 8. Sumatera Selatan | 15. Jawa Timur | 22. Kalimantan Timur | 29. Sulawesi Utara |
| 2. Sumatera Utara | 9. Lampung | 16. Bali | 23. Kalimantan Utara | 30. Maluku |
| 3. Sumatera Barat | 10. KP. Bangka Belitung | 17. NTB | 24. Sulawesi Selatan | 31. Maluku Utara |
| 4. Riau | 11. Banten | 18. NTT | 25. Sulawesi Tenggara | 32. Papua Barat |
| 5. Kep. Riau | 12. Jawa Barat | 19. Kalimantan Barat | 26. Sulawesi Barat | 33. Papua |
| 6. Jambi | 13. Jawa Tengah | 20. Kalimantan Tengah | 27. Sulawesi Tengah | |
| 7. Bengkulu | 14. DIY. Yogyakarta | 21. Kalimantan Selatan | 28. Gorontalo | |

CONTOH KERAGAMAN YANG ADA DI INDONESIA

KERAGAMAN MAKANAN TRADISIONAL



KERAGAMAN ALAT MUSIK TRADISIONAL





SIKAP MENGHARGAI KERAGAMAN BUDAYA

Dalam kehidupan sehari-hari, siswa perlu menerapkan sikap berikut:

1. **Toleransi terhadap perbedaan budaya**
2. **Menghormati adat dan kebiasaan daerah lain**
3. **Tidak diskriminatif terhadap teman**
4. **Bersikap terbuka terhadap keberagaman**
5. **Bangga terhadap budaya bangsa**

Contoh penerapan:



Berteman tanpa membedakan suku



Menghargai perayaan adat daerah lain



Tidak mengejek budaya lain

UPAYA MELESTARIKAN BUDAYA INDONESIA

Pelestarian budaya sangat penting agar tidak hilang. Upaya yang dapat dilakukan:

1. Mempelajari budaya daerah
2. Mengikuti kegiatan budaya (festival, lomba seni)
3. Menggunakan produk lokal
4. Menjaga dan merawat peninggalan budaya
5. Mempromosikan budaya Indonesia

MANFAAT KERAGAMAN BUDAYA

Keragaman budaya memberikan banyak manfaat, antara lain:

- Memperkuat persatuan bangsa
- Menjadi identitas nasional
- Menambah kekayaan budaya dunia
- Mendorong pariwisata
- Menumbuhkan sikap toleransi



Lampiran 14. Media Infografis Berbasis Teknologi

Catatan Masukan dan Saran Ahli Validasi Media	Keterangan
Tambahkan animasi bergerak	Setelah Revisi  Link Media Infografis Berbasis Teknologi: https://canva.link/3xr0kk8yk62hy86 

Lampiran 15. Lembar Observasi Aktivitas Siswa

LEMBAR OBSERVASI PENELITIAN

Nama Peneliti : Haidhatun Nisa
 Kelas : V/A
 Sekolah : SDN Lamklar
 Mata Pelajaran : P. Pancasila
 Tanggal :
 Observer : Intan Fauziah

A. Observasi Aktivitas Siswa

Petunjuk Pengisian :

Beri tanda (✓) pada kolom skor sesuai kondisi.

Kriteria Penilaian:

- 1 = Kurang
- 2 = Cukup
- 3 = Baik
- 4 = Sangat Baik

No.	Aspek Yang Diamati	Skor			
		4	3	2	1
1.	Siswa memperhatikan media infografis yang ditampilkan selama proses pembelajaran	✓			
2.	Siswa menunjukkan ketertarikan terhadap media pembelajaran yang digunakan	✓			
3.	Siswa aktif mengajukan pertanyaan terkait materi pembelajaran		✓		
4.	Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru selama pembelajaran.	✓			
5.	Siswa aktif terlibat dalam diskusi kelompok untuk menyelesaikan tugas pembelajaran	✓			

4	6.	Siswa menunjukkan pemahaman terhadap isi infografis melalui jawaban atau penjelasan	✓				
3	7.	Siswa mencatat informasi penting dari media infografis yang digunakan dalam pembelajaran		✓			
4	8.	Siswa menunjukkan antusiasme selama proses pembelajaran berlangsung	✓				
3	9.	Siswa saling membantu dalam menyelesaikan tugas secara berkelompok		✓			
4	10.	Siswa memperhatikan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai instruksi	✓				

$$\frac{37}{40} \times 100 = 92,5$$

B. Observasi Penggunaan Media Infografis

Petunjuk Pengisian :

Beri tanda (✓) pada kolom skor sesuai kondisi.

Kriteria Penilaian:

- 1 = Kurang
- 2 = Cukup
- 3 = Baik
- 4 = Sangat Baik

No.	Aspek Yang Diamati	Skor			
		4	3	2	1
1.	Media sesuai dengan dengan tujuan dan materi pembelajaran	✓			
2.	Tampilan media mampu menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran	✓			
3.	Tulisan pada media infografis terlihat jelas dan mudah dibaca oleh siswa	✓			

4.	Materi pada media ringkas dan jelas namun tetap mudah dipahami		✓		
5.	Media pembelajaran ditampilkan dengan jelas sehingga dapat dilihat oleh seluruh siswa	✓			
6.	Guru mampu mengoperasikan media pembelajaran dengan lancar dan tepat selama proses pembelajaran	✓			
7.	Media pembelajaran membantu siswa memahami materi dengan lebih jelas.	✓			
8.	Media pembelajaran mampu meningkatkan fokus siswa selama pembelajaran	✓			
9.	Media yang digunakan mampu mendorong terjadinya interaksi antara siswa dan guru		✓		
10.	Media pembelajaran digunakan secara tepat sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran		✓		

$$\frac{38}{40} \times 100 = 92,5$$

Aceh Besar, 19 April 2026

Observer,



Intan Fauziah (120209087)

AR - RANIRY

Lampiran 16. Lembar Observasi Penggunaan Media Infografis Berbasis Teknologi

Nama Peneliti : Havidhatun Nisa
Kelas : V/A
Sekolah : SDN Lamklat
Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila
Tanggal : 14 April 2026
Observer : Vina Munawarah

Petunjuk Pengisian :

Beri tanda (✓) pada kolom skor sesuai kondisi.

Kriteria Penilaian:

- 1 = Kurang
- 2 = Cukup
- 3 = Baik
- 4 = Sangat Baik

No.	Aspek Yang Diamati	Skor			
		4	3	2	1
1.	Media sesuai dengan dengan tujuan dan materi pembelajaran	✓			
2.	Tampilan media mampu menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran	✓			
3.	Tulisan pada media infografis terlihat jelas dan mudah dibaca oleh siswa	✓			
4.	Materi pada media ringkas dan jelas namun tetap mudah dipahami		✓		
5.	Media pembelajaran ditampilkan dengan jelas sehingga dapat dilihat oleh seluruh siswa	✓			
6.	Guru mampu mengoperasikan media pembelajaran dengan lancar dan tepat selama proses pembelajaran	✓			

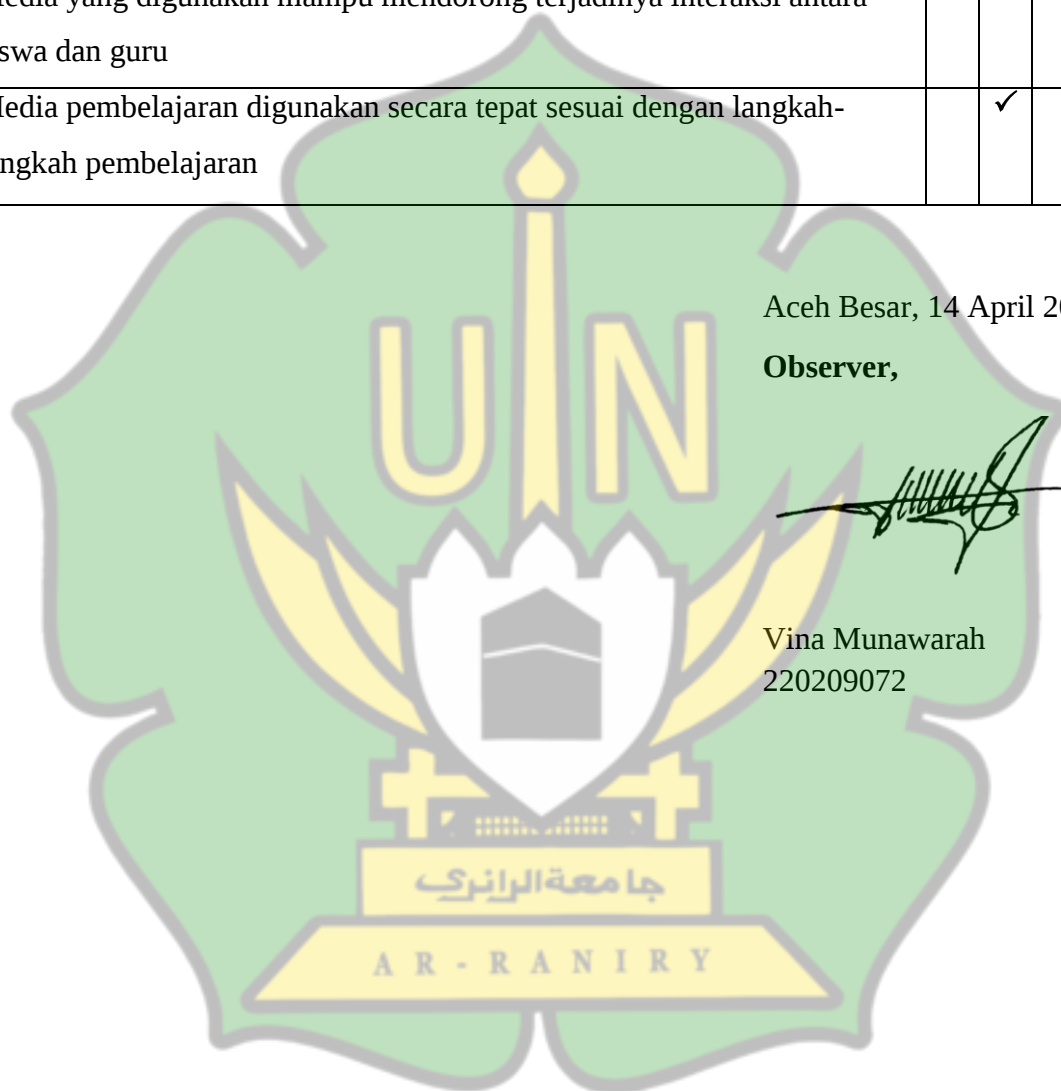
7.	Media pembelajaran membantu siswa memahami materi dengan lebih jelas.	✓			
8.	Media pembelajaran mampu meningkatkan fokus siswa selama pembelajaran	✓			
9.	Media yang digunakan mampu mendorong terjadinya interaksi antara siswa dan guru		✓		
10.	Media pembelajaran digunakan secara tepat sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran		✓		

Aceh Besar, 14 April 2026

Observer,



Vina Munawarah
220209072



Lampiran 17. Lembar Validasi Ahli Modul

LEMBAR VALIDASI MODUL AJAR

A. IDENTITAS INSTRUMEN

Judul Penelitian : Pengaruh Media Infografis Berbasis Teknologi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SDN Lamklat.

Produk yang dinilai : Modul Ajar

Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila

Materi Pokok : Keragaman Budaya Indonesiaku

Kelas/Fase : V/C

B. IDENTITAS VALIDATOR

Nama : Drs. Ridhwan M. Daud, M. Ed.

Asal Instansi : UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Petunjuk Pengisian :

Bapak/Ibu validator dimohon memberikan penilaian terhadap perangkat pembelajaran yang dikembangkan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan skor yang sesuai.

Keterangan Skor :

1 = Sangat kurang

2 = Kurang

3 = Baik

4 = Sangat baik

C. LEMBAR PENILAIAN VALIDASI MODUL AJAR

1. Aspek Kelayakan Isi

No.	Indikator Penilaian	4	3	2	1
1.	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran (CP)	4			
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran (TP)	4			
3.	Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik kelas V		3		
4.	Kebenaran konsep materi yang disajikan	4			
5.	Kesesuaian contoh budaya daerah dengan konteks pembelajaran	4			

2. Aspek Kelayakan Penyajian

No.	Indikator Penilaian	4	3	2	1
1.	Sistematis penyusunan modul ajar	4			
2.	Keterpaduan antara CP, tujuan, dan kegiatan pembelajaran	4			
3.	Kesesuaian langkah pembelajaran dengan model Problem Based Learning	4			
4.	Kejelasan aktivitas guru dan peserta didik	4			
5.	Kesesuaian kegiatan pembelajaran dengan tujuan pembelajaran	4			

3. Aspek Kebahasaan

No.	Indikator Penilaian	4	3	2	1
1.	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami	4			

2.	Ketepatan penggunaan istilah dalam pembelajaran	4			
3.	Kalimat yang digunakan komunikatif	4			
4.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan peserta didik	4			
5.	Ketepatan penggunaan ejaan dan tata bahasa (EYD)	4			

D. SARAN DAN MASUKAN VALIDATOR

E. KESIMPULAN PENILAIAN

Berdasarkan hasil penilaian, modul ajar ini dinyatakan:

Sangat Layak digunakan tanpa revisi

☐ Layak digunakan dengan revisi kecil

☐ Cukup Layak dan perlu revisi

☐ Tidak Layak digunakan

*) centang kotak yang dipilih

Banda Aceh, 06 April 2026

Validator Ahli Media

Banda Aceh, Maret 2026

Validator Ahli Media M.D. Daud

[Signature]
Nama. Ridhwan M. Daud
NIP. 196505162000031001

Drs. Ridhwan M. Daud, M. Ed.

NIP. 196505162000031001

Lampiran 18. Lembar Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

A. IDENTITAS INSTRUMEN

Judul Penelitian : Pengaruh Media Infografis Berbasis Teknologi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SDN Lamklat.

Produk yang Dinilai : Media Pembelajaran

Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila

Materi Pokok : Keragaman Budaya Indonesiaku

Kelas/Fase : V/C

B. IDENTITAS VALIDATOR

Nama : Mulia, S.Ag., M.Ed.

Asal Instansi : UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Petunjuk Pengisian :

Bapak/Ibu validator dimohon memberikan penilaian terhadap perangkat pembelajaran yang dikembangkan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan skor yang sesuai.

Keterangan Skor :

1 = Sangat kurang

2 = Kurang

3 = Baik

4 = Sangat baik

C. LEMBAR PENILAIAN VALIDASI MEDIA

1. Aspek Tampilan / Desain Media

No.	Indikator Penilaian	4	3	2	1
1.	Tampilan media menarik secara visual	4			
2.	Tata letak (layout) media tersusun rapi	4			
3.	Kalimat yang digunakan komunikatif	4			
4.	Kualitas gambar dan ilustrasi jelas	4			
5.	Ukuran dan jenis huruf mudah dibaca		3		

2. Aspek Kualitas Media

No.	Indikator Penilaian	4	3	2	1
1.	Media mudah digunakan dalam pembelajaran	4			
2.	Media membantu siswa memahami materi	4			
3.	Media sesuai dengan karakteristik peserta didik		3		
4.	Media dapat meningkatkan minat belajar siswa	4			
5.	Media mendukung proses pembelajaran di kelas	4			

3. Aspek Interaktivitas Media

No.	Indikator Penilaian	4	3	2	1
1.	Media memiliki unsur interaktif	4			

2.	Navigasi media mudah digunakan		3		
3.	Interaksi media membantu keterlibatan siswa	4			
4.	Media memberikan umpan balik terhadap aktivitas siswa	4			
5.	Media mendukung aktivitas pembelajaran yang aktif	4			

D. SARAN DAN MASUKAN VALIDATOR

Tambahkan animasi bergerak

.....

.....

.....

E. KESIMPULAN PENILAIAN

Berdasarkan hasil penilaian, Media pembelajaran ini dinyatakan:

- ☐ Sangat Layak digunakan tanpa revisi
- ☐ Layak digunakan dengan revisi kecil
- ☐ Cukup Layak dan perlu revisi
- ☐ Tidak Layak digunakan

***) centang kotak yang dipilih**

Banda Aceh, 08 April 2026
Validator Ahli Media



Mulia, S.Ag., M.Ed.
 NIP. 197810132014111001

Lampiran 19. Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI MATERI

A. IDENTITAS INSTRUMEN

Judul Penelitian : Pengaruh Media Infografis Berbasis Teknologi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SDN Lamklat.

Produk yang Dinilai : Materi/Bahan Ajar

Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila

Materi Pokok : Keragaman Budaya Indonesiaku

Kelas/Fase : V/C

B. IDENTITAS VALIDATOR

Nama : Al Juhra, S.Sos.I., M.S.I.

Asal Instansi : UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Petunjuk Pengisian :

Bapak/Ibu validator dimohon memberikan penilaian terhadap perangkat pembelajaran yang dikembangkan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan skor yang sesuai.

Keterangan Skor :

1 = Sangat kurang

2 = Kurang

3 = Baik

4 = Sangat baik

C. LEMBAR PENILAIAN VALIDASI MATERI

1. Aspek Kesesuaian Materi

No.	Indikator	4	3	2	1
1.	Materi sesuai dengan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	4			
2.	Materi sesuai dengan indikator pembelajaran	4			
3.	Materi sesuai dengan karakteristik siswa	4			

2. Aspek Kelayakan Isi

No.	Indikator	4	3	2	1
1.	Kebenaran konsep materi	4			
2.	Kedalaman materi sesuai tingkat kelas	4			
3.	Kesesuaian materi dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa		3		

3. Aspek Penyajian Materi

No.	Indikator	4	3	2	1
1.	Materi disajikan secara runtut	4			
2.	Materi mudah dipahami oleh siswa		3		
3.	Materi menarik dan dapat memotivasi belajar siswa		3		

4. Aspek Bahasa

No.	Indikator	4	3	2	1
1.	Bahasa jelas dan mudah dipahami	4			
2.	Penggunaan bahasa sesuai kaidah EYD	4			
3.	Kalimat efektif dan tidak ambigu	4			

5. Aspek Nilai dan Karakter

No.	Indikator	4	3	2	1
1.	Memuat nilai pancasila	4			
2.	Menanamkan sikap toleransi	4			
3.	Mendukung pembentukan karakter siswa	4			

D. SARAN DAN MASUKAN VALIDATOR

.....

.....

.....

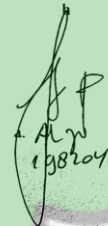
E. KESIMPULAN PENILAIAN

Berdasarkan hasil penilaian, Media pembelajaran ini dinyatakan:

- ☐ Sangat Layak digunakan tanpa revisi
- ☐ Layak digunakan dengan revisi kecil
- ☐ Cukup Layak dan perlu revisi
- ☐ Tidak Layak digunakan

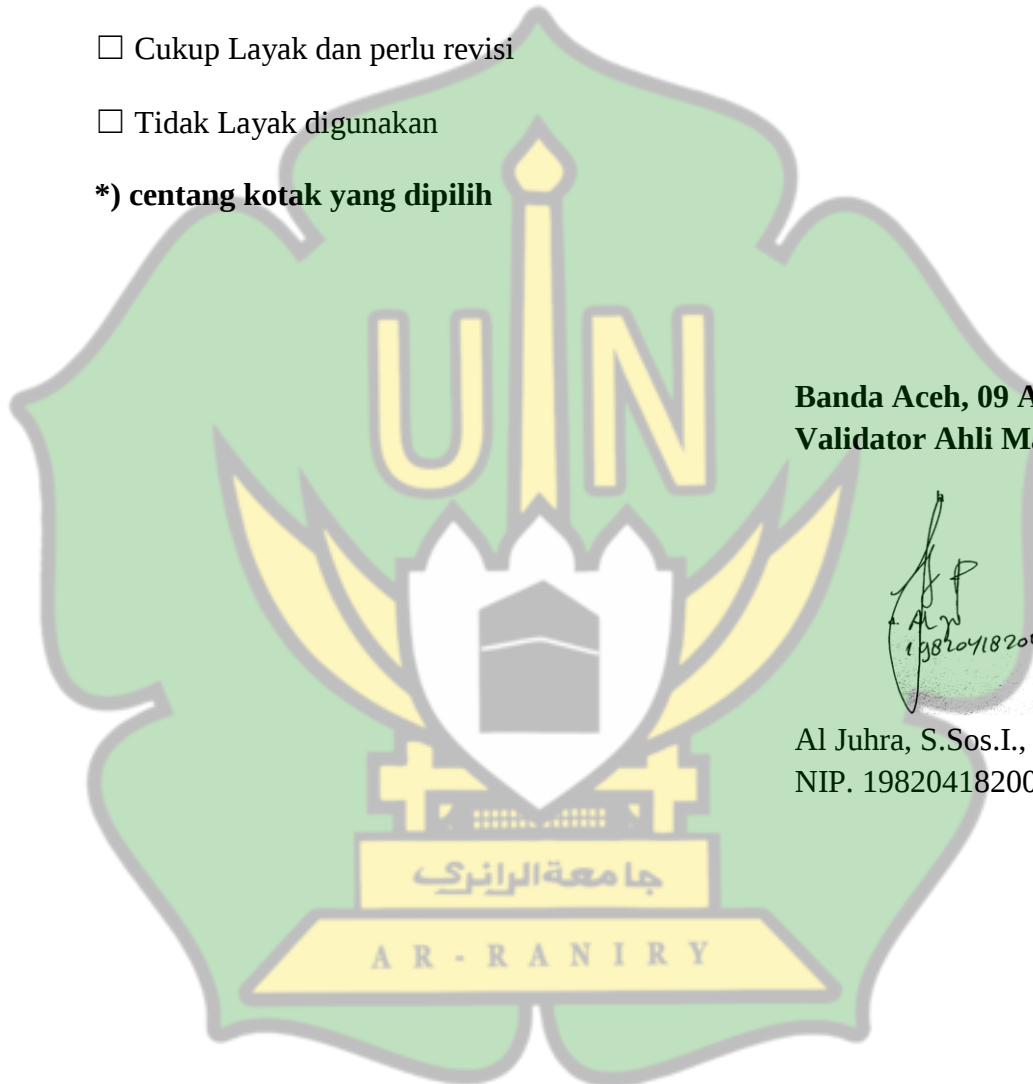
***) centang kotak yang dipilih**

Banda Aceh, 09 April 2026
Validator Ahli Materi



198204182009011014

Al Juhra, S.Sos.I., M.S.I.
NIP. 198204182009011014



Lampiran 20. Dokumentasi Pelaksanaan Uji Coba Soal



Guru membagikan soal dan menjelaskan cara menjawab soal uji coba



Peserta didik mengerjakan soal uji coba



Peserta didik mengerjakan soal uji coba



Peserta didik mengerjakan soal uji coba



Lampiran 21. Dokumentasi Pelaksanaan Pretest



Guru menyampaikan pembelajaran pendidikan Pancasila materi keragaman budaya Indonesia



Guru dan siswa belajar materi keragaman budaya Indonesia



Siswa menjawab soal Pretest



Siswa menjawab soal Pretest



Lampiran 22. Dokumentasi Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Infografis Berbasis Teknologi



Guru dan siswa belajar materi keragaman budaya Indonesia



Guru menyampaikan materi keragaman budaya Indonesia menggunakan media infografis berbasis teknologi



Guru dan siswa melakukan pembelajaran dengan menggunakan media infografis berbasis teknologi



Siswa menjawab soal-an kuis dengan media infografis berbasis teknologi



Siswa menyimak materi keragaman budaya Indonesia menggunakan media infografis berbasis teknologi



Siswa menyimak materi keragaman budaya Indonesia menggunakan media infografis berbasis teknologi

Lampiran 23. Dokumentasi Pelaksanaan Posttest

Guru membagikan soal Posttest kepada siswa



Siswa menjawab soal Posttest



Siswa menjawab soal Posttest



Siswa menjawab soal Posttest

