YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN: 2808-2346
e-ISSN: 2808-1854

Terindeks: SINTA 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v6i5.11545

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SIPANCA BERBASIS GAME INTERAKTIF PADA MATERI MAKNA SILA-SILA PANCASILA UNTUK SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

Development of SIPANCA Interactive Game-Based Learning Media on the Meaning of the Pancasila Principles for Grade III Elementary School Students

Achime Rahma Arswendya, Jatmiko, Aan Nurfahrudianto
Universitas Nusantara PGRI Kediri
achimerahma73@gmail.com; jatmiko@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Jun 14, 2026	Jul 12, 2026	Jul 24, 2026	Jul 29, 2026

Abstract

The low level of understanding among third-grade students at SDN Lirboyo 2 regarding the meanings of the Pancasila principles was indicated by 73.07% of students who had not achieved the Learning Objective Achievement Criteria (KKTP), accompanied by limited learning media that still consisted of images and simple PowerPoint slides. This study aimed to develop SiPanca (*Sila-Sila Pancasila*) learning media based on an interactive game and analyze its validity, practicality, and effectiveness for third-grade students at SDN Lirboyo 2. The study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which comprises the analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The research participants consisted of one classroom teacher and 26 third-grade students. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and pretest–posttest assessments using expert validation sheets, teacher and student response questionnaires, and test questions as the research instruments. The results showed that the SiPanca media obtained an average validation score of 95% from the subject matter and media experts, placing it in the highly valid category. The practicality of the media based on the teacher's response

Yasin Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

reached 90.91%, while the students' responses in the large-scale trial reached 94.5%, both of which were classified as highly practical. The effectiveness of the media was demonstrated by an increase in the students' mean score from 50.8 to 88.4 and an increase in classical mastery from 10% to 90%, placing it in the highly effective category. These findings confirm that the SiPanca interactive game-based learning media is valid, practical, and effective as an alternative learning medium for Pancasila Education on the meanings of the Pancasila principles in elementary schools. In practical terms, the SiPanca media can assist teachers in delivering more concrete, interactive, and enjoyable learning and serve as a reference for developing similar media for other Pancasila Education materials.

Keywords: ADDIE; Interactive Game; Meanings of the Pancasila Principles; Learning Media; Elementary School

Abstrak: Rendahnya pemahaman siswa kelas III SDN Lirboyo 2 terhadap makna sila-sila Pancasila ditunjukkan oleh 73,07% siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), disertai keterbatasan media pembelajaran yang masih berupa gambar dan salindia *PowerPoint* sederhana. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran SiPanca (Sila-Sila Pancasila) berbasis *game* interaktif serta menganalisis tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya bagi siswa kelas III SDN Lirboyo 2. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang mencakup tahap *analysis, design, development, implementation,* dan *evaluation*. Subjek penelitian terdiri atas satu guru kelas dan 26 siswa kelas III. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, serta tes *pretest–posttest* dengan menggunakan lembar validasi ahli, angket respons guru dan siswa, dan soal tes sebagai instrumen penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media SiPanca memperoleh rata-rata hasil validasi ahli materi dan ahli media sebesar 95% dengan kategori sangat valid. Tingkat kepraktisan media berdasarkan respons guru mencapai 90,91%, sedangkan respons siswa pada uji coba luas mencapai 94,5%, yang keduanya termasuk kategori sangat praktis. Keefektifan media ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata siswa dari 50,8 menjadi 88,4 serta peningkatan ketuntasan klasikal dari 10% menjadi 90% dengan kategori sangat efektif. Temuan ini menegaskan bahwa media pembelajaran SiPanca berbasis *game* interaktif valid, praktis, dan efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi makna sila-sila Pancasila di sekolah dasar. Secara praktis, media SiPanca dapat membantu guru menghadirkan pembelajaran yang lebih konkret, interaktif, dan menyenangkan serta menjadi rujukan bagi pengembangan media sejenis pada materi Pendidikan Pancasila lainnya.

Kata Kunci: ADDIE; *Game* Interaktif; Makna Sila-Sila Pancasila; Media Pembelajaran; Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran di Sekolah Dasar yang berfokus pada penanaman nilai-nilai Pancasila sebagai ideologi bangsa Indonesia. Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam membentuk karakter bangsa, karena karakter yang baik menjadi dasar bagi terciptanya pembangunan bangsa yang berkelanjutan (Putri et al., 2023). Mata pelajaran ini bertujuan membentuk warga negara yang bertanggung jawab,

memahami hak dan kewajibannya, serta memiliki jiwa kebangsaan yang tinggi, sekaligus menjadi landasan pembentukan generasi yang unggul secara intelektual maupun moral (Nanda, 2025). Salah satu materi penting dalam mata pelajaran ini adalah pemahaman makna sila-sila Pancasila sebagai dasar negara, yang menuntut siswa tidak hanya menghafal bunyi sila, tetapi juga memahami dan mengimplementasikan nilai-nilainya dalam kehidupan sehari-hari (Junioviona et al., 2020).

Memasuki era digital abad ke-21, proses pembelajaran dituntut untuk lebih melibatkan siswa secara aktif. Media pembelajaran berperan sebagai sarana penyampai pesan yang dapat meningkatkan motivasi belajar, mengurangi kejenuhan siswa, serta membantu penyampaian materi agar lebih mudah dipahami (Agung et al., 2021). Namun pada kenyataannya, permasalahan pembelajaran Pendidikan Pancasila masih dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik dari lingkungan sekolah, peran guru, maupun siswa itu sendiri (Zai et al., 2026). Salah satunya adalah proses pembelajaran yang masih berorientasi pada guru (teacher centered) sehingga siswa kurang berperan aktif (Masita et al., 2024).

Kondisi tersebut juga ditemukan di SDN Lirboyo 2, di mana hasil ulangan harian menunjukkan bahwa 73,07% siswa kelas III belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada materi makna sila-sila Pancasila. Hasil wawancara dengan guru kelas menunjukkan bahwa siswa masih kesulitan membedakan makna dan pengamalan setiap sila karena pengertiannya yang panjang dan abstrak. Media yang digunakan guru masih terbatas pada gambar dan slide PowerPoint sederhana tanpa animasi maupun audio pendukung, dengan metode pembelajaran yang didominasi ceramah sehingga siswa mudah bosan dan kurang aktif. Sebaliknya, hasil angket need assessment terhadap 26 siswa menunjukkan minat yang tinggi terhadap pembelajaran berbasis permainan digital, di mana 92,3% siswa menyatakan suka belajar sambil bermain game dan 96,2% siswa suka bermain game di gawai maupun laptop.

Kesenjangan antara kondisi ideal pembelajaran yang aktif dan bermakna dengan kondisi nyata yang masih berpusat pada guru inilah yang mendasari pentingnya pengembangan media pembelajaran interaktif. Penggunaan media dalam pembelajaran diyakini mampu membantu siswa memahami materi lebih mudah, menyajikan informasi secara menarik, serta membuat informasi lebih lama tersimpan dalam ingatan siswa (Mira et al., 2022). Media berbasis interaktif khususnya mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan sekaligus membantu siswa memahami materi dengan lebih

efektif (Hidayah & Suyitno, 2021). Tren pemanfaatan permainan edukatif sebagai media pembelajaran di sekolah dasar juga semakin berkembang, karena game edukasi terbukti menarik minat belajar dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Kurniawati et al., 2025).

Penelitian terdahulu oleh Hasnimar et al., (2024) mengenai media pembelajaran berbasis game edukatif pada mata pelajaran Pancasila kelas IV menemukan kelemahan pada aspek desain, yaitu kombinasi warna dan ukuran huruf yang kurang tepat, serta minimnya fitur interaktif seperti tantangan, sistem skor, dan reward yang penting untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Temuan ini menjadi peluang sekaligus dasar pengembangan bagi penelitian ini. Sejalan dengan itu, penelitian pengembangan media berbasis permainan interaktif pada muatan lain di sekolah dasar juga menunjukkan hasil yang positif terhadap minat dan hasil belajar siswa (Arsa et al., 2025). Sehingga memperkuat relevansi pendekatan game interaktif untuk materi makna sila-sila Pancasila.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran SiPanca (Sila-sila Pancasila) berbasis game interaktif yang dirancang dengan tampilan menarik, audio pendukung, dan animasi yang sesuai untuk siswa sekolah dasar. Media ini memiliki keunggulan berupa aktivitas bermain game interaktif, pemilihan materi, dan video pembelajaran yang dikemas secara konkret dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran SiPanca serta mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya pada materi makna sila-sila Pancasila untuk siswa kelas III SDN Lirboyo 2.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D), yaitu pendekatan yang bertujuan menciptakan suatu produk tertentu serta menguji tingkat keefektifan produk yang dihasilkan. Metode penelitian dan pengembangan bertujuan menghasilkan produk berkualitas melalui tahapan sistematis, mulai dari identifikasi potensi dan permasalahan hingga perancangan, pengembangan, dan penyempurnaan produk sebagai solusi atas permasalahan yang ditemukan (Waruwu, 2024). Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), yang merupakan model desain pembelajaran sistematis untuk memecahkan permasalahan dalam pembelajaran (Branch, Robert, 2009).

Tahap Analysis dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas III, serta penyebaran angket need assessment kepada siswa, untuk mengidentifikasi kesenjangan antara kondisi aktual dan kondisi ideal pembelajaran. Tahap Design meliputi perancangan materi pembelajaran yang mengacu pada capaian pembelajaran, penyusunan prototipe media menggunakan aplikasi Articulate Storyline, serta penyusunan instrumen penelitian. Tahap Development merupakan proses realisasi rancangan menjadi produk nyata yang kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memperoleh masukan terkait kelayakan isi, tampilan, dan aspek teknis. Tahap Implementation dilakukan melalui uji coba terbatas kepada 6 siswa dan uji coba luas kepada 20 siswa kelas III SDN Lirboyo 2, guna mengukur kepraktisan dan keefektifan produk. Tahap Evaluation dilakukan untuk menilai kualitas produk secara menyeluruh berdasarkan data kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan yang telah terkumpul, sebagai dasar penyempurnaan media secara berkelanjutan.

Subjek penelitian terdiri atas satu guru kelas III sebagai narasumber analisis kebutuhan dan 26 siswa kelas III sebagai subjek uji coba produk, yang ditentukan menggunakan teknik purposive sampling dengan pertimbangan bahwa kelas tersebut menunjukkan persentase ketidaktercapaian KKTP tertinggi pada materi makna sila-sila Pancasila.

Penelitian ini dilaksanakan pada Januari hingga bulan Juli 2026, bertempat di SDN Lirboyo 2. Tahap Analysis berlangsung pada Januari selama satu mingu, meliputi observasi, wawancara, dan penyebaran angket need assessment kepada siswa serta perancangan materi dan prototipe media. Tahap Desain Produk berlangsung pada Februari selama empat minggu. Tahap Development dilaksanakan pada Maret sampai April selama empat minggu mencakup proses realisasi produk menggunakan aplikasi Articulate Storyline. Tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media dilaksanakan pada bulan Mei selama satu minggu. Tahap Implementation, yang meliputi uji coba terbatas kepada 6 siswa dan uji coba luas kepada 20 siswa kelas III, dilaksanakan pada Mei selama satu minggu. Tahap Evaluation sebagai tahap akhir dilakukan pada Mei selama sampai dengan Juli untuk menilai kualitas produk secara menyeluruh berdasarkan data kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan yang telah terkumpul. Secara keseluruhan, seluruh rangkaian penelitian dan pengembangan media SiPanca ini berlangsung selama tujuh bulan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara tidak terstruktur, dan angket (angket analisis kebutuhan, angket validasi ahli, angket respons guru

dan siswa). Instrumen penelitian terdiri atas lembar validasi ahli media dan ahli materi, angket respons guru dan siswa, serta soal evaluasi berupa pretest dan posttest untuk mengukur hasil belajar siswa.

Teknik analisis data kevalidan dan kepraktisan menggunakan rumus persentase, yaitu skor yang diperoleh dibagi skor maksimal dikalikan 100%, dengan kategori: 81%–100% Sangat Valid/Sangat Praktis, 61%–80% Valid/Praktis, 41%–60% Cukup Valid/Cukup Praktis, 21%–40% Kurang Valid/Kurang Praktis, dan 0%–20% Tidak Valid/Tidak Praktis. Analisis keefektifan dihitung berdasarkan persentase ketuntasan klasikal (P), yaitu jumlah siswa yang tuntas (nilai ≥75) dibagi jumlah seluruh siswa dikalikan 100%, dengan kategori: 81%–100% Sangat Efektif, 61%–80% Efektif, 41%–60% Cukup Efektif, 21%–40% Kurang Efektif, dan 0%–20% Tidak Efektif.

HASIL

Hasil Analisis Kebutuhan

Hasil angket need assessment yang disebar kepada 26 siswa kelas III SDN Lirboyo 2 menunjukkan bahwa meskipun 92,3% siswa telah hafal sila-sila Pancasila, sebanyak 84,6% siswa masih kesulitan membedakan makna dan contoh penerapan sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Hasil angket juga menunjukkan minat belajar berbasis permainan yang tinggi, yaitu 92,3% siswa suka belajar sambil bermain game dan 96,2% siswa suka bermain game di gawai atau laptop, serta 96,2% siswa merasa lebih mudah memahami pelajaran apabila menggunakan media yang menarik. Hasil wawancara dengan guru kelas memperkuat temuan tersebut, yaitu media yang digunakan selama ini baru sebatas gambar dan slide PowerPoint sederhana. Temuan ini menjadi dasar pengembangan media pembelajaran SiPanca berbasis game interaktif.

Produk Media Pembelajaran SiPanca

Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran SiPanca berbasis game interaktif yang dibuat menggunakan aplikasi Articulate Storyline. Media ini terdiri atas halaman pembuka, halaman login (nama dan kelas), serta menu utama yang memuat tiga pilihan: menu belajar (materi makna sila pertama hingga kelima beserta contoh penerapannya), menu video pembelajaran, dan menu game interaktif dengan tiga level permainan berbeda tingkat kesulitan, yaitu mencocokkan gambar dengan sila yang sesuai,

kuis pilihan ganda, serta permainan benar-salah. Media dirancang dengan warna-warna cerah, ikon yang mudah dikenali, serta navigasi sederhana yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Berikut tampilan media pembelajaran ditampilkan pada table 1.

Table 1 Tampilan Media SiPanca

 **Halaman Pembuka**	 **Halaman Login**
 Halaman menu utama	 Halaman Menu Belajar
 isi materi	 Halaman video
 Halaman menu lavel game	 Game level 1
 Level Game 2	 Level Game 3
	



Halaman Pembuka



Halaman Login



Penskoran

Kevalidan Media Pembelajaran

Validasi produk dilakukan oleh ahli materi dan ahli media sebelum media diujicobakan kepada siswa. Hasil validasi disajikan pada Tabel 2.

Table 2 Hasil Validasi Produk

Validator	Persentase	Kategori
Ahli Media	96%	Sangat Valid
Ahli Materi	94%	Sangat Valid
Rata-rata	95%	Sangaat Valid

Berdasarkan Tabel 2, media pembelajaran SiPanca memperoleh rata-rata persentase validasi sebesar 95% dengan kategori "Sangat Valid". Pembahasan lebih lanjut mengenai temuan kevalidan ini disajikan pada bagian Pembahasan.

Keefektifan Media SiPanca

Uji kepraktisan dilakukan melalui angket respons guru dan angket respons siswa pada uji coba terbatas (6 siswa) dan uji coba luas (20 siswa). Hasil uji kepraktisan disajikan pada Tabel 3.

Table 3 Rekapitulasi Hasil Uji Kepraktisan

Sumber Data	Persentase	Kategori
Respon Guru	90,91%	Sangat Praktis
Respon Siswa Uji Terbatas	83,33%	Sangat Praktis
Respon Siswa Uji Luas	94,5%	Sangaat Praktis

Uji kepraktisan menunjukkan persentase respons guru sebesar 90,91% dan respons siswa meningkat dari 83,33% pada uji coba terbatas menjadi 94,5% pada uji coba luas,

keduanya berada pada kategori "Sangat Praktis". Pembahasan lebih lanjut mengenai temuan kepraktisan ini disajikan pada bagian Pembahasan.

Keefektifan Media Pembelajaran

Keefektifan media diukur melalui perbandingan hasil pretest dan posttest pada uji coba terbatas dan uji coba luas, dengan kriteria ketuntasan apabila nilai siswa ≥75. Hasil uji keefektifan disajikan pada Tabel 4.

Table 4 Hasil Keefektifan Produk

Tahap Uji Coba	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttsts	Ketuntasan Pretest	Ketuntasan Posttest
Uji Coba Terbatas	57,7	87,16	33,33%	83,33%
Uji Coba Luas	50,8	88,4	10%	90%

Berdasarkan Tabel 3, ketuntasan klasikal pada uji coba luas meningkat tajam dari 10% menjadi 90%, berada pada kategori "Sangat Efektif", dengan nilai rata-rata siswa meningkat dari 50,8 menjadi 88,4. Pembahasan lebih lanjut mengenai temuan keefektifan ini disajikan pada bagian Pembahasan.

Meskipun secara umum hasil penelitian menunjukkan tren positif, ditemukan beberapa data yang tidak sepenuhnya sejalan dengan capaian rata-rata. Pada uji coba terbatas, terdapat 1 dari 6 siswa (16,67%) yang nilai posttest-nya masih berada di bawah KKTP meskipun telah mengalami peningkatan dari nilai pretest, yang berdasarkan penelusuran lebih lanjut diduga terkait dengan kecepatan membaca siswa yang masih rendah sehingga instruksi pada game belum sepenuhnya dipahami. Selain itu, pada tahap uji coba luas ditemukan bahwa 2 dari 20 siswa (10%) belum mencapai ketuntasan meskipun skor mereka meningkat signifikan dibandingkan pretest. Temuan anomali ini mengindikasikan bahwa faktor individual seperti kecepatan literasi dan tingkat kepercayaan diri siswa dalam mengoperasikan gawai turut memengaruhi efektivitas media, sehingga perlu menjadi perhatian dalam penerapan media SiPanca secara lebih luas.

PEMBAHASAN

Skor validasi ahli media yang tinggi menunjukkan bahwa desain tampilan, kombinasi warna, tata letak menu, serta kualitas audio dan video telah dirancang sesuai kaidah pengembangan multimedia pembelajaran anak sekolah dasar, sedangkan skor validasi ahli materi yang tinggi mengindikasikan bahwa muatan makna sila-sila Pancasila telah disusun

secara runtut, akurat, dan sesuai capaian pembelajaran kelas III sehingga tidak menimbulkan miskonsepsi. Hasil ini sejalan dengan penelitian Khairunnisa & Ain (2022) yang menemukan bahwa multimedia interaktif memperoleh kategori sangat valid setelah melalui tahap validasi ahli materi dan ahli media, serta penelitian Ramadhani et al., (2022) dan Pakaya et al., (2025) yang juga melaporkan tingkat validitas sangat tinggi pada multimedia interaktif yang dikembangkan untuk pembelajaran di sekolah dasar.

Peningkatan persentase respons siswa dari uji coba terbatas ke uji coba luas (83,33% menjadi 94,5%) menunjukkan bahwa revisi berdasarkan masukan ahli media, khususnya penambahan kombinasi warna yang lebih cerah pada tampilan, tombol, menu, dan latar belakang media, berhasil meningkatkan kenyamanan dan kemudahan penggunaan media di mata siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian Pakaya et al. (2025) yang menunjukkan bahwa multimedia interaktif memperoleh tingkat praktikalitas sangat tinggi baik dari guru maupun siswa, serta penelitian Rahmadhani dan Manalu (2022) yang menyimpulkan bahwa multimedia interaktif praktis digunakan karena memudahkan guru menyampaikan materi dan membantu siswa memahami pembelajaran. Hasil serupa juga dilaporkan oleh Pramesti et al., (2023) yang menemukan bahwa media pembelajaran interaktif memberikan kemudahan bagi siswa untuk belajar secara mandiri maupun bersama guru.

Peningkatan hasil belajar yang konsisten pada kedua tahap uji coba menunjukkan bahwa media SiPanca mampu mengatasi permasalahan awal penelitian, yaitu tingginya persentase siswa (73,07%) yang belum mencapai KKTP pada materi makna sila-sila Pancasila sebagaimana diuraikan pada bagian pendahuluan. Hasil ini sejalan dengan penelitian Hasri et al., (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, serta penelitian Ni'am et al., (2024) yang menyimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis teknologi digital mampu meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Temuan serupa juga dikemukakan oleh Budianti et al., (2023), yang menyatakan bahwa media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar karena mampu menarik perhatian dan keterlibatan siswa selama pembelajaran, serta oleh Kurniawati et al. (2025) yang menegaskan bahwa game edukasi menjadi media pembelajaran yang menarik dan mampu mendukung pencapaian hasil belajar siswa sekolah dasar.

Temuan kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan tersebut memiliki sejumlah implikasi. Secara praktis, guru kelas III dapat memanfaatkan media SiPanca sebagai alternatif utama dalam mengajarkan makna sila-sila Pancasila tanpa perlu bergantung pada gambar atau slide

PowerPoint sederhana. Secara pedagogis, integrasi unsur visual, audio, dan aktivitas game interaktif terbukti mampu mengubah proses belajar yang semula bersifat hafalan menjadi lebih konkret dan bermakna, sehingga dapat dijadikan acuan pengembangan media serupa untuk materi Pendidikan Pancasila lainnya. Secara kebijakan, sekolah dapat mempertimbangkan penyediaan sarana teknologi pendukung agar pemanfaatan media interaktif semacam ini dapat diterapkan secara berkelanjutan.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, uji coba produk hanya dilakukan pada satu sekolah dasar dengan jumlah subjek yang terbatas (6 siswa pada uji coba terbatas dan 20 siswa pada uji coba luas), sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas pada populasi siswa kelas III sekolah dasar lain dengan karakteristik yang berbeda. Kedua, keefektifan media hanya diukur melalui tes kognitif berupa pretest-posttest, tanpa disertai pengukuran retensi jangka panjang atau perubahan sikap siswa terkait pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Ketiga, implementasi media SiPanca memerlukan perangkat gawai atau laptop serta akses listrik yang memadai, sehingga penerapannya berpotensi menghadapi kendala pada sekolah dengan keterbatasan sarana teknologi.

Secara keseluruhan, ketiga aspek pengujian menunjukkan bahwa media pembelajaran SiPanca berbasis game interaktif memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Unsur visual, audio, dan aktivitas game interaktif yang terintegrasi dalam media ini terbukti mampu mengubah pembelajaran Pendidikan Pancasila materi makna sila-sila Pancasila yang semula bersifat konseptual dan hafalan menjadi lebih konkret, menarik, dan bermakna bagi siswa kelas III sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran SiPanca berbasis game interaktif pada materi makna sila-sila Pancasila untuk siswa kelas III SDN Lirboyo 2 dinyatakan sangat valid, dengan rata-rata persentase validasi ahli media dan ahli materi sebesar 95%. Media ini juga dinyatakan sangat praktis, dibuktikan dengan persentase respons guru sebesar 90,91% serta respons siswa pada uji coba luas sebesar 94,5%. Selain itu, media SiPanca terbukti sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 50,8 menjadi 88,4 dan ketuntasan klasikal dari 10% menjadi 90% pada uji coba luas. Dengan

demikian, media pembelajaran SiPanca berbasis game interaktif layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Secara teoretis, penelitian ini memperkuat kajian mengenai penerapan model pengembangan ADDIE pada media berbasis game interaktif untuk muatan Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, sekaligus memberikan kontribusi praktis berupa produk media pembelajaran yang dapat langsung dimanfaatkan guru untuk mengatasi rendahnya pemahaman siswa terhadap makna sila-sila Pancasila. Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan materi dan jenjang kelas, serta mengintegrasikan media ini dengan model pembelajaran inovatif seperti Problem Based Learning atau Cooperative Learning agar dampak pembelajaran yang dihasilkan lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

Arsa, A. Q. S., Azzahra, A. A., Baskara, B. A., Selasih, M. A., & Agry, F. P. (2025). Pemanfaatan Game Monopoli Wayang untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Jawa pada Peserta Didik Kelas V di SD Negeri Kembangarum 03 Kota Semarang. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 11*(11.D), 16–25. https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/11982

Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer. https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6

Budianti, Y., Rikmasari, R., & Oktaviani, D. A. (2023). Penggunaan Media PowerPoint Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar, 7*(1), 127–136. https://doi.org/10.24036/jippsd.v7i1.120545

Hasnimar, Muhajir, & Arifin, J. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Pancasila Kelas IV di SD Inpres 5/81 Watu Kabupaten Bone. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9*(4), 98–110. https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.16793

Hasri, U. K., Samad, S., & Latif, S. (2023). Kejenuhan Belajar Siswa dan Penanganannya: Studi Kasus Sekolah Menengah Atas di Kabupaten Sidrap. *Pinisi Journal of Education, 3*(3), 130–148. https://ojs.unm.ac.id/PJE/article/view/45855

Hidayah, Y., & Suyitno. (2021). Kajian Media Pembelajaran Berbasis Interaktif untuk Memperkuat Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan, 11*(2), 22–30. https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v11i2.12247

Junioviona, A. Q., Setyowati, N., & Yani, M. T. (2020). Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Sikap yang Mencerminkan Sila-Sila Pancasila Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Education and Development, 8*(3), 95–100.

Khairunnisa, & Ain, S. Q. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Tematik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6*(6), 5519–5530. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3198

Masita, K., Rahmandani, F., & Santosa, T. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) melalui Model Problem Based Learning (PBL). *Pembelajar: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran, 8*(1), 37–45. https://doi.org/10.26858/pembelajar.v8i1.52127

Mira, Sabilah, A., Farhan, A., Wahyudi, S., & Lubis, A. (2022). Penerapan Media Power Point terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementary: Kajian Teori dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar, 5*(1), 41–44. https://doi.org/10.31764/elementary.v5i1.6469

Nanda, F. A. (2025). Peran Pendidikan Pancasila dalam Membentuk Karakter Peserta Didik di Sekolah Dasar 050668 Lubuk Dalam Stabat. *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer, 5*(1), 52–58. https://doi.org/10.47709/jpsk.v5i01.5478

Ni'am, M. K. A., Handoyo, E., Raharjo, T. J., Sumartiningsih, S., & Yuwono, A. (2024). Efektifitas Multimedia Interaktif Berbasis Google Site terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9*(4), 616–626. https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.19761

Pakaya, I. I., Adam, R. I., & Gui, M. D. (2025). Analisis Keberhasilan Penggunaan Macromedia Flash 8 sebagai Media Pembelajaran Interaktif di SDN 3 Tomilito. *Jambura Elementary Education Journal, 6*(1), 39–45. https://doi.org/10.37411/jeej.v6i1.4020

Pamungkas, W. A. D., & Koeswanti, H. D. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru, 4*(3), 346–354. https://doi.org/10.23887/jippg.v4i3.41223

Pramesti, A. D., Masfuah, S., & Ardianti, S. D. (2023). Media Interaktif Nearpod guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA, 9*(1), 379–385. https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4578

Putri, F. K. A., Husna, M. J., & Nihayah, S. A. (2023). Implementasi Teori Belajar Humanistik dalam Pembelajaran dan Pembentukan Karakter Anak. *Tinta Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 2*(1), 33–40. https://doi.org/10.35878/tintaemas.v2i1.772

Rahmadhani, W., Sardjijo, & Manalu, M. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu, 6*(5), 7750–7757. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.2520

Rani, R. K., Haifaturrahmah, & Sari, N. (2025). Pemanfaatan Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran yang Menarik bagi Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 11*(4), 261–285. https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/8747

Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan, dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 9*(2), 1220–1230. https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141

Zai, D. I. S., Bawamenewi, A., Harefa, A., & Lase, B. P. (2025). Analisis Permasalahan Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada Siswa. *Inovasi: Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan, 5*(1), 1–18. https://doi.org/10.55606/inovasi.v5i1.5183