

**PENERAPAN MEDIA KOYONG DALAM MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA MATERI PENTINGNYA GOTONG
ROYONG DI KELAS 1 SD**

**The Use of *Koyong* Media to Improve Student Learning Outcomes
on the Topic of the Importance of *Gotong Royong* in First Grade
of Elementary School**

Theresia Febiola Sitorus¹, Rahmat Mushlihuddin², Lia Feviana³

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara; ³SDN 060913 Medan Tembung
theresiafebiolas@gmail.com; rahmatmushlihuddin@umsu.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Apr 13, 2025	May 10, 2025	May 22, 2025	May 27, 2025

Abstract

This study is motivated by the characteristics of early grade students who tend to be energetic and physically active, often resulting in a less conducive classroom atmosphere. The aim of this research is to improve the learning outcomes of Class 1B students at SD Negeri 060913 Medan on the topic “The Importance of *Gotong Royong*” through the application of the innovative learning media *Koyong (Kotak Gotong Royong)*. This study is a Classroom Action Research (PTK) using the Kemmis and Taggart model, conducted in two cycles during the even semester of the 2024/2025 academic year, involving 23 students as subjects. Data collection techniques included learning outcome tests and observations of student and teacher activities. The results show that prior to the intervention, only 61% of students achieved mastery learning, while after the implementation of the *Koyong* media in Cycle II, mastery increased to 87%. This improvement is attributed to the use of

concrete, interactive, and enjoyable media, which enhanced students' motivation, engagement, and understanding of *gotong royong* (collective work practice) values. In conclusion, the Koyong media is effective in creating a conducive learning environment and improving student learning outcomes, while also fostering positive attitudes and social values from an early age. The implications of this study highlight the importance of using creative and contextual learning media by teachers to support character development in elementary education.

Keywords: Koyong Media; *Gotong Royong*; Learning Outcomes; Elementary Students; Character Development

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh karakteristik siswa kelas awal yang cenderung energik dan aktif bergerak, sehingga sering menciptakan suasana kelas yang kurang kondusif. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1B SD Negeri 060913 Medan pada materi “Pentingnya Gotong Royong” melalui penerapan media pembelajaran inovatif Koyong (Kotak Gotong Royong). Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan Taggart yang dilaksanakan dalam dua siklus pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, dengan subjek sebanyak 23 siswa. Teknik pengumpulan data meliputi tes hasil belajar dan observasi terhadap aktivitas siswa serta guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum tindakan hanya 61% siswa yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan setelah penerapan media Koyong pada siklus II, ketuntasan meningkat menjadi 87%. Peningkatan ini disebabkan oleh penggunaan media konkret yang interaktif dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman siswa terhadap nilai gotong royong. Kesimpulannya, media Koyong efektif dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan meningkatkan hasil belajar siswa, sekaligus menumbuhkan sikap positif serta nilai-nilai sosial sejak dini. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan kontekstual oleh guru dalam mendukung pembentukan karakter siswa di jenjang sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Koyong; Gotong Royong; Hasil Belajar; Siswa Sekolah Dasar; Pembentukan Karakter

PENDAHULUAN

Siswa kelas I Sekolah Dasar berada pada tahap perkembangan awal usia sekolah, di mana karakteristik utama mereka adalah aktif, energik, rasa ingin tahu yang tinggi, dan memiliki kecenderungan belajar melalui aktivitas langsung. Anak-anak pada usia ini cenderung cepat bosan apabila hanya belajar melalui metode ceramah atau penugasan yang monoton (Hasan Assidiqi et al., 2023). Mereka lebih menyukai kegiatan yang melibatkan gerakan, warna, gambar, permainan, atau interaksi sosial secara langsung. Karakter super aktif dan dinamis ini tentu menjadi tantangan tersendiri dalam proses pembelajaran (Mujtahid et al., 2023). Jika guru tidak mampu menyajikan materi dengan cara yang menarik dan

menyenangkan, maka siswa cenderung akan kehilangan fokus, tidak memperhatikan penjelasan guru, atau bahkan menunjukkan perilaku yang mengganggu proses belajar (Putra et al., 2024). Maka dari itu, pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar anak usia dini menjadi sangat penting untuk diterapkan.

Pembelajaran adalah proses perubahan perilaku melalui interaksi antara guru, peserta didik dan materi belajar. Pembelajaran yang efektif harus mampu menghasilkan perubahan positif pada peserta didik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap sebagai indikator keberhasilan belajar (Bistari, 2017). Hasil belajar merupakan tolak ukur utama dalam menilai keberhasilan proses pembelajaran (Nomor et al., 2022). Hasil belajar meliputi tiga aspek, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Harahap et al., 2023). Karena itulah, guru perlu merancang model dan media pembelajaran yang tepat agar hasil belajar peserta didik dapat meningkat secara maksimal (Putra et al., 2024).

Merancang pembelajaran bukanlah hal yang mudah (Wuarlela, 2020), terutama di kelas 1 SD. Tantangan yang seringkali dihadapi pada pembelajaran di kelas 1 yaitu dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Kelas 1 merupakan fase transisi penting dari Taman Kanak-kanak ke Sekolah Dasar (Destian, 2021), sehingga mereka membutuhkan pendekatan dengan metode interaktif juga menyenangkan (Ma'sumah et al., 2024). Suasana pembelajaran sudah pasti mempengaruhi hasil belajar peserta didik (Rahmi, 2019). Belajar hanya dengan buku Pelajaran dan penjelasan tentu tidak cukup untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan. Seringkali metode seperti itu malah membuat hasil belajar peserta didik menjadi rendah. Untuk meningkatkan hasil belajar, maka guru perlu melakukan Tindakan, tidak hanya berpaku dengan buku siswa dan metode ceramah, tetapi juga menggunakan pendekatan serta media pembelajaran untuk mendukung proses belajar mengajar.

Berdasarkan pengalaman selama melakukan Praktik Pengalaman Lapangan di Kelas 1 SD Negeri 060913 Medan, terdiri dari 23 siswa, 9 perempuan dan 14 laki-laki. Metode pembelajaran konvensional masih mendominasi, terutama di Pelajaran Pendidikan Pancasila. Ketika melakukan wawancara dengan wali kelas, dapat penulis ketahui bahwa sebagian besar siswa di kelas 1B memiliki karakter yang energik, sehingga seringkali menciptakan suasana kelas yang kurang kondusif. Jadi ketika dilakukan pembelajaran konvensional, siswa merasa tidak terlibat dalam pembelajaran dan akhirnya menciptakan suasana gaduh. Siswa juga merasa tidak belajar ketika hanya mendengarkan tanpa adanya aktivitas seperti menulis,

berdiskusi atau menggunakan media yang menarik perhatian mereka. Pembelajaran yang hanya mengandalkan ceramah dan penjelasan guru tanpa bantuan apapun membuat peserta didik menjadi lebih cepat jenuh sehingga hasil belajarnya kurang maksimal (Nisa'i et al., 2022).

Berdasarkan tahap perkembangan kognitif oleh Jean Piaget, kelas 1 termasuk pada tahap pra-operasional dimana tahap ini anak mulai menggunakan representasi simbolik seperti gambar, kata-kata atau benda untuk mewakili sesuatu. Oleh karena itu, media pembelajaran yang paling efektif untuk anak usia ini yaitu media yang bersifat konkret, visual, interaktif dan menyenangkan. Berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan media konkret dalam pembelajaran dapat memberikan dampak yang positif terhadap pemahaman siswa. Pada penelitian yang dilakukan oleh (Kasmawati et al., 2024) menunjukkan bahwa penerapan media konkret dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas 1 di SDN Baluase secara signifikan. Dengan media konkret, siswa terutama kelas rendah, mudah terlibat dalam pembelajaran karena lebih interaktif sehingga mampu meningkatkan hasil belajar dan pemahaman serta keterampilannya.

Penelitian ini memberikan solusi dengan menerapkan media inovasi Koyong atau Kotak Gotong Royong dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1, khususnya pada materi Pentingnya Gotong Royong. Media Koyong ini merupakan media visual interaktif yang dirancang untuk mengajak siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Melalui aktivitas mengamati dan mengeksplor kotak secara bergantian, peserta didik tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga mengalami proses gotong royong secara nyata. Pembelajaran ini akan menggunakan model *Problem based Learning* (PBL) (Rahmadani, 2019) dengan pendekatan *Culturally Responsive Thinking* (CRT) (Gay, 2018). Tujuan penelitian ini adalah untuk membahas n hasil belajar siswa kelas 1B SD Negeri 060913 Medan pada materi “Pentingnya Gotong Royong” melalui penerapan media inovatif Koyong (Kotak Gotong Royong).

METODE

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri 060913 Medan Tembung. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April-Mei Semester Genap T.A 2024/2025 di kelas 1B dengan jumlah sebanyak 23 siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan media ajar Koyong dalam materi “Pentingnya Gotong Royong” di kelas 1 SD Negeri 060913. Jenis penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan

Kelas (PTK). PTK berfokus pada Upaya sistematis untuk mengidentifikasi masalah nyata dalam pembelajaran, serta melakukan refleksi untuk menilai efektivitas tindakan yang telah dilakukan (Suhirman, 2021). Proses ini dapat dilakukan secara berulang dalam beberapa siklus hingga mencapai perbaikan yang diharapkan. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas ini diambil dari model spiral yang dikemukakan oleh Kemmis dan Taggart yang terdiri dari beberapa siklus Tindakan pembelajaran berdasarkan refleksi mengenai hasil dari Tindakan-tindakan pada siklus sebelumnya. Setiap siklus pada PTK melalui 4 tahap, yaitu: Tahap Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan, dan Tahap Refleksi (Sutoyo, 2020).

Teknik pengumpulan data pada penelitian ialah dengan teknik tes dan teknik non-tes. Teknik tes menggunakan lembar evaluasi untuk mengukur hasil belajar peserta didik, terutama pada ranah kognitif. Teknik non-tes dalam penelitian ini dengan kegiatan observasi untuk mengamati situasi kelas selama proses pembelajaran berlangsung dengan penerapan media Koyong (Widiastuti, 2022). Pengamatan ini menggunakan lembar observasi aktivitas siswa dan juga guru, dengan guru kelas sebagai observer.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif. Teknik analisis statistik deskriptif. Adalah statistik yang bertujuan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikannya. Hasan dalam (Nasution, 2017) menjelaskan bahwa analisis statistik deskriptif adalah bagian statistik dengan mempelajari cara pengumpulan dan penyajian data sehingga mudah dipahami. Analisis dilakukan dengan menghitung nilai peserta didik dari hasil Tes tertulis yang telah dilakukan di Siklus I maupun Siklus II. Apabila 80% atau lebih siswa dalam kelas memperoleh nilai ≥ 70 , sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal, maka penelitian dianggap selesai.

HASIL

Prasiklus

Sebelum melakukan tindakan kelas, peneliti mengidentifikasi bahwa hasil belajar siswa kelas 1B, khususnya pada mata Pelajaran Pancasila masih terbilang rendah. Hal ini disebabkan karena guru masih mendominasi pembelajaran dengan metode ceramah. Melalui observasi dan wawancara, peneliti mengetahui bahwa sebagian besar siswa di kelas 1B memiliki karakter yang energik, sehingga seringkali menciptakan suasana kelas yang kurang kondusif. Jadi ketika dilakukan pembelajaran konvensional, siswa merasa tidak terlibat dalam pembelajaran dan akhirnya menciptakan suasana gaduh. Siswa juga merasa tidak belajar

ketika hanya mendengarkan tanpa adanya aktivitas seperti menulis, berdiskusi atau menggunakan media yang menarik perhatian mereka. Hal ini juga dibuktikan oleh data hasil belajar siswa sebelum dilakukan Tindakan, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas 1B sebelum Tindakan

No	Rentang Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1.	0 – 69	Perlu bimbingan	9 siswa	39%
2.	70 – 79	Cukup	3 siswa	13%
3	80 – 89	Baik	5 siswa	22%
4	90 – 100	Sangat baik	6 siswa	26%

Dari tabel 1 diatas, persentase hasil belajar siswa kelas 1B SD Negeri 060913 Medan sebelum dilakukan Tindakan, siswa yang memperoleh nilai belum tuntas sebanyak 9 siswa atau 39% dari total keseluruhan siswa. Sedangkan siswa yang memperoleh nilai tuntas (≥ 70) sebanyak 14 siswa atau 61% dari keseluruhan siswa. Maka ketuntasan hasil belajar siswa masih dibawah indikator yang telah ditetapkan, yakni 80%. Oleh karena itu, perlu adanya Tindakan yang dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut.

Siklus 1

Penelitian pada siklus I dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan, yaitu pada tanggal 14 dan 19 April 2025. Penelitian ini dilakukan pada Pelajaran Pendidikan Pancasila materi “Pentingnya Gotong Royong”. Guru kelas sebagai observer melakukan pengamatan pada peneliti yang sedang mengajar Pendidikan Pancasila di dalam kelas. Perhitungan pada lembar observasi dapat kita lihat sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Observasi Guru dan Siswa Siklus 1

No	Aspek diamati	Guru		Siswa	
		Persentase	Kategori	Persentase	Kategori
1	Kegiatan awal	83%	Baik	67%	Kurang baik
2	Kegiatan inti	67%	Kurang baik	40%	Sangat kurang
3	Kegiatan penutup	20%	Sangat kurang	25%	Sangat kurang
Rata-rata		57%	Sangat kurang	44%	

Dari tabel 2 diatas maka bisa didapatkan hasil rata-rata yakni 57%. Dimana nilai ini secara kategori masih dikatakan sangat kurang. Hal ini terjadi karena banyak beberapa hal yang seharusnya dilakukan oleh guru tetapi terlewatkan dan tidak dilakukan sehingga tidak

sesuai dengasn yang telah dirancang pada Modul Ajar, seperti guru tidak menyampaikan tujuan pembelajaran, guru tidak aktif melakukan tanya jawab, dan guru tidak memberikan pertanyaan pemantik. Guru juga belum melakukan pengelolaan kelas dengan baik sehingga kondisi saat pengamatan kurang begitu kondusif sehingga Siswa juga belum dapat menerima pembelajaran dengan baik karena kurangnya keterlibatannya di dalam pembelajaran.

Siklus II

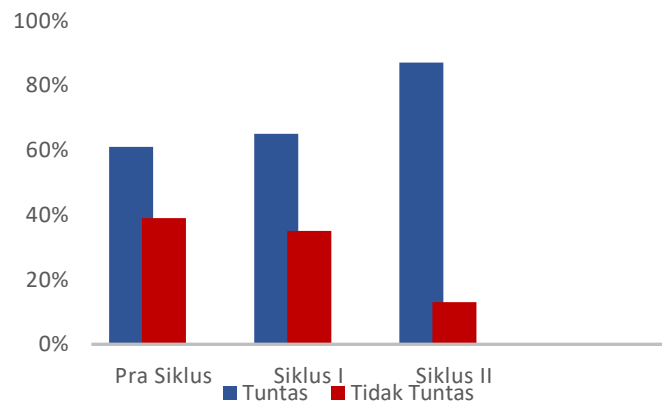
Penelitian di siklus II dilakukan pada tanggal 2 dan 3 Mei 2025. Penelitian ini dilakukan pada Pelajaran Pendidikan Pancasila materi “Pentingnya Gotong Royong” menggunakan media inovasi yaitu Media Koyong atau Kotak Gotong Royong. Observer melakukan pengamatan pada aktivitas guru dan siswa ketika sedang mengajar Pendidikan Pancasila menggunakan media konkret yaitu Koyong atau Kotak Gotong Royong. Pada saat pengamatan, observer menggunakan lembar observasi guru dan siswa dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Observasi Guru dan Siswa Siklus II

No	Aspek diamati	Guru		Siswa	
		Persentase	Kategori	Persentase	Kategori
1	Kegiatan awal	83%	Baik	83%	Baik
2	Kegiatan inti	100%	Sangat baik	90%	Sangat baik
3	Kegiatan penutup	80%	Baik	75%	Baik
Rata-rata		57%	88%	Baik	83%

Berdasarkan tabel 3 diatas dapat diketahui bahwa persentase rata-rata obervasi guru dan siswa mengalami peningkatan yang signifikan hingga mencapai kategori baik. Hal ini terjadi karena Sebagian besar kegiatan dalam Modul ajar telah dilaksanakan oleh guru selama proses belajar mengajar Pendidikan Pancasila pada materi “Pentingnya Gotong Royong” di kelas 1B dengan menerapkan media pembelajaran konkret, yaitu media Koyong atau Kotak Gotong Royong sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan lebih baik. Karena adanya penerapan media konkret pula sehing motivasi belajar siswa meningkat dan menciptakan kegiatan belajar yang lebih kondusif.

Berdasarkan penjelasan dan penelitian yang telah dilakukan, maka disimpulkan data hasil belajar siswa di siklus I dan siklus II sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Hasil belajar Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan gambar 1 diagram diatas, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa meningkat dari pra siklus, siklus I, dan siklus II. Pada pra siklus, terdapat 9 dari 23 siswa belum tuntas dengan persentase sebesar 39% dan persentase siswa yang tuntas sebesar 61%. Kemudian pada siklus I, persentase siswa yang lulus adalah 65% dengan 15 siswa yang lulus atau mencapai nilai KKM yaitu 70. Meskipun belum mencapai indikator yang diinginkan, yaitu 80% dari seluruh siswa untuk mencapai nilai tuntas, tetapi telah terjadi peningkatan dari Pra Siklus ke Siklus I. Pada siklus II, terjadi juga peningkatan hasil belajar siswa. Hasil belajar keseluruhan siswa telah mencapai indikator yang telah ditetapkan oleh peneliti yaitu 80% dari keseluruhan siswa.

PEMBAHASAN

Pendidikan pada jenjang Sekolah Dasar, khususnya kelas I, merupakan fondasi awal dalam membentuk karakter dan pemahaman dasar siswa terhadap nilai-nilai kehidupan (Pebriana et al., 2017). Salah satu nilai yang penting ditanamkan sejak dini adalah **gotong royong**, karena nilai ini mencerminkan semangat kebersamaan, saling tolong-menolong, dan kerja sama dalam kehidupan sosial (Nurfadhillah et al., 2021). Namun, dalam praktik pembelajaran di kelas I SD, sering ditemukan bahwa penyampaian materi seperti gotong royong dilakukan secara konvensional, yaitu melalui ceramah atau buku teks, yang kurang mampu menarik perhatian siswa yang masih berada dalam tahap perkembangan konkret operasional.

Siswa kelas I SD umumnya memiliki karakteristik khas, yaitu aktif, energik, cepat bosan, dan lebih mudah memahami sesuatu melalui kegiatan langsung dan visual (Amin et

al., 2023). Maka dari itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat menjawab kebutuhan karakteristik belajar mereka, salah satunya adalah media Koyong. Media Koyong merupakan media pembelajaran yang dirancang untuk mengenalkan nilai gotong royong melalui pendekatan yang menyenangkan dan melibatkan partisipasi aktif siswa (Shalikhah, 2017). Media ini berbentuk permainan edukatif atau alat peraga interaktif yang memungkinkan siswa untuk belajar sambil bergerak dan bekerja sama dalam kelompok kecil.

Penerapan media Koyong dalam pembelajaran dimulai dengan tahapan perencanaan yang matang oleh guru, mencakup penyusunan perangkat ajar, desain kegiatan, serta penyesuaian media dengan tujuan pembelajaran. Selama proses pembelajaran berlangsung, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa untuk memahami makna gotong royong melalui pengalaman langsung (Huang et al., 2024). Misalnya, siswa diajak bermain permainan sederhana yang mengharuskan mereka bekerja sama agar dapat menyelesaikan suatu tugas atau tantangan tertentu.

Hasil penerapan media Koyong menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih antusias dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dibandingkan dengan metode konvensional, penggunaan media ini membuat suasana kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Siswa yang sebelumnya kurang memperhatikan atau pasif dalam pembelajaran, mulai menunjukkan perubahan sikap menjadi lebih komunikatif, kolaboratif, dan bertanggung jawab terhadap tugas kelompok. Hal ini dibuktikan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh data hasil belajar siswa di siklus I dan siklus II. Hasil belajar siswa meningkat dari pra siklus, siklus I, dan siklus II. Pada pra siklus, terdapat 9 dari 23 siswa belum tuntas dengan persentase sebesar 39% dan persentase siswa yang tuntas sebesar 61%. Kemudian pada siklus I, persentase siswa yang lulus adalah 65% dengan 15 siswa yang lulus atau mencapai nilai KKM yaitu 70. Meskipun belum mencapai indikator yang diinginkan, yaitu 80% dari seluruh siswa untuk mencapai nilai tuntas, tetapi telah terjadi peningkatan dari Pra Siklus ke Siklus I. Pada siklus II, terjadi juga peningkatan hasil belajar siswa. Hasil belajar keseluruhan siswa telah mencapai indikator yang telah ditetapkan oleh peneliti yaitu 80% dari keseluruhan siswa. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus II sebesar 87%. 20 dari 23 jumlah total siswa mendapatkan nilai tuntas yaitu ≥ 70 . Pada siklus II, guru memperbaharui pembelajaran sesuai dengan refleksi di siklus I.

Keberhasilan ini disebabkan karena guru menerapkan media pembelajaran konkret berupa Media Koyong untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1B dalam Pelajaran

Pendidikan Pancasila materi “Pentingnya Gotong Royong” dengan baik. Siswa diajak untuk melakukan pengamatan dengan media koyong untuk mengidentifikasi bentuk bentuk gotong royong di kehidupan sehari-hari. Dengan media ini, motivasi dan minat belajar siswa meningkat. Siswa mau terlibat dalam pembelajaran karena adanya media interaktif yang diberikan. Karena turut terlibat sehingga menerima materi pembelajaran dengan lebih baik, hasil belajar siswa mampu meningkat dalam pengerjaan soal evaluasi.

Hasil temuan ini mendukung temuan dari (Lestari, 2020), bahwa terjadi peningkatan hasil belajar dan aktivitas dikarenakan penerapan media oleh guru dalam mengajar. Penerapan media merupakan langkah tepat karena memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Penerapan media konkret dan interaktif ini merangsang siswa untuk mau terlibat aktif dalam pembelajaran. Tidak hanya itu, ini juga memancing keterampilan bernalar kritis siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. Selain itu, peran guru juga sangat penting dalam pembelajaran. Dengan stimulus dan pengelolaan yang tepat, guru dapat memancing kemauan belajar siswa sehingga pembelajaran bisa berjalan dengan baik. Penelitian ini juga sejalan dengan pendapat (Oktaviani et al., 2019) bahwa pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan aktivitas langsung dapat meningkatkan perhatian dan hasil belajar peserta didik.

Selain itu, penggunaan media Koyong juga memberikan ruang bagi penguatan karakter siswa. Nilai gotong royong yang ditanamkan melalui kegiatan kelompok dan permainan secara tidak langsung membentuk sikap saling menghargai, membantu teman yang kesulitan, dan menghargai hasil kerja sama. Pembelajaran semacam ini sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berdiferensiasi, pembentukan karakter, serta pembelajaran yang kontekstual dan bermakna (Ramadhan & Sentosa, 2023). Meskipun demikian, penerapan media Koyong juga memiliki tantangan. Salah satunya adalah kebutuhan waktu yang relatif lebih panjang dibandingkan metode ceramah, serta kesiapan guru dalam mengelola kelas yang dinamis. Namun, tantangan ini dapat diatasi melalui perencanaan yang baik dan kerja sama antara guru dan pihak sekolah dalam mendukung pembelajaran berbasis aktivitas.

Implikasi penelitian ini menyimpulkan bahwa media Koyong sangat relevan untuk digunakan dalam pembelajaran siswa kelas I SD. Media ini tidak hanya membantu siswa memahami konsep pentingnya gotong royong, tetapi juga menumbuhkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Ke depannya, media serupa dapat dikembangkan untuk topik-topik lain yang berkaitan dengan penguatan nilai karakter dalam pendidikan dasar.

Untuk memperluas kajian dan memperdalam penelitian ini, tentu beberapa kelemahan ada, sehingga dengan hal tersebut untuk menyempurnakan penelitian ini diharapkan adanya penelitian lanjutan. Rekomendasi penelitian tersebut meliputi: pertama, pengembangan media *koyong* pada materi dan jenjang yang berbeda. Kedua, Peningkatan kompetensi guru dalam mendesain dan menggunakan media *koyong*.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *Koyong* (Kotak Gotong Royong) dalam materi “Pentingnya Gotong Royong” di kelas I SD Negeri 060913 Medan memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan kenaikan persentase ketuntasan belajar dari 61% pada pra-siklus menjadi 65% pada siklus I, dan meningkat secara substansial menjadi 87% pada siklus II, melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 80%. Selain itu, aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran juga menunjukkan peningkatan yang signifikan. Aktivitas guru meningkat dari 57% pada siklus I menjadi 88% pada siklus II, sedangkan aktivitas siswa meningkat dari 44% menjadi 83%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran konkret dan interaktif seperti *Koyong* mampu meningkatkan motivasi, minat, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan inovasi media pembelajaran di jenjang pendidikan dasar, khususnya dalam menanamkan nilai-nilai karakter melalui pendekatan kontekstual. Media *Koyong* terbukti mampu menjembatani pemahaman siswa terhadap materi abstrak menjadi lebih konkret dan bermakna, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Temuan ini memperkaya khazanah pendidikan dasar, khususnya dalam hal pengembangan media berbasis nilai-nilai karakter kebangsaan seperti gotong royong, kerja sama, dan tanggung jawab sosial.

Secara substantif, penelitian ini menjawab rumusan masalah mengenai efektivitas media *Koyong* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Hasil peningkatan baik dari segi kognitif (hasil belajar) maupun afektif (aktivitas dan motivasi siswa) menunjukkan bahwa media ini tidak hanya efektif sebagai alat bantu pengajaran, tetapi juga berfungsi sebagai sarana pembentukan karakter yang kontekstual dan aplikatif. Keberhasilan pembelajaran juga ditunjang oleh peran aktif guru dalam mengelola pembelajaran secara kreatif dan adaptif.

Sebagai tindak lanjut, disarankan agar pengembangan media *Koyong* dilakukan pada materi pembelajaran lain yang juga menanamkan nilai-nilai karakter bangsa, serta diujicobakan pada jenjang kelas yang berbeda, seperti kelas II atau III SD, guna menguji daya fleksibilitas dan efektivitasnya dalam berbagai konteks pembelajaran. Selain itu, penelitian lanjutan perlu diarahkan pada pengembangan pelatihan guru dalam merancang dan menerapkan media *Koyong* secara mandiri. Dengan demikian, dapat dikembangkan model pelatihan guru yang efektif dalam menciptakan media pembelajaran inovatif, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan karakteristik siswa di sekolah dasar. Implikasi praktis dari penelitian ini mendukung perlunya integrasi media pembelajaran yang kreatif sebagai bagian dari strategi untuk mewujudkan pembelajaran aktif, menyenangkan, dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, Y. F., Siswanto, J., Untari, M., & Kanitri, N. (2023). IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI ASPEK PROSES DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 1 SDN PEDURUNGAN KIDUL 01. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 219. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/7362>
- Bistari, B. (2017). Konsep dan Indikator Pembelajaran Efektif. *Jurnal Kajian Pembelajaran Dan Keilmuan*, 1(2), 13–20. <https://doi.org/10.26418/jurnalkpk.v1i2.25082>
- Destian, I. H. (2021). Strategi Dan Tantangan Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Siswa Kelas 1 Sd Negeri 1 Bawu Kabupaten Jepara. *Jurnal Tunas Nusantara*, 3(1), 336–347. <https://ejournal.unisnu.ac.id/jtn/article/view/2156>.
- Gay, G. (2018). *Culturally Responsive Teaching: Theory, Research, and Practice* (3rd ed.). Teachers College Press.
- Harahap, A. A. S., Salsabila, Y., Fitria, N., & Harahap, N. D. (2023). Pengaruh Perkembangan Kemampuan Pada Aspek Kognitif, Afektif Dan Psikomotorik Terhadap Hasil Belajar. *Algebra: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Sains*, 3(1), 9–15. <https://doi.org/10.58432/algebra.v3i1.741>
- Hasan Assidiqi, A., Sadiyah, D., & Salama. (2023). Konsep Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Qs Luqman Ayat 12-15 Dan Implementasinya Di Taman Kanak-Kanak. *SNKP Ummuba*, 1, 62–66. <https://ejournal.ummuba.ac.id/index.php/SNKP/article/view/1301>
- Huang, Y., Kim, D., & Ko, Y. J. (2024). The Effect of Livestreaming Esports Media on Viewer Satisfaction, Flow Experience, and Media Loyalty. *Communication & Sport*, 12(6), 990–1033. <https://doi.org/10.1177/21674795231209899>
- Kasmawati, K., Putriwanti, P., & Purbarani, D. A. (2024). Penerapan Media Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas 1 SDN Baluase. *Jurnal Dikdas: Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1). <https://ejournal.unisnu.ac.id/jtn/article/view/2156>.

- Lestari, S. (2020). Improving Mathematics Learning Outcomes Using Learning Media with Concrete Objects. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 3(4), 1580–1586.
- Ma'sumah, M., Aini, S. N., & Oktaviana, A. W. (2024). Tri Pusat Pendidikan Sebagai Sarana Pendidikan Karakter Anak Sekolah Dasar. *Buletin Pengabdian Multidisiplin*, 2(1), 09–19. <https://doi.org/10.62385/budimul.v2i1.87>
- Mujtahid, Assidiqi, A. H., Sadiyah, D., & Maulana, H. F. (2023). Educational values in Eid culture of Javanese society in Malang and Jember. *Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*, 6(4), 2599–2473. <https://doi.org/https://doi.org/10.31538/almada.v6i4.4225>
- Nasution, L. M. (2017). Statistik Deskriptif. *Jurnal Hikmah*, 14(1), 49–55.
- Nisa'i, S. H., Syofyan, H., Hotimah, U., & Nurhayati, R. (2022). Penggunaan Metode Ceramah Dalam Pembelajaran IPA di Kelas Rendah Dan Tinggi. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multidisiplin*.
- Nomor, R., Wenas, J. R., & Pangemanan, A. S. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi SPLDV. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2(4), 50–58. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v2i4.746>
- Nurfadhillah, S., Barokah, S. F., Nur'alfiah, S., Umayyah, N., & Yanti, A. A. (2021). Pengembangan Media Audio Visual pada Pembelajaran Matematika di Kelas 1 MI Al Hikmah 1 Sepatan. *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 371. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa/article/view/1274>
- Oktaviani, T., Dewi, E. R. S., & Kiswoyo, K. (2019). Penerapan Pembelajaran Aktif Dengan Metode Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 24(1), 47–52. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i1.17409>
- Pebriana, U., Ekowati, D. W. W., & Fantiro, F. A. (2017). PENINGKATAN KETERAMPILAN MENYIMAK MELALUI MODEL PEMBELAJARAN ARTIKULASI DAN MEDIA BONEKA TANGAN PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS 1 SDN PEJOK II KEDUNGADEM BOJONEGORO. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5(2), 766. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v5i2.4826>
- Putra, L. D., Dewi, J. S., Amanda, M., Rahman, R. A., Angelie, S. P. S. M., & Rahmawati, R. (2024). Peran Guru Dalam Pemilihan Dan Penggunaan Media Pembelajaran Yang Menarik Perhatian Siswa Pada Tingkat Sekolah Dasar Di Yogyakarta. *Publikasi Pendidikan*, 14(1), 1–6. <https://doi.org/10.26858/publikan.v14i1.59106>
- Rahmadani, R. (2019). Metode Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL). *Lantanida Journal*, 7(1), 75. <https://doi.org/10.22373/lj.v7i1.4440>
- Rahmi, Z. (2019). Lingkungan Belajar Sebagai Pengelolaan Kelas: Sebuah Kajian Literatur. *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 7(2), 1–7.
- Ramadhan, W., & Sentosa, S. (2023). Analisis Integrasi Nilai-Nilai Keislaman dalam Pembelajaran Ilmu Pendidikan Alam dan Sosial (IPAS) Pada Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *El-Ibtidaiy: Journal of Primary Education*, 6(1), 81–92. <https://doi.org/10.24014/ejpe.v6i1.20416>
- Shalikhah, N. D. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire sebagai Inovasi Pembelajaran. *Warta LPM*, 20(1), 9–16. <https://doi.org/10.23917/warta.v19i3.2842>

- Suhrman, S. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas (Pendekatan Teoritis & Praktis)* (1st ed.). Sanabil.
- Sutoyo, S. (2020). *Teknik Penyusunan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)* (1st ed.). Unisri Press.
- Widiastuti, N. P. K. (2022). *Instrumen Penilaian (Pembelajaran & Penelitian)* (1st ed.). Widina Bhakti Persada Bandung.
- Wuarlela, M. (2020). Variasi Metode Dan Media Pembelajaran Daring Untuk Mengakomodasi Modalitas Belajar. *ARBITRER: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(2), 261–272. <https://doi.org/10.30598/arbitrervol2no2hlm261-272>