

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS GAME EDUKATIF PADA MATERI
NILAI-NILAI PANCASILA KELAS V SDN SAMBIREJO 1**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

AURORA ALFITRI DAMAYANTI SISWANTO

NPM : 2114060108

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU
REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI
2025**

LEMBAR PERSETUJUAN

Oleh:

AURORA ALFITRI DAMAYANTI SISWANTO

NPM: 2114060108

JUDUL :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
GAME EDUKATIF PADA MATERI NILAI-NILAI PANCASILA KELAS
V SDN SAMBIREJO I**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 16 Juli 2025

Pembimbing I


Frans Aditia Wiguna, M. Pd
NIDN.0719048206

Pembimbing II


Kukuh Andri Aka M. Pd
NIDN. 0713118901

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh:

AURORA ALFITRI DAMAYANTI SISWANTO

NPM. 2114060108

JUDUL :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
GAME EDUKATIF PADA MATERI NILAI-NILAI PANCASILA KELAS
V SDN SAMBIREJO 1**

Telah dipertahankan di depan Panitia Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 16 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

- | | |
|---------------|--------------------------------|
| 1. Ketua | : Frans Aditia Wiguna, M.Pd. |
| 2. Penguji I | : Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. |
| 3. Penguji II | : Kukuh Andri Aka, M. Pd. |

Mengetahui,
Dekan FKIP



PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Aurora Alfitri Damayanti Siswanto
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. lahir : Kediri /24 Desember 2002
NPM : 2114060108
Fak/Jur./Prodi. : FKIP/ S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 30 Juni 2025

Yang menyatakan



AURORA ALFITRI D.S

NPM: 2014060108

MOTTO

” Ketika langkah ini kuayunkan bukan karena ambisi pribadi, melainkan karena restu orang tua yang menjadi arah, dan perjuangan ini kutempuh sendiri sebagai bukti bahwa cinta dan bakti mampu menguatkan di tengah segala keterbatasan”

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa syukur, saya persembahkan karya sederhana ini kepada mereka yang telah menjadi bagian penting dalam setiap langkah dan proses penyusunan skripsi ini.

Pertama dan yang paling utama, saya persembahkan kepada Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, sumber segala kekuatan dan pengetahuan. Tanpa ridho dan pertolongan-Nya, saya tidak akan mampu melewati setiap tantangan dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Segala puji bagi-Mu, ya Rabb, atas nikmat kesehatan, waktu, pikiran, dan hati yang Engkau titipkan kepadaku.

1. Karya ini saya persembahkan dengan penuh cinta dan penghormatan kepada kedua orang tuaku tercinta Ayah dan ibuku, yang telah mencurahkan seluruh hidupnya untuk melihat anaknya bertumbuh dan berhasil. Terima kasih atas cinta yang tidak bersyarat, pelukan dalam diam, nasihat penuh makna, dan doa-doa yang menjadi tameng dari segala keputusasaan. Setiap langkah saya adalah doa kalian yang dikabulkan Allah SWT.
2. Untuk adik-adikku tersayang, yang dengan caranya masing-masing mampu membuatku tersenyum di saat lelah datang. Terima kasih atas canda, perhatian, dan semangat yang kalian berikan. Kalian membuat perjalanan ini terasa lebih hangat.
3. Ucapan terima kasih yang dalam juga saya sampaikan kepada dosen pembimbing, yang telah dengan sabar memberikan arahan, kritik, dan motivasi selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas kesediaan waktu, ketegasan, dan ketelatenan yang sangat berarti dalam membentuk karya ini menjadi lebih baik.
4. Saya juga mempersembahkan karya ini kepada seluruh dosen PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri, yang telah membekali saya dengan ilmu, wawasan, dan nilai-nilai luhur selama masa studi. Terima kasih telah menjadi pilar utama dalam perjalanan akademik saya.
5. Untuk seseorang yang telah menemani dan menjadi bagian dari hidupku selama lima tahun terakhir, terima kasih atas kehadiranmu yang tenang, kesabaranmu yang luar biasa, dan dukunganmu yang tidak pernah memaksa untuk terlihat. Kamu adalah tempatku berpulang dalam diam, penyemangat saat dunia terasa berat, dan sosok yang membuat langkahku terasa lebih ringan. Meskipun namamu tidak

tertulis di halaman ini, tapi kamu selalu ada di setiap prosesnya, dalam doa, dalam rasa syukur, dan dalam keberanian untuk melangkah maju.

6. Untuk para sahabatku yang telah menjadi bagian dari hidupku jauh sebelum skripsi ini dimulai yang mengenalku dalam versi paling jujur dan tetap memilih tinggal tanpa syarat terima kasih karena telah menjadi rumah di tengah hiruk pikuk dunia. Terima kasih karena selalu ada, bahkan sebelum aku tahu caranya menghadapi semua ini. Kehadiranmu tidak selalu ramai, tetapi selalu terasa. Kamu mendengarkan tanpa menghakimi, memahami tanpa banyak bertanya, dan hadir dengan ketulusan yang tak bisa digantikan oleh siapa pun. Di setiap langkah berat, kamu adalah pengingat bahwa aku masih punya tempat untuk pulang, meski dunia terasa asing. Semoga rasa syukurku untukmu ini sampai dengan cara yang tak kalah tulus.
7. Teman-teman seperjuangan di PGSD UN PGRI Kediri, terutama angkatan 2021, kalian adalah bagian dari cerita ini yang tak akan pernah terlupakan. Terima kasih atas tawa yang meringankan beban, pelukan saat jatuh, kerja sama dalam tugas-tugas yang kadang membuat kepala hampir meledak, serta segala bentuk kebersamaan yang membentuk memori indah dalam perjuangan ini. Kalian telah menjadi lebih dari sekadar teman kuliah kalian adalah keluarga yang hadir di masa perjuangan, menjadi saksi tumbuh dan jatuhnya saya dalam proses menjadi dewasa.
8. Kepala sekolah, guru, serta siswa-siswi kelas V SDN Sambirejo 1, terima kasih telah menjadi bagian penting dalam penelitian ini. Antusiasme dan semangat belajar kalian menjadi semangat saya dalam menyusun media pembelajaran ini. Semoga hasil dari penelitian ini dapat memberi manfaat bagi kalian dan dunia pendidikan secara lebih luas.
9. Untuk diriku sendiri, terima kasih karena tidak menyerah, bahkan saat tidak ada satu pun yang tahu betapa beratnya beban yang kamu tanggung. Terima kasih telah memilih untuk tetap berjalan, meski tertatih dan penuh keraguan. Terima kasih karena terus percaya, terus mencoba, dan terus belajar. Setiap malam tanpa tidur, setiap air mata yang jatuh diam-diam, dan setiap ketakutan yang kau lawan semuanya adalah bukti bahwa kamu jauh lebih kuat dari yang pernah kamu bayangkan. Semoga pencapaian ini menjadi awal dari langkah-langkah besar

berikutnya dan pengingat bahwa kamu layak untuk bermimpi lebih tinggi, lebih jauh, dan lebih bermakna.

10. Dan untuk diriku di masa kecil, yang pernah bermimpi menjadi guru, yang pernah menulis di buku harian bahwa suatu hari akan kuliah dan membanggakan orang tua, terima kasih telah berani bermimpi. Terima kasih karena tidak berhenti percaya, meski tidak semua orang mengerti jalan yang kamu tempuh. Hari ini adalah hadiah untukmu untuk semua cita-cita yang dulu tampak terlalu tinggi. Kita berhasil, dan ini baru permulaan.

RINGKASAN

Aurora Alfitri Damayanti Siswanto : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Game Edukatif Pada Materi Nilai – nilai Pancasila kelas V SDN Sambirejo 1, Skripsi, PGSD, FKIP, UN PGRI Kediri, 2025.

Kata Kunci : Media Interaktif, *Game Edukatif*, Pancasila.

Penelitian ini dilatar belakangi dari hasil observasi di kelas V SDN Sambirejo 1, diketahui bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi nilai-nilai Pancasila. Hasil *pretest* yang berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), yaitu nilai 75. Selain itu, partisipasi siswa dalam pembelajaran juga tergolong rendah, ditandai dengan minimnya siswa yang aktif menjawab pertanyaan atau terlibat dalam diskusi. Hal ini disebabkan karena media pembelajaran yang digunakan masih terbatas, seperti buku teks dan video dari YouTube, yang kurang mampu menarik perhatian siswa. Oleh karena itu, diperlukan sebuah inovasi media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami. Salah satu alternatif solusi yang ditawarkan adalah pengembangan Media pembelajaran interaktif berbasis game edukatif.

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mengetahui sejauh mana tingkat kevalidan, kepraktisan, serta keefektifan penggunaan Media Interaktif Berbasis Game Edukatif, khususnya pada materi Nilai-nilai Pancasila yang diajarkan kepada siswa kelas V di SDN Sambirejo 1.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Sambirejo 1 yang berjumlah 28 siswa dengan subjek uji coba terbatas 8 siswa dan subjek uji coba luas 20 siswa. Instrumen pengumpulan data penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket validasi media dan materi, angket respon guru dan siswa, dan tes. Teknik analisis yang digunakan yaitu kualitatif dan kuantitatif

Hasil dari penelitian Media Interaktif Berbasis Game Edukatif pada materi Nilai-nilai Pancasila Pada Siswa Kelas V SDN Sambirejo 1 adalah sebagai berikut: Media Interaktif di nyatakan sangat valid setelah dilakukan validasi setelah dilakukam oleh ahli media dan materi dengan skor perolehan 90% sehingga tergolong dalam kreteria sangat valid. dari hasil angket respon guru dan siswa pada uji coba terbatas dan luas memperoleh Respon guru mendapat skor sebesar 96% dan 98,21% sehingga tergolong kreteria sangat praktis. Untuk melihat keefektifan multimedia dilihat dari hasil nilai test uji terbatas dan uji luas yang mendapatkan skor 90,62% dan skor 91,25% yang telah melebihi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Dengan demikian, disimpulkan bahwa Media Interaktif Berbasis Game Edukatif pada materi Nilai-nilai Pancasila dapat membantu siswa dalam memahami materi dan telah memenuhi kreteria kevalidan, kepraktisan, keefektifan.

PRAKATA

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan proposal ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Game Edukatif Pada Materi Nilai – nilai Pancasila kelas V SDN Sambirejo 1" ini ditulis guna memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd, selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd, selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd, selaku ketua prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Frans Aditia Wiguna, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I;
5. Kukuh Andri Aka, M. Pd. Selaku Dosen Pembimbing 2;
6. Sutrisno Sahari, M. Pd. selaku validator media;
7. Wikan Sasmita, M.Pd. selaku validator materi;
8. Dwi Pebiyanto Wiharjo, S.Pd., Selaku Kepala Sekolah SDN Gedangsewu 1;
9. Ismiati, S.Ag selaku Guru Kelas V SDN Sambirejo 1
10. Dosen-dosen PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri
11. Kedua orang tua saya yang selalu memberikan doa dan dukungan kepada saya.
12. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 30 Juni 2025



AURORA ALFITRI D.S
NPM: 2114060108

x

DAFTAR ISI

SKRIPSI	i
LEMBAR PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
RINGKASAN	ix
PRAKATA	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Rumusan Masalah	11
D. Tujuan Pengembangan	11
E. Manfaat Penelitian	12
1. Manfaat Teoritis	12
2. Manfaat Praktis	12
F. Definisi Operasional.....	Error! Bookmark not defined.
BAB II	13
A. Landasan Teori.....	13
1. Media Pembelajaran	13
2. Media Pembelajaran Interaktif.....	15
3. Prinsip Media Interaktif	17

4. Game Edukatif	18
5. Pembelajaran PPKN di Sekolah Dasar	23
6. Materi Nilai-nilai Pancasila	26
B. Penelitian Terdahulu	30
C. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukatif Pada Materi Nilai – nilai Pancasila kelas V SDN Sambirejo 1	31
D. Kerangka Berfikir.....	35
36	
BAB III	37
A. Model Pengembangan.....	37
B. Prosedur Pengembangan	38
1. Tahap <i>Analysis</i> (Analisis)	38
2. Tahap <i>Design</i> (Desain).....	38
3. Tahap <i>Development</i> (Pengembangan).....	39
4. Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi)	39
5. Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	39
C. Lokasi dan Subjek Penelitian	40
1. Lokasi Penelitian.....	40
2. Subjek Penelitian.....	40
D. Uji Coba Model/Produk	40
1. Desain Uji Coba	40
2. Subjek Uji Coba	41
E. Validasi Produk.....	41
F. Instrumen Pengumpulan Data	41
1. Pengembangan Instrumen	41
2. Validasi Instrumen	42
G. Teknik Analisis Data.....	48
1. Analisis Validasi	48
2. Analisis Kepraktisan	49
3. Analisis Keefektifan.....	50
BAB IV	52

DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN	52
A. Data Produk Hasil Pengembangan.....	52
1. <i>Analysis</i> Kebutuhan (Analisis).....	52
2. <i>Design</i> Produk Hasil Pengembangan Media Pembelajaran (Desain).....	54
3. <i>Development</i>	60
B. Hasil Uji Coba	65
1. Implementasi	65
C. Analisis Data.....	70
E. Revisi Produk.....	75
E. KAJIAN PRODUK AKHIR	77
1. Keunggulan Media.....	77
2. Kelemahan Media	78
3. Faktor Pendukung Implementasi	79
4. Faktor Penghambat Implementasi	79
BAB V.....	80
A. Simpulan	80
B. Impikasi.....	81
C. Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA	83

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	26
Tabel 2.2 Persamaan dan Perbedaan	31
Tabel 3.1 Kisi-kisi Angket Validasi Media.....	43
Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Validasi Materi	44
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Kepraktisan Siswa	45
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Kepraktisan Guru.....	47
Tabel 3.5 Kisi-kisi Soal Evaluasi	48
Tabel 3.6 Pedoman Penilaian Lembar Kevalidan	48
Tabel 3.7 Kriteria Kepraktisan.....	49
Tabel 3.8 Pedoman Penilaian Lembar Keefektifan.....	50
Tabel 4.2 Ahli Penelitian.....	54
Tabel 4.3 Penyajian Skor Ahli Produk Sesudah di Revisi	62
Tabel 4.4 Penyajian Skor Ahli Materi Sesudah di Revisi.....	64
Tabel 4.5 Hasil Post Test Subjek Terbatas.....	67
Tabel 4.6 Hasil Post Test Subjek Luas.....	68
Tabel 4.7 Kepraktisan Guru	72
Tabel 4.8 Hasil Angket Uji Kepraktisan Siswa	74
Tabel 4.9 Desain Akhir Model.....	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	36
Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE (Robert Maribe Branch,2009).....	37
Gambar 4.1 Halaman Sampul Media Interaktif Berbasis Game Edukatif.....	54
Gambar 4.2 Halaman Menu Media Interaktif Berbasis Game Edukatif.....	55
Gambar 4.3 Halaman Petunjuk Penggunaan Media Interaktif Berbasis Game Edukatif.....	55
Gambar 4.4 Halaman CP dan TP Media Interaktif Berbasis Game Edukatif.....	56
Gambar 4.5 Nilai- nilai Pancasila Media Interaktif Berbasis Game Edukatif.....	57
Gambar 4.6 Media Interaktif Berbasis Game Edukatif.....	58
Gambar 4.7 Game Media Interaktif Berbasis Game Edukatif.....	58
Gambar 4.8 Game Media Interaktif Berbasis Game Edukatif.....	59
Gambar 4.9 Game Media Interaktif Berbasis Game Edukatif.....	60
Gambar 4.10 Profil Pengembang Media Interaktif Berbasis Game Edukatif.....	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul	87
Lampiran 2 Berita Acara.....	89
Lampiran 3 Hasil Kuesioner Pendidikan Pancasila	91
Lampiran 4 Angket Pedoman Wawancara.....	92
Lampiran 5 Surat Permohonan Izin Penelitian	93
Lampiran 6 Surat Keterangan Melakukan Penelitian	94
Lampiran 7 Permohonan Validasi Instrumen Penelitian	95
Lampiran 8 Lembar Validasi Media	97
Lampiran 9 Lembar validasi Materi.....	100
Lampiran 10 Perangkat Pembelajaran	103
Lampiran 11 Lembar Kepraktisan Guru	127
Lampiran 12 Lembar Kepraktisan Siswa.....	130
Lampiran 13 Lembar Hasil Uji Coba Terbatas	132
Lampiran 14 Lembar Hasil Uji Coba Luas.....	137
Lampiran 15 Surat Pemanfaatan Media.....	142
Lampiran 16 Dokumentasi Penelitian.....	143
Lampiran 17 Hasil Cek Plagiasi.....	146
Lampiran 18 Surat Bebas Plagiasi	147

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah upaya yang disengaja untuk mewariskan warisan budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya. Menurut (Rahman et al., 2022) Pendidikan memungkinkan generasi sekarang menjadi sosok teladan atas ajaran yang diturunkan generasi sebelumnya. Sejauh ini, Definisi pendidikan yang komprehensif merupakan tantangan karena sifatnya yang rumit, yang berkisar pada fokus utamanya, yaitu individu. Mata pelajaran ini mempunyai sifat yang rumit dan biasa disebut dengan ilmu pendidikan. Ilmu pendidikan adalah bidang yang membangun dan memperluas prinsip-prinsip dan praktik pendidikan. Ilmu pendidikan terutama berfokus pada teori pendidikan dan menekankan pentingnya penalaran ilmiah. Pendidikan dan ilmu pendidikan saling berhubungan baik dalam aspek praktis maupun teoritis. Selama keberadaan manusia, individu terlibat dalam kolaborasi timbal balik. Dalam pendidikan terdapat berbagai mata pelajaran yang dapat dipelajari oleh peserta didik, salah satunya yaitu adalah Pendidikan Pancasila.

Memasuki era pembelajaran abad ke-21, posisi guru menjadi sangat penting dalam menentukan arah dan kualitas proses pendidikan. Di masa kini, tenaga pendidik dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam merancang kegiatan pembelajaran yang relevan dan menarik. Salah satu bentuk inovasi yang bisa dilakukan adalah dengan menciptakan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi modern. Hal ini menjadi penting terutama di tengah kemajuan pesat dalam ilmu pengetahuan, teknologi, dan sistem komunikasi yang semakin dinamis. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi masih belum berjalan secara maksimal. Novita dkk (2021) menyatakan bahwa rendahnya pemanfaatan media

teknologi di sekolah dasar disebabkan oleh minimnya pemahaman guru mengenai cara mengembangkan dan menggunakan media tersebut secara efektif. Pendapat ini juga diperkuat oleh temuan dari Agustin dkk (2022) yang menunjukkan bahwa sebagian besar guru belum memiliki keterampilan memadai dalam mengaplikasikan media teknologi ke dalam proses belajar-mengajar. Kondisi ini memperlihatkan bahwa penggunaan media pembelajaran di tingkat sekolah dasar masih perlu banyak perbaikan. Selain itu, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa pemanfaatan media berbasis teknologi informasi dan komunikasi masih berada pada tingkat yang kurang memuaskan. Dalam menghadapi tantangan global, keberadaan media teknologi memang penting, tetapi tidak cukup. Diperlukan pula sistem pendidikan yang berkualitas, yang mampu membentuk peserta didik menjadi individu yang berpikir logis, kritis, dan kreatif. Menurut Ruswan dkk (2024). Sistem yang demikian diharapkan dapat membantu siswa mengembangkan potensi intelektual serta keterampilan dalam mengambil keputusan secara bijak dan matang.

Pendidikan Pancasila pada tingkat sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk peserta didik yang cerdas, berkarakter, dan sadar akan hak serta kewajiban sebagai warga negara sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945. Menurut Magdalena dkk (2020) menyatakan bahwa mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan komponen wajib yang harus diikuti oleh seluruh peserta didik di setiap jenjang dan program pendidikan formal, sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang sejalan dengan prinsip-prinsip dalam Sistem Pendidikan Nasional. Setiap warga negara Indonesia harus mendapatkan Pendidikan Pancasila yang biasa dikenal dengan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Pendidikan kewarganegaraan berupaya membentuk anak menjadi pribadi yang aktif dan bertanggung jawab dalam masyarakat, bangsa, dan negaranya. Orang-orang ini dapat dipercaya untuk berkontribusi terhadap kesejahteraan keluarga, lingkungan, masyarakat, dan bangsa, seiring mereka berupaya mencapai tujuan bersama. Salah satu

materi yang diajarkan dalam Pendidikan Pancasila adalah pemahaman terhadap makna nilai-nilai yang terkandung dalam setiap sila Pancasila

Salah satu aspek penting yang dipelajari dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah pemahaman mengenai esensi nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila. Pemahaman ini memiliki peranan krusial dalam menumbuhkan kesadaran moral serta rasa tanggung jawab sosial pada diri peserta didik. Nilai-nilai tersebut perlu ditanamkan secara berkesinambungan agar siswa memiliki dasar yang kuat dalam menentukan sikap dan tindakan. Dengan memahami nilai-nilai Pancasila secara menyeluruh, siswa diharapkan mampu membuat keputusan yang tepat berdasarkan pertimbangan moral seperti nilai keadilan, kemanusiaan, dan persatuan. Menurut Kemendikbud (2020) Pendidikan Pancasila termasuk dalam mata pelajaran wajib yang diintegrasikan ke dalam kurikulum nasional dan diterapkan secara berjenjang mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Pembelajaran dalam mata pelajaran ini dirancang dengan penekanan pada pengembangan nilai-nilai, dimensi moral, serta pembentukan karakter dan perilaku positif pada peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa Pendidikan Pancasila memiliki kedudukan strategis sebagai landasan pembelajaran yang esensial, dengan struktur konsep yang saling berkaitan dan disusun secara bertahap. Penguasaan konsep dasar sangat penting untuk mendukung pemahaman terhadap konsep-konsep lanjutan yang lebih kompleks. Sebagai contoh, dalam rangka menerapkan sikap dan tindakan yang mencerminkan nilai-nilai luhur Pancasila, peserta didik harus memiliki pemahaman yang mendalam terhadap konsep dasar Pancasila itu sendiri. Pendekatan pembelajaran ini selaras dengan teori taksonomi Bloom yang dikembangkan oleh Krathwohl dkk (1964), yang mengklasifikasikan proses belajar ke dalam tiga ranah utama, yakni kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan).

Pancasila berfungsi sebagai dasar negara dan seperangkat prinsip yang memandu kehidupan masyarakat Indonesia, yang senantiasa hadir dalam kehidupan. Menurut Najicha (2022) Pancasila berfungsi sebagai kerangka

nilai komprehensif yang diterapkan dan dipenuhi secara efektif sepanjang perkembangannya. Pancasila mempunyai hakikat yang sistematis karena mengandung banyak asas, Pancasila mempunyai makna dan konotasi tersendiri.

Media pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi kini hadir dalam berbagai bentuk seperti media audio visual, multimedia interaktif, audio, maupun media visual. Pengintegrasian media dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya meningkatkan efektivitas proses belajar, tetapi juga membantu menciptakan suasana belajar yang lebih atraktif dan interaktif. Arsyad (2021) menjelaskan bahwa media pembelajaran berperan sebagai alat bantu yang menjembatani penyampaian materi agar lebih mudah dipahami dan diterima dengan cara yang menyenangkan oleh peserta didik.

Salah satu jenis media pembelajaran yang kini semakin banyak mendapat perhatian adalah media interaktif berbasis game edukatif. Media ini merupakan hasil inovasi dari model pembelajaran konvensional yang memadukan elemen permainan dengan muatan pendidikan. Prensky (2019) menyatakan bahwa game edukatif memiliki sejumlah keunggulan dibandingkan media tradisional. Pertama, media ini mampu menciptakan suasana belajar yang melibatkan peserta didik secara aktif melalui interaksi langsung dengan materi. Kedua, fitur permainan seperti tantangan, hadiah, dan kompetisi di dalamnya berperan dalam meningkatkan motivasi belajar internal siswa untuk terus memahami dan menguasai materi.

Penggunaan media interaktif berbasis game edukatif juga memfasilitasi peserta didik untuk memahami konsep secara lebih mendalam. Peserta didik dapat mengeksplorasi konten pembelajaran melalui simulasi dan pengalaman langsung dalam lingkungan game. Hal ini sesuai dengan prinsip konstruktivisme dalam pembelajaran, di mana peserta didik membangun pemahaman mereka sendiri melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan belajar. Selain itu, game edukatif juga memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan

gaya belajar mereka sendiri, sehingga menciptakan pembelajaran yang lebih personal dan adaptif.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 31 Mei 2024 di kelas V SDN Sambirejo 1, diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila belum berjalan secara optimal. Permasalahan tersebut karena peserta didik kesulitan memahami materi dan hasil belajar yang diperoleh dari *pretest* masih tergolong rendah dan dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu dibawah 75. Hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang mengalami kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran, terutama dalam memahami makna dari nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila. Temuan ini diperkuat oleh data kuesioner, yang menunjukkan bahwa sebanyak 60,7% siswa mengaku kesulitan memahami materi tersebut. Selain itu, sebanyak 71,4% siswa menilai bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila terlalu banyak menuntut hafalan, yang menjadi salah satu penyebab utama mereka kesulitan dalam menangkap inti dari materi yang disampaikan.

Minat siswa terhadap mata pelajaran ini juga tergolong rendah. Hanya 42,9% siswa yang menyatakan menyukai pembelajaran Pendidikan Pancasila, sedangkan sisanya menunjukkan kurangnya antusiasme dan bahkan terlihat pasif selama kegiatan belajar berlangsung. Ketika guru mengajukan pertanyaan, sebagian besar siswa justru memilih diam, menundukkan kepala, dan menghindari interaksi meskipun telah diberi motivasi berupa tambahan nilai. Dalam sesi diskusi, hanya beberapa siswa yang menunjukkan keberanian untuk menjawab pertanyaan, sedangkan yang lainnya terlihat berbincang sendiri atau tidak fokus terhadap materi.

Melalui wawancara dengan guru kelas, diketahui bahwa keterbatasan dalam pemanfaatan teknologi dan kurangnya pelatihan dalam pengembangan media digital menjadi kendala utama. Guru menyadari bahwa video pembelajaran dari internet belum mampu menumbuhkan semangat belajar siswa secara menyeluruh. Di sisi lain, siswa zaman sekarang sudah sangat akrab dengan tampilan visual, animasi, dan

permainan interaktif. Kebutuhan ini belum banyak difasilitasi di ruang kelas. Melihat kondisi tersebut, jelas bahwa dibutuhkan sebuah solusi yang tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga mampu membangun pemahaman siswa melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Maka dari itu, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis game edukatif menjadi langkah yang tepat untuk menjawab tantangan tersebut.

Berdasarkan hasil pengamatan langsung, guru mengakui bahwa selama ini pembelajaran hanya mengandalkan video dari YouTube dan buku siswa karena keterbatasan fasilitas serta kurangnya pemahaman tentang pengembangan media interaktif. Meskipun telah mencoba memberi variasi melalui video, partisipasi siswa tetap rendah dan tidak menunjukkan perubahan yang berarti. Catatan penilaian harian menunjukkan bahwa hanya sebagian kecil siswa yang aktif terlibat dalam proses belajar. Hal ini terjadi karena media yang digunakan bersifat pasif, di mana siswa hanya menjadi penonton, bukan pengguna aktif. Guru menyadari bahwa untuk meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa, dibutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Selain hasil wawancara, kuesioner yang dibagikan kepada siswa juga mengungkap bahwa 58% sebagian besar dari mereka kurang menyukai pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti materi yang terlalu menekankan pada hafalan, kesulitan dalam memahami isi pelajaran, serta penggunaan media yang dianggap kurang menarik. Sebaliknya, siswa menunjukkan ketertarikan terhadap media pembelajaran yang menyajikan informasi secara singkat, jelas, dan dilengkapi dengan tampilan visual serta elemen permainan yang menyenangkan. Kondisi ini menunjukkan bahwa baik guru maupun siswa belum memiliki cukup pengalaman dalam menggunakan media pembelajaran yang bersifat interaktif. Di sisi lain, pemahaman siswa terhadap materi juga masih tergolong rendah. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang tidak hanya mudah diakses dan

digunakan, tetapi juga mampu mendukung pemahaman siswa secara lebih efektif dan menyenangkan.

Melihat permasalahan tersebut, salah satu solusi yang dapat ditempuh adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menunjang kelancaran proses belajar mengajar. Umumnya, guru memanfaatkan media ini sebagai alat bantu agar peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Pemanfaatan bahan ajar selama proses pendidikan dapat mendorong berkembangnya minat dan cita-cita baru, merangsang motivasi, bahkan memberikan dampak psikologis dalam pembelajaran. Menurut Wulandari dkk (2023) Seiring dengan kemajuan teknologi dan bidang pendidikan, media pembelajaran selalu mengalami perkembangan. Pendidikan dan teknologi adalah dua hal yang berjalan beriringan. Strategi pengajaran konvensional yang hanya menggunakan suara guru dan alat bantu menulis tidak selalu digunakan dalam proses pembelajaran. Pengajaran yang kaya media dapat membangkitkan minat siswa secara intelektual. Pembelajaran yang dikembangkan melalui permainan edukatif termasuk ke dalam jenis sumber belajar yang mampu menarik perhatian serta meningkatkan minat belajar peserta didik.

Permainan edukasi bisa digunakan menjadi media pembelajaran dalam pendidikan. Menurut Yulianti & Ekohariadi (2020) Permainan edukasi digunakan dalam lingkungan belajar karena jenis permainan ini biasanya digunakan untuk mendorong pengguna memperoleh pengetahuan. Game edukasi tidak hanya menggabungkan unsur pembelajaran dan hiburan, tetapi juga bisa dimanfaatkan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang belum mereka kenal. Jenis permainan ini dirancang secara khusus untuk membantu siswa memahami pelajaran tertentu, memperkuat pemahaman terhadap konsep yang dipelajari, serta memberikan latihan yang mendorong mereka agar lebih terampil dalam proses belajar

Penelitian yang dilakukan oleh Windawati & Koeswanti (2021) dengan judul penelitian “Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar”. Data yang dikumpulkan dari uji validasi ahli menghasilkan hasil sebagai berikut: (1) Uji validasi ahli materi memperoleh skor 73% yang menunjukkan kriteria penilaian tingkat tinggi; (2) Uji validasi ahli media memperoleh skor 97% yang menunjukkan kriteria penilaian sangat tinggi. Kajian validasi yang dilakukan ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa Game Edukasi Berbasis Android cocok untuk meningkatkan hasil belajar Tema 7 siswa Kelas IV. Persamaan dari penelitian ini yaitu mengembangkan game edukasi. Perbedaan dari penelitian ini terdapat pada materi pembelajaran yang diteliti.

Penelitian yang dilakukan oleh Rohmawati dkk (2019) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada MatPel IPA Tematik Kebersihan Lingkungan”. Setelah melakukan pengujian dengan profesional media dan ahli materi, aplikasi mendapat skor 93%. Selain itu, tes reaksi siswa sekolah menghasilkan skor 94%. Aplikasi game edukasi “TANARA” sangat ideal untuk digunakan. Persamaan dari penelitian ini yaitu mengembangkan game edukasi. Perbedaan dari game ini terdapat pada materi yang dijadikan penelitian dan lokasi penelitian.

Penelitian yang dilakukan oleh Dwiyono (2017) dengan judul penelitian “Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Penggunaan Peralatan Tangan (*Hand Tools*) Dan Peralatan Bertenaga (*Power Tools*)”. Berdasarkan evaluasi yang dilakukan oleh para profesional di bidangnya, rata-rata skor yang dicapai adalah 73 dari kemungkinan skor maksimal 96, sehingga masuk dalam kategori “layak”. Berdasarkan evaluasi yang dilakukan oleh para profesional media, rata-rata skor yang diraih adalah 79 dari kemungkinan skor maksimal 104, sehingga masuk dalam kategori “layak”. Nilai rata-rata yang dicapai dalam penilaian siswa adalah 62,73 dari kemungkinan 80, termasuk dalam kisaran “baik”. Persamaan dari

penelitian ini yaitu mengembangkan game edukasi. Perbedaan terdapat pada kurikulum yang digunakan dan materi yang dijadikan penelitian.

Berdasarkan hasil telaah terhadap ketiga penelitian sebelumnya, dapat ditemukan adanya kesamaan temuan, yakni penggunaan media pembelajaran interaktif pada materi nilai-nilai Pancasila terbukti mampu meningkatkan motivasi serta capaian belajar siswa. Studi yang dilakukan oleh Windawati dan Koeswanti (2021) menunjukkan bahwa penggunaan game edukatif berbasis Android dapat mendorong peningkatan hasil belajar peserta didik, dengan validasi dari ahli materi sebesar 73% dan dari ahli media sebesar 97%. Hasil serupa juga diperoleh dalam penelitian Rohmawati dan rekan-rekan (2019) yang mencatat skor validasi mencapai 93% serta tanggapan positif dari siswa sebesar 94%. Sementara itu, penelitian oleh Dwiyono (2017) memperoleh penilaian “layak” dari para ahli dan kategori “baik” dari respon siswa.

Perbedaan penelitian ini dengan beberapa penelitian sebelumnya terletak pada jenis media pembelajaran yang dikembangkan. Media yang dirancang oleh peneliti berbentuk game edukatif interaktif yang dilengkapi dengan animasi visual serta audio yang menarik, sehingga diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan bagi siswa. Selain itu, keunggulan lain dari media ini adalah kemudahan aksesnya, karena cukup menggunakan smartphone tanpa perlu perangkat laptop seperti pada sebagian besar penelitian terdahulu. Walaupun penelitian dari Windawati & Koeswanti (2021) juga menggunakan platform Android, terdapat perbedaan dari sisi materi yang disampaikan dan tampilan interaktif yang digunakan. Penelitian ini secara khusus difokuskan untuk mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk game edukatif yang memuat materi nilai-nilai Pancasila dan ditujukan bagi siswa kelas V SDN Sambirejo 1 yang masih mengalami kesulitan dalam memahami serta menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang sebelumnya, peneliti merasa terdorong untuk melakukan sebuah penelitian dan pengembangan

dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukatif pada Materi Nilai-nilai Pancasila Kelas V SDN Sambirejo 1**”. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan media pembelajaran berbentuk game edukatif yang dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran PPKn, khususnya dalam materi nilai-nilai Pancasila.

B. Batasan Masalah

Salah satu masalah yang muncul dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila di kelas V SDN Sambirejo 1 :

Berdasarkan hasil pengamatan di kelas V SDN Sambirejo 1, terlihat bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi Pendidikan Pancasila. Hal ini tercermin dari *pretest* yang sebagian besar belum mencapai standar minimal ketuntasan belajar (<75). Salah satu penyebabnya adalah siswa belum benar-benar memahami makna nilai-nilai Pancasila secara mendalam. Temuan ini juga didukung hasil angket, di mana 60,7% siswa menyatakan kesulitan memahami materi dan 71,4% merasa bahwa pembelajaran terlalu fokus pada aspek hafalan.

Minat siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih tergolong rendah. Hanya 42,9% dari mereka yang merasa suka dengan pembelajaran ini. Dalam proses pembelajaran, sebagian besar siswa terlihat kurang aktif, enggan menjawab pertanyaan dari guru, dan cenderung pasif saat berdiskusi. Penggunaan pendekatan pembelajaran yang masih berpusat pada guru, sehingga interaksi dan partisipasi siswa menjadi terbatas.

Media yang digunakan dalam pembelajaran masih belum mampu menarik perhatian siswa secara maksimal. Selama ini guru hanya mengandalkan buku paket dan beberapa video dari YouTube, yang dianggap kurang menarik oleh siswa. Hasil angket menunjukkan bahwa 67,9% siswa merasa media yang digunakan tidak membantu meningkatkan semangat belajar mereka. Sebaliknya, mayoritas siswa 85,7% menyatakan lebih tertarik dengan media pembelajaran yang mengandung unsur visual dan permainan

edukatif, serta materi yang disajikan dengan cara yang lebih singkat dan mudah dipahami.

Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas, diketahui bahwa salah satu kendala utama dalam menciptakan media pembelajaran yang interaktif adalah terbatasnya fasilitas yang tersedia di sekolah, serta minimnya pelatihan yang mendukung peningkatan kemampuan guru dalam hal teknologi pembelajaran. Akibatnya, guru lebih sering menggunakan video pembelajaran yang sifatnya satu arah, sehingga siswa hanya menjadi penonton, bukan peserta aktif. Guru juga mengakui bahwa media yang digunakan selama ini belum mampu mendorong siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses belajar. Kondisi ini menandakan pentingnya inovasi media pembelajaran yang lebih kreatif dan mampu mengajak siswa untuk belajar secara aktif dan menyenangkan, seperti melalui game edukatif.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dirumuskan masalah adalah :

1. Bagaimana kevalidan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game Edukatif* Pada Materi Nilai-nilai Pancasila Kelas V SDN Sambirejo 1?
2. Bagaimana kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game Edukatif* Pada Materi Nilai-nilai Pancasila Kelas V SDN Sambirejo 1?
3. Bagaimana keefektifan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game Edukatif* Pada Materi Nilai-nilai Pancasila Kelas V SDN Sambirejo 1?

D. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan kevalidan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game Edukatif* Pada Materi Nilai-nilai Pancasila Kelas V SDN Sambirejo 1
2. Untuk mendeskripsikan kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game Edukatif* Pada Materi Nilai-nilai Pancasila Kelas V SDN Sambirejo 1

3. Untuk mendeskripsikan keefektifan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game Edukatif* Pada Materi Nilai-nilai Pancasila Kelas V SDN Sambirejo 1

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian pengembangan media ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan kajian untuk mengembangkan media dalam bentuk Interaktif Berbasis *Game Edukatif*, khususnya dalam mata pembelajaran PPKn.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Sebagai media untuk pembelajaran, sehingga dapat menumbuhkan semangat dan memberikan pengalaman belajar dengan media pembelajaran Interaktif Berbasis *Game Edukatif* yang dapat membantu siswa untuk pembelajaran PPKn.

b. Bagi Guru

Dapat memberikan masukan terhadap guru dalam upaya pemanfaatan media dalam proses pembelajaran PPKn dan sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang baru sehingga pelajaran PPKn materi nilai-nilai Pancasila menjadi menyenangkan.

c. Bagi Sekolah

Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game Edukatif* yang dikembangkan ini bisa menjadi referensi media yang dapat dipakai dalam pembelajaran di sekolah secara umum.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardhani, M. Della, Utaminingsih, I., Ardana, I., & Fitriono, R. A. (2022). Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari-Hari. *Gema Keadilan*, 9(2). <https://doi.org/10.14710/gk.2022.16167>
- Agustin, S. M., & Fitria, Y. (2023). IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TIK PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 6211-6223.
- As'ad. (2019). Belajar Dan Mengajar Perspektif Islam. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 9(2), 102–112.
- Dwiyono. (2017). Game Media Pembelajaran Interaktif Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Penggunaan Peralatan Tangan (Hand Tools) Dan Peralatan Bertenaga (Power Tools). *Program Studi Pendidikan Teknik Mekatronika*, 7(4), 343–351.
- Fatimah, F. N., Afifah, H. U. N., Auliani, R., & Larasati, S. A. (2023). Alat Permainan Edukatif Sebagai Sumber Dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7(1), 44–56. <https://doi.org/10.19109/ra.v7i1.15436>
- Fitriani, D., & Dewi, D. A. (2021). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Pengimplementasian Pendidikan Karakter. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(2), 489–499. <https://doi.org/10.31316/jk.v5i2.1840>
- Fauziah, L. N. T. W. S. (2020). Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK di Sekolah Dasar Negeri Pengadilan 5 Kota Bogor. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 7(4).
- Febrina, H., & Fitria, Y. (2023). IMPLEMENTASI TIK SEBAGAI SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF DI SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 6811-6821.
- Sari, F. P. I., WENDA, D. D. N., & WIGUNA, F. A. (2024). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS PETA KONSEP PADA MATERI BENTUK DAN FUNGSI TUMBUHAN UNTUK SISWA KELAS IV SD MUHAMMADIYAH ASSALAM GURAH. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 4(2), 89-104.
- Gagné, R. M. (1985). *The conditions of learning and theory of instruction*.
- Gagne, R. M., Wager, W. W., Golas, K. C., Keller, J. M., & Russell, J. D. (2005). *Principles of instructional design*.
- Hidayat, T., Hidayatullah, A., & Agustini, R. (2019). Kajian Permainan Edukasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa*

Dan Sastra Indonesia, 6(2), 59. <https://doi.org/10.33603/dj.v6i2.2111>

- Krathwohl, D. R., Bloom, B. S., & Masia, B. B. (1964). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals. Handbook II: Affective Domain*. New York: David McKay Company.
- Aka, K. A. (2025). Interactive Multimedia Based on Android: A Learning Management System in Elementary School. *International Journal of Learning Reformation in Elementary Education*, 4(02), 82-99.
- Kemendikbud. (2020). *Kurikulum Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Latif, A., Rohmiyanti, W., Syafira, I., Wahiddatul, S., & Haryanto, A. D. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran berbasis Game Edukasi sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *SEMAI: Seminar ...*, 809–825.
- Lubis, S., & Lumut, M. A.-M. (2021). Belajar dan Mengajar Sebagai Suatu Proses Pendidikan yang Berkemajuan. *JURNAL LITERASIOLOGI*, 21(1), 1–9.
<https://doi.org/10.1016/j.solener.2019.02.027%0Ahttps://www.golder.com/in-sights/block-caving-a-viable-alternative/%0A???>
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(3), 418–430.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Mahardika, A. I., Santana Purba, H., & Permana, A. (2022). The Development of Web-Based Interactive Learning Media on Static Electricity Materials With Tutorial Model. *Physics Education Journal*, 5(1), 2022–2023.
<http://jurnal.unipa.ac.id/index.php/kpej>
- Muhajarah, K., & Rachmawati, F. (2019). Game Edukasi berbasis Android: Urgensi Penggunaan, Pengembangan dan Penguji Kelayakan. *Justek : Jurnal Sains Dan Teknologi*, 2(2), 29. <https://doi.org/10.31764/justek.v2i2.3733>
- Munthe, A. F., Harahap, M. J., & Fajri, Y. (2023). Tujuan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 1(1), 29–40.
- Nurhaliza, N., Nabillah, R., Suhendra, S., & Haryadi, H. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis TIK pada Kegiatan Pembelajaran Tematik di SD Negeri 101736 Medan Krio. *Journal of Citizen Research and Development*, 2(1), 508-517.
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333.
<https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>

- Pertiwi, A. D., Nurfatimah, S. A., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Implementasi Nilai Pendidikan Karakter Dalam Mata Pelajaran PKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4331–4340. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1565>
- Purnomo, I. I. (2020). Game edukasi sebagai media pembelajaran: definisi dan karakteristik. Seminar Nasional PGSD, Universitas Sanata Dharma.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Ridwan Arif Rahman, Dewi Tresnawati, & Tresnawati, D. (2016). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*, 13(1), 148.
- Rohkim, M. N., & Manik, Y. M. (2023). Pemanfaatan Game Edukasi Rambu-Rambu Lalu Lintas. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3(01), 118–129. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.2331>
- Rohmawati, I., Sudargo, & Menarianti, I. (2019). PENGEMBANGAN GAME EDUKASI TENTANG BUDAYA NUSANTARA “TANARA” MENGGUNAKAN UNITY 3D BERBASIS ANDROID. *Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi*, 2(2), 173–184.
- Rusmayana, T. (2021). *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati di SMK PGRI Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan di Masa Pandemi Covid-19* (Vol. 6, Issue 1). <http://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf><http://fiskal.kemenkeu.go.id/ejournal><http://dx.doi.org/10.1016/j.cirp.2016.06.001><http://dx.doi.org/10.1016/j.powtec.2016.12.055><https://doi.org/10.1016/j.ijfatigue.2019.02.006><https://doi.org/10.1>
- Sari, R., & Najicha, F. U. (2022). MEMAHAMI NILAI-NILAI PANCASILA SEBAGAI DASAR NEGARA. 7(1), 53–58.
- Sari, F. P. I., WENDA, D. D. N., & WIGUNA, F. A. (2024). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS PETA KONSEP PADA MATERI BENTUK DAN FUNGSI TUMBUHAN UNTUK SISWA KELAS IV SD MUHAMMADIYAH ASSALAM GURAH. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 4(2), 89-104.
- Setiawan, R. A., Hidayat, M. S., & Fatimah, F. (2023). PENGERTIAN DAN HAKIKAT BELAJAR & PEMBELAJARAN BAHASA ARAB. *ALFIYAH: Jurnal Pendidikan Pendidikan Bahasa Arab*, 4(1), 88–100.
- Situmorang, R., Simanungkalit, E., Karo-karo, D., BettySimanjuntak, E., & Simanuhuruk, L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook

- Berbasis Canva Pada Tema 8 Subtema 1 Untuk Siswa Kelas V Sd Negeri 16 Urat Timur T.A2022/2023. *Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 3(3).
- Suarim, B., & Neviyarni, N. (2021). Hakikat Belajar Konsep pada Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 75–83. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.214>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (4th ed.). Alfabeta.
- Ubabuddin. (2019). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Journal Edukatif*, 5(1), 18–27. <https://doi.org/10.37567/jie.v5i1.53>
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027–1038. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., & Shofiah, T. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936.
- Yulianti, A., & Ekohariadi. (2020). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI MENGGUNAKAN APLIKASI CONSTRUCT 2 PADA MATA PELAJARAN KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR. *Jurnal IT-EDU*, 5(1), 527–533.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D* (Kedua). Vol. 3