



Pengaruh Media Pembelajaran *Eduboard* terhadap Hasil Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Baktiya pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Rizka Fitria¹, Ruslan², Hasbi Ali³
^{1,2,3}Universitas Syiah Kuala, Indonesia
E-mail: rizka_fit@mhs.usk.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2026-02-05 Revised: 2026-03-10 Published: 2026-04-04	<p>The low learning outcomes of students in the Pancasila Education subject are due to conventional and teacher-centered learning. This condition makes learning monotonous, less creative, and reduces students' interest in learning. The need for learning media innovations that can increase student engagement and understanding, namely the use of Eduboard learning media. The study aims to determine the effect of the use of Eduboard learning media on student learning outcomes in Pancasila Education subjects at SMA Negeri 1 Baktiya. This study uses a quantitative approach with experimental methods and true experimental design in the form of pre-test-post-test control group design. The research sample consisted of two classes X, namely the experimental class with 30 students and the control class with 30 students. Data collection is carried out through pre-test and post-test. Data analysis used simple linear regression and t-test (partial) with the help of the SPSS program. The use of Eduboard media has a significant effect on student learning outcomes with a value of $R^2 = 0.244$ and $\text{sig.} = 0.005 < 0.05$, meaning that Eduboard media contributes 24.4% to improving learning outcomes. The results of the t-test show that the tcount value = -2.902 > ttable = 1.671 so that H_0 is rejected and H_1 is accepted. The use of Eduboard learning media has been proven to have a significant influence on improving student learning outcomes in Pancasila Education subjects at SMA Negeri 1 Baktiya. This media can be used as an innovative alternative in the learning process to improve the quality of student learning outcomes.</p>
Keywords: <i>Learning Media;</i> <i>Eduboard;</i> <i>Student Learning Outcomes;</i> <i>Pancasila Education.</i>	

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2026-02-05 Direvisi: 2026-03-10 Dipublikasi: 2026-04-04	<p>Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila disebabkan pembelajaran yang bersifat konvensional dan berpusat pada guru. Kondisi tersebut membuat pembelajaran menjadi monoton, kurang kreatif, menurunkan minat belajar siswa. Perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa, yaitu penggunaan media pembelajaran <i>Eduboard</i>. Penelitian bertujuan mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Eduboard terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 1 Baktiya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain <i>true experimental design</i> berupa <i>pre-test-post-test control group design</i>. Sampel penelitian terdiri dua kelas X, yaitu kelas eksperimen berjumlah 30 siswa dan kelas kontrol berjumlah 30 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>. Analisis data memakai regresi linear sederhana dan uji t (parsial) dengan bantuan program SPSS. Penggunaan media <i>Eduboard</i> berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa dengan nilai $R^2 = 0,244$ dan $\text{sig.} = 0,005 < 0,05$, berarti media <i>Eduboard</i> memberikan kontribusi sebesar 24,4% terhadap peningkatan hasil belajar. Hasil uji t menunjukkan nilai thitung = -2,902 > ttabel = 1,671 sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Penggunaan media pembelajaran <i>Eduboard</i> terbukti memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 1 Baktiya. Media ini dapat dijadikan alternatif inovatif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.</p>
Kata kunci: <i>Media Pembelajaran;</i> <i>Eduboard;</i> <i>Hasil Belajar Siswa;</i> <i>Pendidikan Pancasila.</i>	

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses fundamental dalam membentuk kualitas sumber daya manusia dan menentukan arah pembangunan masa depan suatu bangsa. Melalui pendidikan, individu tidak hanya memperoleh pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga mengembangkan kepribadian, nilai-nilai, dan karakter yang

diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Pendidikan, sebagaimana dikemukakan Mulyadi dkk. (2016) dalam Hulu (2021), merupakan suatu disiplin ilmu yang terus berkembang seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Penyelenggaraan pendidikan harus senantiasa menyesuaikan diri

dengan perubahan zaman agar tetap relevan dan efektif.

Keberhasilan pendidikan sangat bergantung pada proses pembelajaran di kelas, khususnya peran guru sebagai fasilitator dan mediator. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan merupakan upaya sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi dirinya secara aktif. Namun, dalam praktiknya, proses pembelajaran di sekolah masih sering menghadapi berbagai kendala, seperti rendahnya disiplin belajar, minimnya partisipasi siswa, serta dominasi metode pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru. Kondisi ini berdampak pada rendahnya minat dan hasil belajar siswa.

Salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran adalah pemilihan media pembelajaran. Wulandari dkk. (2023) menyatakan media pembelajaran berperan penting meningkatkan efektivitas pembelajaran karena mampu membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan menarik. Di era digital, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi kebutuhan yang tidak terelakkan. Namun, pada kenyataannya, masih banyak guru yang belum memanfaatkan teknologi secara optimal, termasuk di SMA Negeri 1 Baktiya, di mana pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah, buku cetak, dan presentasi *PowerPoint* yang minim interaksi.

Permasalahan ini semakin terlihat pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Sebagai mata pelajaran yang bertujuan menanamkan nilai-nilai luhur Pancasila seperti keadilan, toleransi, dan gotong royong, Pendidikan Pancasila sering dipersepsikan sebagai mata pelajaran yang membosankan dan terlalu teoretis oleh peserta didik. Akibatnya, hasil belajar siswa pada mata pelajaran ini cenderung belum optimal. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan siswa.

Salah satu inovasi yang berpotensi menjawab tantangan tersebut adalah penggunaan media pembelajaran *Eduboard*. Dalam penelitian ini, media pembelajaran *Eduboard* diimplementasikan dalam bentuk permainan papan Ludo yang merupakan adopsi dari Perancangan *Eduboard* Ludo untuk Mata Pelajaran Matematika yang ditulis oleh Safaat, dkk. 2023, yang dimodifikasi sebagai strategi pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterlibatan melalui kegiatan praktik, diskusi, dan interaksi antar siswa dan

hasil belajar siswa. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif, seperti *flipbook* dan permainan papan, mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan (Ristiliana, 2017; Bunari dkk., 2024). Namun, penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh media pembelajaran *Eduboard* terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya di wilayah Aceh, masih terbatas.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran *Eduboard* terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 1 Baktiya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi pengembangan strategi pembelajaran inovatif berbasis teknologi serta menjadi rujukan pendidik meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila.

II. METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian dalam kajian ini menggunakan metode kuantitatif. Metode kuantitatif, sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono (2017), adalah jenis penelitian yang memanfaatkan angka sebagai representasi data dan menggunakan analisis statistik untuk menginterpretasikannya. Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen, *true experimental design*. Dengan menggunakan *Control Grup Pre-test-Post-test Design*.

Tabel 1. Pretest-Posttest Control Group Design

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	Y ₁	X	Y ₂
Kontrol	Y ₁	-	Y ₂

Keterangan:

X : Perlakuan memakai media pembelajaran

Y₁ : Nilai *Pre-test* kelas eksperimen dan kontrol

Y₂ : Nilai *Post-test* kelas eksperimen dan kontrol

- : Pembelajaran konvensional

Lokasi penelitian dilaksanakan di SMAN 1 Baktiya. Sekolah ini sekolah yang berlokasi di Jalan Alue Anoe-Alue ie Puteh, Desa Cot Kumbang, Kecamatan Baktiya, Kabupaten Aceh Utara. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017). Adapun populasi pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas X yang terdiri 4 kelas SMA Negeri 1 Baktiya yang berjumlah sebanyak 128 orang.

Tabel 2. Populasi Siswa Kelas X

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1.	X.1	30
2.	X.2	34
3.	X.3	30
4.	X.4	32
Jumlah		126

Dari populasi tersebut, peneliti memilih dua kelas sebagai sampel penelitian, yaitu satu kelas sebagai kelas eksperimen yang akan diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *Eduboard*, dan satu kelas sebagai kelas kontrol yang akan menggunakan metode pembelajaran tanpa media pembelajaran *Eduboard*.

Tabel 3. Jumlah Siswa Kelas X.1 dan X.3

Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
X.1	13	17	30
X.3	15	15	30
Jumlah	28	32	60

Data dikumpulkan melalui *pre-test* dan *post-test*, kemudian dianalisis menggunakan uji regresi linear sederhana dan uji t (parsial) untuk mengetahui signifikansi pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Uji-T digunakan untuk menguji hipotesis, adapun uji hipotesis ini bertujuan untuk menjawab rumusan masalah yaitu apakah terdapat pengaruh media pembelajaran *Eduboard* terhadap hasil belajar siswa SMAN 1 Baktiya pada mata pelajaran pendidikan Pancasila Setelah dipastikan bahwa data hasil tes awal antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki distribusi yang normal dan varians yang homogen, langkah berikutnya adalah melakukan Uji-T untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar awal kedua kelompok tersebut.

Rumus Uji-t Dua Sampel Independent (Equal Variance)

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{s_p \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Keterangan:

\bar{X}_1 dan \bar{X}_2 : Rata-rata masing-masing sampel

n_1 dan n_2 : Ukuran sampel

s_p : Pooled standard deviation

(gabungan simpangan baku)

$$s_p = \sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini memanfaatkan instrumen berupa tes *Pre-test* dan *Post-test* untuk mengukur hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. *Pre-test* diberikan sebelum pelaksanaan pembelajaran dengan media pembelajaran, sedangkan *Post-test* dilaksanakan setelah proses pembelajaran berakhir. Penggunaan kedua tes tersebut bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum pembelajaran serta menilai peningkatan pemahaman dan capaian siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran. Hasil dari *Pre-test* dan *Post-test* kemudian dijadikan acuan menilai efektivitas penerapan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Uji validitas Berdasarkan hasil uji validitas butir soal menggunakan SPSS, diketahui bahwa jumlah responden sebanyak 34 siswa. Tingkat signifikansi yang digunakan 5% (0,05) dan kepercayaan 95%, diperoleh nilai koefisien korelasi (*rtabel*) sebesar 0,338. Suatu dinyatakan valid apabila *rhitung* > *rtabel*, sedangkan apabila *rhitung* < *rtabel* maka soal tersebut dianggap tidak valid.

Adapun kriteria butir soal yang digunakan dalam pengujian validitas pada penelitian ini, yaitu ketentuan atau pedoman yang menjadi acuan dalam menentukan apakah setiap butir soal dapat dinyatakan valid atau tidak berdasarkan perbandingan nilai *rhitung* dengan nilai *rtabel* sesuai taraf signifikansi yang telah ditetapkan sebagai berikut:

1. Jika nilai *r-hitung* > *r-tabel* (0,338), maka butir soal dinyatakan valid.
2. Sebaliknya, jika nilai *r-hitung* < *r-tabel*, maka butir soal dinyatakan tidak valid.

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Soal

Indikator	<i>r_{hitung}</i>	<i>r_{tabel}</i>	Keterangan
P1	0,723		Valid
P2	0,757		Valid
P3	0,728		Valid
P4	0,489		Valid
P5	0,565		Valid
P6	0,522		Valid
P7	0,452		Valid
P8	0,660		Valid
P9	0,533		Valid
P10	0,719	0,338	Valid
P11	0,584		Valid
P12	0,583		Valid
P13	0,509		Valid
P14	0,591		Valid
P15	0,608		Valid
P15	0,613		Valid

P17	0,588	Valid
P18	0,440	Valid
P19	0,757	Valid
P20	0,513	Valid

Berdasarkan hasil pengujian menggunakan SPSS pada tabel 4 di atas, diperoleh dari 20 butir soal nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$. Seluruh butir soal yang berjumlah 20 dinyatakan valid.

Reliabilitas instrumen hanya dihitung pada butir-butir soal yang telah dinyatakan valid. Nilai koefisien reliabilitas yang diperoleh melalui hasil analisis menggunakan bantuan program SPSS kemudian diinterpretasikan dengan mengacu pada kriteria tertentu, sehingga memberikan gambaran mengenai tingkat konsistensi atau keandalan instrumen yang digunakan, yaitu:.

Tabel 5. Kategori Reliabilitas Instrumen

Koefisien Reliabilitas	Interprestasi
$0,00 < r \leq 0,20$	Reliabilitas sangat rendah
$0,20 < r \leq 0,40$	Reliabilitas rendah
$0,40 < r \leq 0,60$	Reliabilitas sedang
$0,60 < r \leq 0,80$	Reliabilitas tinggi
$0,80 < r \leq 1,00$	Reliabilitas sangat tinggi

Berdasarkan analisis diperoleh hasil berikut.

Tabel 6. Hasil Uji Reliabilitas Soal

Reability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of items
.906	20

Hasil analisis uji reliabilitas instrumen menunjukkan bahwa nilai koefisien reliabilitas yang diperoleh adalah 0,906. Angka tersebut berada pada kisaran $0,80 < r \leq 1,00$, yang menurut klasifikasi para ahli, salah satunya Sugiyono (2017), termasuk dalam kategori reliabilitas sangat tinggi. Hal ini berarti instrumen yang digunakan dinilai mampu menghasilkan data yang konsisten dan stabil ketika digunakan untuk mengukur variabel yang sama pada kondisi yang sebanding.

1. Uji Kesukaran

Berdasarkan perhitungan menggunakan bantuan SPSS, tingkat kesukaran instrumen tes secara keseluruhan dapat dilihat secara lengkap pada tabel yang disajikan berikut ini.

Tabel 7. Kriteria Taraf Kesukaran Soal

Rentan	Kriteria
0,71 - 1,00	Mudah
0,41 - 0,70	Sedang
0,21 - 0,40	Sukar

Tabel 8. Hasil Uji-Tingkat Kesukaran

Soal Valid	Tingkat Kesukaran	
	Nilai Kesukaran Soal	Kriteria
1.	0.34	Sukar
2.	0.44	Sedang
3.	0.50	Sedang
4.	0.38	Sukar
5.	0.59	Sedang
6.	0.59	Sedang
7.	0.26	Sukar
8.	0.41	Sedang
9.	0.71	Mudah
10.	0.56	Sedang
11.	0.74	Mudah
12.	0.24	Sukar
13.	0.56	Sedang
14.	0.62	Sedang
15.	0.74	Mudah
16.	0.62	Sedang
17.	0.68	Sedang
18.	0.79	Mudah
19.	0.44	Sedang
20.	0.74	Mudah

Berdasarkan tabel tersebut, dari 20 butir soal yang dinyatakan valid, terdapat 5 soal berkategori tingkat kesukaran mudah, 11 soal berkategori tingkat kesukaran sedang, dan 4 soal berkategori tingkat kesukaran sukar.

2. Uji Daya Beda

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan bantuan SPSS, uji daya pembeda soal diuraikan dalam tabel berikut.

Tabel 9. Kriteria Daya Pembeda Soal

Rentan	Kriteria
0,71 - 1,00	Sangat baik
0,41 - 0,70	Baik
0,21 - 0,40	Cukup
0,00 - 0,20	Jelek

Tabel 10. Hasil Uji Daya Pembeda

Soal Valid	Daya Beda	
	Nilai Daya Beda	Kriteria
1.	0.677	Baik
2.	0.716	Sangat Baik
3.	0.682	Baik
4.	0.419	Baik
5.	0.501	Baik
6.	0.455	Baik
7.	0.387	Cukup
8.	0.607	Baik
9.	0.472	Baik
10.	0.672	Baik
11.	0.629	Baik
12.	0.530	Baik
13.	0.440	Baik
14.	0.531	Baik

15.	0.555	Baik
16.	0.555	Baik
17.	0.530	Baik
18.	0.380	Cukup
19.	0.716	Sangat Baik
20.	0.453	Baik

Berdasarkan Tabel 10 mengenai hasil uji daya pembeda butir soal, dapat dilihat bahwa setiap soal memiliki nilai daya beda yang bervariasi antara kategori cukup hingga sangat baik. Dari 20 butir soal yang diuji, terdapat 2 soal yang masuk kategori sangat baik, yaitu soal nomor 2 (0,716) dan soal nomor 19 (0,716). Hal ini menunjukkan bahwa kedua soal tersebut mampu membedakan peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dan rendah secara optimal.

Selanjutnya, mayoritas soal, yaitu sebanyak 16 butir soal, berada pada kategori baik dengan rentang nilai 0,419 sampai 0,682. Soal-soal tersebut dapat dikatakan efektif dalam mengukur kemampuan siswa karena mampu memberikan perbedaan jelas antara kelompok siswa berkemampuan tinggi dan rendah.

Sementara itu, terdapat 2 soal yang termasuk dalam kategori cukup, yaitu soal nomor 7 (0,387) dan soal nomor 18 (0,380). Meskipun masih dapat digunakan, namun daya beda soal dalam kategori cukup menunjukkan kemampuan membedakan yang kurang optimal dibanding soal dengan kategori baik atau sangat baik.

Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar soal yang digunakan dalam penelitian ini memiliki kualitas yang baik berdasarkan kriteria daya pembeda. Hal ini mengindikasikan bahwa instrumen tes yang digunakan sudah layak untuk mengukur hasil belajar siswa, karena mampu membedakan dengan jelas tingkat kemampuan siswa yang berbeda.

Data dalam penelitian ini berupa hasil belajar peserta didik di SMAN 1 Baktiya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan melalui penggunaan media pembelajaran, serta membandingkannya dengan kelas kontrol yang mendapatkan pembelajaran konvensional. Selain itu, penelitian ini juga dimaksudkan untuk menguji perbedaan hasil belajar antara peserta didik di kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran dengan

peserta didik di kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran secara konvensional.

Tabel 11. Deskriptif Data Penelitian

<i>Descriptive Statistics</i>					
	<i>N</i>	<i>Min</i>	<i>Max</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>
<i>Pre-test Eksperimen</i>	30	5	55	28.83	12.911
<i>Post-test Eksperimen</i>	30	45	100	79.83	11.997
<i>Pre-test Kontrol</i>	30	20	60	40.83	12.323
<i>Post-test Kontrol</i>	30	55	95	71.67	9.679
<i>Valid N (listwise)</i>	30				

Hasil analisis data deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata nilai belajar peserta didik pada kelompok eksperimen sebelum penerapan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran (*Pre-test*) adalah 28.83, dengan skor terendah 5 dan skor tertinggi 55. Setelah penerapan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran (*Post-test*), rata-rata nilai meningkat menjadi 79.83, dengan skor terendah 45 dan skor tertinggi 100.

Sementara itu, rata-rata nilai hasil belajar peserta didik pada kelompok kontrol sebelum diberikan pembelajaran konvensional (*Pre-test*) adalah 40.83, dengan skor terendah 20 dan skor tertinggi 60. Setelah mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila secara konvensional (*Post-test*), rata-rata nilai meningkat menjadi 71.67, dengan skor terendah 55 dan skor tertinggi 95.

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk* dengan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Suatu data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (*Sig.*) > 0,05.

Tabel 12. Data Uji Normalitas

<i>Tests of Normality</i>						
	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pre-test Eksperimen</i>	.131	30	.200	.958	30	.270
<i>Post-test Eksperimen</i>	.144	30	.117	.938	30	.080

Pre-test Kontrol	.134	30	.179	.931	30	.054
Post-test Kontrol	.121	30	.200	.961	30	.320

This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas ditampilkan pada Tabel 12, diperoleh nilai signifikansi pada kelas eksperimen untuk *Pre-test* sebesar 0,200 (*Kolmogorov-Smirnov*) dan 0,270 (*Shapiro-Wilk*), sedangkan *Post-test* sebesar 0,117 (*Kolmogorov-Smirnov*) dan 0,080 (*Shapiro-Wilk*). Sementara itu, pada kelas kontrol nilai signifikansi *Pre-test* sebesar 0,179 (*Kolmogorov-Smirnov*) dan 0,054 (*Shapiro-Wilk*), serta *Post-test* sebesar 0,200 (*Kolmogorov-Smirnov*) dan 0,320 (*Shapiro-Wilk*). Seluruh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, sehingga disimpulkan bahwa data hasil belajar baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol, baik *Pre-test* maupun *Post-test*, berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil uji regresi linear sederhana pada kelas kontrol menerapkan pembelajaran konvensional, diperoleh data hasil analisis menggunakan bantuan SPSS berikut:

Tabel 13. Kelas Kontrol

Model	Coefficients ^a		R Square	t	Sig.
	Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients			
	B	Beta			
1 (Constant)	47.483	4.152		11.436	.000
Pre-test Kontrol	.592	.097	.754	.569	6.075 .000

a. Dependent Variable: Post-test Kontrol

Hasil analisis regresi linear sederhana pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional menunjukkan konstanta yang diperoleh sebesar 47.483. Artinya, apabila skor *Pre-test* siswa bernilai 0, maka skor *Post-test* yang diprediksi adalah 47.483. Koefisien regresi *Pre-test* sebesar 0,592 mengindikasikan bahwa setiap kenaikan satu poin pada nilai *Pre-test* hanya akan meningkatkan nilai *Post-test* sebesar 0,592 poin.

Koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,569 menunjukkan bahwa hanya 5,69% variasi nilai *Post-test* yang dapat dijelaskan oleh nilai *Pre-test*, sehingga kontribusinya tergolong sangat rendah. Hal ini diperkuat dengan nilai *Adjusted R²* sebesar 0,553

menandakan model regresi tidak cukup baik yang menjelaskan hubungan dari kedua variabel.

Selain itu, nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 menunjukkan bahwa hubungan antara nilai *Pre-test* dan *Post-test* tidak signifikan. Hal ini selaras dengan nilai *t*-hitung sebesar 6,075 yang juga tidak signifikan pada taraf 5%. Koefisien beta standar (*Standardized Coefficient Beta*) sebesar 0,754 memperlihatkan bahwa hubungan antara kedua variabel hanya berada pada kategori rendah.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran konvensional tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil uji regresi linear sederhana pada kelas eksperimen yang menerapkan media pembelajaran *Eduboard*, diperoleh data hasil analisis menggunakan bantuan SPSS berikut.

Tabel 14. Kelas Eksperimen

Model	Coefficients ^a		R Square	t	Sig.
	Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients			
	B	Beta			
1 (Constant)	63.764	4.427		14.404	.000
Pre-test Eksperimen	.557	.141	.600	.360	3.966 .000

Hasil uji regresi linear sederhana pada kelas eksperimen menerapkan media pembelajaran *Eduboard* menunjukkan bahwa nilai konstanta yang diperoleh sebesar 63,764. Artinya, jika skor *Pre-test* siswa bernilai 0, maka skor *Post-test* yang diprediksi berada pada angka 63.764. Koefisien regresi untuk variabel *Pre-test* sebesar 0,557 mengindikasikan bahwa setiap peningkatan satu poin pada nilai *Pre-test* akan berkontribusi pada kenaikan nilai *Post-test* sebesar 0,557 poin.

Koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,360 mengisyaratkan bahwa 36% variasi dalam nilai *Post-test* dapat dijelaskan oleh nilai *Pre-test*, sedangkan *Adjusted R²* sebesar 0,337 menegaskan bahwa model regresi ini cukup layak dalam menggambarkan hubungan antara *Pre-test* dan *Post-test*, setelah mempertimbangkan jumlah variabel yang digunakan.

Nilai signifikansi sebesar 0,000 yang berada di bawah taraf signifikansi 0,05

menegaskan adanya pengaruh yang signifikan dari nilai *Pre-test* terhadap nilai *Post-test*. Hal ini diperkuat oleh nilai *t-hitung* sebesar 3.966 yang jauh melampaui *t-tabel*. Sementara itu, nilai koefisien beta standar (*Standardized Coefficient Beta*) sebesar 0,600 menunjukkan bahwa hubungan antara *Pre-test* dan *Post-test* bersifat kuat serta positif.

Statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah uji-T. Adapun rumusan hipotesis yang akan diuji adalah:

$H_0: \mu_1 = \mu_2$: Tidak terdapat pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran *Eduboard* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMAN 1 Baktiya.

$H_1: \mu_1 > \mu_2$: Terdapat pengaruh positif signifikan penggunaan media pembelajaran *Eduboard* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMAN 1 Baktiya.

3. Uji-T (Parsial)

Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen (menggunakan media pembelajaran *Eduboard*) dengan kelas kontrol (memakai pembelajaran konvensional), dilakukan uji *Independent Sample Test*. Hasil analisis ditampilkan pada Tabel:

Tabel 15. Uji-T (Parsial)

		Independent Samples Test					
		t-test for Equality of Means					
		t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference
						Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	-2.902	58	.005	-8.167	2.814	-13.800 -2.533
	Equal variances not assumed	-2.902	55.516	.005	-8.167	2.814	-13.806 -2.528

Berdasarkan Tabel 15 di atas, diperoleh nilai $t = -2.902$ dengan derajat kebebasan (df) = 58 dan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar $0.005 < 0.05$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Nilai *Mean Difference* = -8.167 menunjukkan adanya perbedaan rata-rata sebesar 8,167 poin antara kedua kelompok. Tanda negatif pada nilai perbedaan menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (tergantung urutan peng-kode-an

kelompok dalam SPSS). Selain itu, nilai *95% Confidence Interval of the Difference* = (-13.800 sampai -2.533) tidak mencakup angka nol, yang semakin menguatkan perbedaan rata-rata hasil belajar kedua kelompok benar-benar signifikan.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan penggunaan media pembelajaran *Eduboard* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 1 Baktiya. Berdasarkan hasil uji regresi linear sederhana, diperoleh nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,244 dengan signifikansi $0,007 < 0,05$. Artinya, penggunaan media pembelajaran *Eduboard* memengaruhi hasil belajar siswa sebesar 24,4%. Berdasarkan hasil uji t diperoleh nilai $t = -2,902$ dengan $df = 58$ dan nilai signifikansi sebesar $0,005 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata nilai *Post-test* kelas eksperimen sebesar 79,83 meningkat dari 28,83 pada *Pre-test*, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 40,83 menjadi 71,67. Hasil ini membuktikan bahwa media pembelajaran *Eduboard* lebih efektif dibandingkan metode konvensional.

Perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol juga menunjukkan media pembelajaran *Eduboard* menciptakan suasana belajar yang interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi terlibat langsung dalam proses berpikir dan mengambil keputusan selama permainan. Dengan adanya aktivitas seperti melempar dadu, menjawab kartu soal, dan diskusi kelompok, siswa membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman belajar yang aktif. Temuan ini sesuai dengan teori behavioristik yang menekankan bahwa perilaku belajar akan semakin kuat apabila diikuti oleh penguatan yang tepat, Safaat dkk. (2023). Dalam konteks media pembelajaran *Eduboard*, siswa belajar melalui diskusi, kerja sama kelompok, dan pengalaman langsung dalam permainan edukatif, sehingga pemahaman mereka terhadap nilai-nilai Pancasila menjadi lebih bermakna.

Dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Eduboard*, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing jalannya

permainan edukatif di papan permainan. Setiap siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan melempar dadu, mengambil kartu pertanyaan, dan menjawab soal secara bergiliran, baik secara individu maupun kelompok. Proses tersebut menumbuhkan semangat kompetisi yang sehat sekaligus kerja sama antar siswa. Melalui permainan ini, siswa dituntut untuk berpikir cepat, memahami materi secara kontekstual, dan mengaitkan nilai-nilai Pancasila dalam situasi permainan yang diberikan. Media pembelajaran *Eduboard* juga menyediakan variasi pertanyaan dengan tingkat kesulitan berbeda, sehingga mampu melatih kemampuan berpikir kritis dan mendorong keterlibatan aktif seluruh siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Sebaliknya, pada kelas kontrol yang masih menggunakan metode konvensional, kegiatan pembelajaran lebih banyak berpusat pada guru (*teacher-centered*). Materi disampaikan melalui ceramah dan pencatatan, sementara siswa hanya mendengarkan tanpa banyak kesempatan berinteraksi atau berekspresi. Hal ini menyebabkan siswa cepat bosan, kurang termotivasi, mengalami kesulitan memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak dalam Pendidikan Pancasila. Akibatnya, hasil *post-test* siswa pada kelas kontrol lebih rendah dibandingkan dengan kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *Eduboard*.

Hasil penelitian ini diperkuat oleh beberapa hasil penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh, pertama penelitian Ristiliana (2017) yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran oleh guru dapat meningkatkan aktivitas siswa secara signifikan. Nilai korelasi $r_{xy} = 0,479$ pada penelitian tersebut menegaskan bahwa aktivitas siswa meningkat seiring meningkatnya kualitas media yang digunakan dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini, penggunaan *Eduboard* terbukti mendorong interaksi antar siswa dan partisipasi aktif selama pembelajaran, sehingga mendukung peningkatan hasil belajar.

Kedua, hasil penelitian ini didukung oleh penelitian Supardi dkk. (2015) yang menemukan bahwa media pembelajaran dan minat belajar memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar. Media Pesona Fisika yang digunakan dalam penelitian memberikan perbedaan hasil belajar yang nyata dibandingkan metode

konvensional. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian ini, di mana siswa yang belajar menggunakan *Eduboard* yang menunjukkan peningkatan pemahaman konsep lebih tinggi dibandingkan siswa yang belajar dengan pendekatan tradisional.

Selanjutnya, penelitian Bunari dkk. (2024) juga memperkuat hasil penelitian ini. Dengan menunjukkan bahwa media *flipbook*, minat belajar, dan motivasi belajar berpengaruh signifikan baik secara parsial maupun simultan terhadap hasil belajar, penelitian tersebut mengindikasikan bahwa karakteristik media interaktif mampu membantu siswa memahami materi yang disampaikan. Efektivitas media pembelajaran *Eduboard* dalam penelitian ini mencerminkan karakteristik serupa, yaitu memberikan stimulus visual dan aktivitas yang memungkinkan siswa mengonstruksi sendiri pemahaman mereka.

Selain itu, hasil penelitian ini konsisten dengan temuan Irawan dan Kurniawan (2024) serta Putri dkk. (2023) yang menunjukkan bahwa media berbasis video dari YouTube maupun video pembelajaran yang lainnya meningkatkan hasil belajar dibanding pembelajaran konvensional. Meskipun media pembelajaran *Eduboard* bukan media berbasis video, kesamaan terletak pada sifat media yang lebih menarik, interaktif, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya daripada metode ceramah semata.

Temuan penelitian ini juga memiliki kesesuaian dengan penelitian Zhang (2022), yang menyatakan bahwa *game-based learning* yang meningkatkan efikasi diri, regulasi diri akademik, dan hasil belajar. Media pembelajaran *Eduboard* yang menggabungkan unsur permainan papan, tantangan, dan aktivitas kelompok, mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sekaligus meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam memahami materi Pendidikan Pancasila.

Lebih jauh, penelitian Nordin dkk. (2022), Hou (2022), dan Martín-Lara & Calero (2020) menunjukkan bahwa penggunaan *board game*, baik berbasis *augmented reality* maupun fisik, mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman konsep siswa. Hal ini selaras dengan temuan penelitian ini, di mana media pembelajaran *Eduboard* sebagai media permainan papan yang mampu menciptakan pembelajaran aktif dan

bermakna. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi ketika berpartisipasi dalam aktivitas bermain sambil belajar, sehingga memudahkan memahami materi yang bersifat abstrak.

Penelitian Thananithichot dkk. (2025) juga memperkuat temuan ini melalui bukti bahwa *serious game* meningkatkan pemahaman dan partisipasi. Meski penelitian tersebut dilakukan pada konteks literasi politik, relevansinya tampak jelas karena materi Pendidikan Pancasila juga berkaitan dengan pemahaman nilai, partisipasi, dan sikap kewarganegaraan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Eduboard* memiliki kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran *Eduboard* tidak hanya membantu siswa memahami materi Pendidikan Pancasila secara mendalam, tetapi juga menumbuhkan minat, motivasi, dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Temuan ini konsisten di berbagai penelitian terdahulu menegaskan efektivitas media pembelajaran inovatif dan juga berbasis permainan meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Penggunaan media pembelajaran *Eduboard* layak dipertimbangkan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif dalam pengajaran Pendidikan Pancasila di tingkat siswa SMA.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Eduboard* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 1 Baktiya. Hal ini dibuktikan melalui hasil analisis statistik yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan media *Eduboard* dan kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional. Rata-rata nilai *post-test* pada kelas eksperimen meningkat dari 28,83 menjadi 79,83, sedangkan pada kelas kontrol meningkat dari 40,83 menjadi 71,67. Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,005 < 0,05$ dengan nilai t hitung $-2,902$, sehingga hipotesis penelitian diterima. Selain itu, nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar $0,244$ menunjukkan bahwa penggunaan media *Eduboard* memberikan kontribusi sebesar $24,4\%$ terhadap peningkatan hasil belajar

siswa. Hasil temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, meningkatkan partisipasi siswa, serta membantu siswa memahami nilai-nilai Pendidikan Pancasila secara lebih kontekstual dan bermakna dibandingkan pembelajaran konvensional yang sebelumnya diterapkan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, disarankan kepada guru Pendidikan Pancasila untuk memanfaatkan media pembelajaran inovatif seperti *Eduboard* sebagai alternatif strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Penggunaan media berbasis permainan edukatif perlu dirancang secara sistematis agar mampu mengintegrasikan materi pembelajaran dengan aktivitas yang menumbuhkan kerja sama, berpikir kritis, dan partisipasi aktif siswa. Selain itu, pihak sekolah diharapkan mendukung pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran kreatif melalui pelatihan bagi guru guna meningkatkan kompetensi dalam merancang pembelajaran yang inovatif. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dikembangkan dengan melibatkan berbagai unsur yang lebih luas dan mendalam guna pengembangan pembelajaran dan pendidikan yang lebih baik ke depannya.

DAFTAR RUJUKAN

- Bunari, B., Setiawan, J., Ma'arif, M. A., Purnamasari, R., Hadisaputra, H., & Sudirman, S. (2024). The influence of flipbook learning media, learning interest, and learning motivation on learning outcomes. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 18(2), 313-321.
- Hou, H. T. (2022). Augmented reality board gamewith multidimensional scaffolding mechanism: A potential new trend for effective organizational strategic planning training. *Frontiers in Psychology*, 13, 932328.
- Hulu, F. (2021). Peran guru dalam meningkatkan minat belajar siswa pada masa pandemi covid-19. *Jurnal Education and Development*, 9(2), 651-655.

- Irawan, F., & Kurniawan, W. D. (2024). Pengaruh penggunaan media video YouTube terhadap hasil belajar siswa SMK kelas XI TKR. *Journal of Vocational and Technical Education (JVTE)*, 6(1), 1-9.
- Martín-Lara, M. A., & Calero, M. (2020). Playing a board game to learn bioenergy and biofuels topics in an interactive, engaging context. *Journal of Chemical Education*, 97(5), 1375-1380.
- Nordin, N., & Omar, W. (2022). Rev-Opoly: A study on educational board game with web-based augmented reality. *Asian Journal of University Education (AJUE)*, 18(1), 81-90.
- Ristiliana. (2017). Pengaruh pemanfaatan media pembelajaran oleh guru terhadap aktivitas siswa dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) terpadu pada siswa kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Diniyah puteri Pekanbaru. *Journal of Economic and Economic Education*, 6(1), 45-54.
- Safaat, I., Ramadhan, R. K., Putro, N. A., & Setiyawan, M. (2023). Perancangan eduboard Ludo untuk mata pelajaran matematika. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Amikom Surakarta* (Vol. 1, hlm. 886-895).
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Supardi, S. U., Leonard, L., Suhendri, H., & Rismurdiyati, R. (2015). Pengaruh media pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar fisika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(1).
- Thananithichot, S., Satidporn, W., & Kongdechak, K. (2025). Promoting Youth Political Engagement Through Serious Games: A Quasi-Experimental Study on Local Election Boardgame in Thailand. *Journal of Political Science Education*, 1-18.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.
- Zhang, Y., Zhao, J., & Wang, M. (2022). Self-directed learning with digital media in higher education. *Journal of Educational Computing Research*, 60(5), 1200-1215.