

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL
MATCH UP BERBASIS GAME UNTUK MENINGKATKAN
LITERASI KEWARGANEGARAAN SISWA KELAS 1 SDN
SUKORAME 2**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD



OLEH :
LESTARI KIBTIYANINGRUM
NPM : 2214060047

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2026**

Skripsi Oleh :

LESTARI KIBTIYANINGRUM

NPM : 2214060047

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL
MATCH UP BERBASIS GAME UNTUK MENINGKATKAN
LITERASI KEWARGANEGARAAN SISWA KELAS 1 SDN
SUKORAME 2**

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

Tanggal : 25 Juni 2026

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



Dr. Alfi Laila, S.Pd.I., M.Pd.

NIDN. 0708087703



Drs. Agus Budianto, M.Pd

NIDN. 0022086508

Skripsi Oleh :

LESTARI KIBTIYANINGRUM

NPM : 2214060047

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL
MATCH UP BERBASIS GAME UNTUK MENINGKATKAN
LITERASI KEWARGANEGARAAN SISWA KELAS 1 SDN
SUKORAME 2**

Telah dipertahankan di depan Panitia

Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD

FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal : 13 Juli 2026

Dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Dr. Alfi Laila, S.P.I., M.Pd
2. Penguji I : Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd
3. Penguji II : Drs. Agus Budianto, M.Pd



Mengetahui
Dekan FKIP
Dr. Agus Widodo, M.Pd.
NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Lestari Kibtiyaningrum

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat / tgl. Lahir : Jakarta, 18 April 2002

NPM : 2214060047

Fakultas / Prodi : FKIP / 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, 12 Juli 2026



Yang Menyatakan,

Lestari Kibtiyaningrum

NPM : 2214060047

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

" Allah tidak mengatakan hidup ini mudah. Tetapi Allah berjanji, bahwa
sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan "

(Q.S Al-insyirah: 5-6)

" Apapun yang sudah terjadi dalam hidupmu, jangan katakan "seandainya" tapi
katakan " Qadarullah " karna semua yang terjadi adalah takdir dan takdir Allah itu
selalu baik,karna allah itu maha baik"

(ustadz Hannan Attaki)

Kupersembahkan karya ini kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, kekuatan, dan kemudahan yang telah diberikan dalam setiap proses perjalanan hidup dan penyusunan skripsi ini.
2. Kepada kedua orang tua tercinta, terima kasih atas doa, dukungan, kasih sayang, serta kepercayaan yang selalu diberikan tanpa pernah menuntut anaknya untuk menjadi sesuatu di luar kemampuannya. Segala perjuangan dan pengorbanan yang diberikan menjadi alasan terbesar bagi saya untuk terus melangkah hingga berada pada titik ini.
3. Kepada dosen pembimbing dan dosen penguji, terima kasih atas segala arahan, bimbingan, kritik, saran, serta ilmu yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi ini. Setiap masukan yang diberikan menjadi pembelajaran berharga dalam menyelesaikan karya ini dengan lebih baik.
4. Kepada keluarga besar saya dan kepada Mas N serta keluarga yang telah mendukung dan membantu saya dalam berproses.
5. Kepada teman-teman dekat dan seluruh teman seperjuangan selama kurang lebih 4 tahun menjalani perkuliahan, terima kasih atas kebersamaan, bantuan, serta kenangan yang telah menemani proses belajar dan perjuangan selama di bangku kuliah.
6. Dan kepada sahabat saya Angkatan 21 yang hingga saat ini masih menjaga komunikasi, terima kasih karena selalu hadir, tanpa disadari dukungan sederhana menjadi penyemangat tersendiri dalam perjalanan ini.

RINGKASAN

Lestari Kibtiyaningrum: Pengembangan Media Pembelajaran Digital *Match Up* Berbasis Game Untuk Meningkatkan Literasi Kewarganegaraan Siswa Kelas 1 SDN Sukorame 2, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2026.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Digital, Game Match Up, Literasi Kewarganegaraan

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan literasi kewarganegaraan siswa kelas I SDN Sukorame 2, khususnya dalam mengenali simbol dan sila Pancasila. Berdasarkan hasil observasi dan analisis kebutuhan, pembelajaran masih didominasi metode konvensional dengan penggunaan media yang kurang interaktif sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran Digital Match Up berbasis game untuk meningkatkan literasi kewarganegaraan siswa kelas I SDN Sukorame 2. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian terdiri atas siswa kelas I SDN Sukorame 2 dengan uji coba terbatas sebanyak 10 siswa dan uji coba luas sebanyak 44 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi ahli media dan ahli materi, angket respon guru dan siswa, serta tes pretest dan posttest. Teknik analisis data yang digunakan meliputi analisis deskriptif persentase untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan media, serta analisis statistik inferensial berupa uji normalitas, uji homogenitas, dan uji paired sample t-test untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Digital Match Up berbasis game memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Kevalidan media diperoleh dari hasil validasi ahli media sebesar 85% dan validasi ahli materi sebesar 98% dengan kategori sangat valid. Kepraktisan media diperoleh dari hasil angket respon guru sebesar 94% dan respon siswa sebesar 93,05% dengan kategori sangat praktis. Keefektifan media ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata siswa dari 60,6 pada pretest menjadi 74,3 pada posttest. Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$, sehingga terdapat pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran Digital Match Up berbasis game.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Digital Match Up berbasis game dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan efektif digunakan untuk meningkatkan literasi kewarganegaraan siswa kelas I SDN Sukorame 2 pada materi simbol dan sila Pancasila.

KATA PENGANTAR

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

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Digital *Match Up* Berbasis Game untuk Meningkatkan Literasi Kewarganegaraan Siswa Kelas I SDN Sukorame 2” ini ditulis guna memenuhi sebagai syarat unruk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

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

1. Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri, Bapak Dr Zainal Afandi, M.Pd.
2. Dekan FKIP UN PGRI Kediri, Bapak Dr Agus Widodo, M.Pd.
3. Kepala Program Studi PGSD UN PGRI, Bapak Bagus Amirul Mukmin, M.Pd.
4. Dosen Pembimbing I Skripsi, Ibu Dr. Alfi Laila, S.Pd.I, M.Pd, atas segala arahan dan bimbingannya.
5. Dosen Pembimbing II Skripsi, Bapak Drs. Agus Budianto, M.Pd atas segala arahan dan bimbingannya.
6. Dosen ahli media, Bapak Dhian Dwi Nur Wenda, S.Pd., M.Pd, atas waktu yang diberikan.
7. Dosen ahli materi, Bapak Frans Aditia Wiguna, S.Pd., M.Pd, atas waktu yang diberikan.
8. Bapak dan ibu dosen Universitas Nusantara PGRI Kediri khususnya prodi PGSD yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan kepada mahasiswa.
9. Kepala sekolah, guru, dan peserta didik SDN Sukorame 2 yang telah berkontribusi dan bekerja sama dalam membantu penulis dalam melakukan penelitian.
10. Cinta pertama sekaligus panutan hidupku, Ayahanda Bambang Hariyanto dan pintu surgaku ibu Leny Rianawati yang telah kebersamai dalam doa sehingga penulis semangat dalam menyelesaikan skripsinya.

11. Seluruh keluarga tercinta, keluarga besar Bambang dan Adek Anggun Choiriningrum penghibur dan support dalam banyak hal disaat penulis lelah, siaga dalam mendengar keluh kesah penulis dan memberi semangat.
12. Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, Mas Nanang Adi S. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis. Berkontribusi banyak dalam penulisan karya tulis ini baik tenaga maupun waktu kepada penulis, telah mendukung, menghibur, mendengarkan keluh kesah, dan memberikan semangat untuk pantang menyerah.
13. Sahabatku Dilla Ananda Putri teman seperjuangan, susah senang dilalui bersama – sama. terima kasih karena selalu hadir, tanpa disadari dukungan sederhana menjadi penyemangat tersendiri dalam perjalanan ini.
14. Rekan – rekan Universitas Nusantara PGRI Kediri khususnya prodi PGSD Angkatan 2021 dan 2022.
15. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah membantu menyelesaikan proposal ini.

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

Kediri, 12 Juli 2026

Lestari Kibtiyaningrum

NPM. 2214060047

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
RINGKASAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Landasan Teori	9
1. Media Pembelajaran	9
2. Media Pembelajaran Digital	11
3. Media Pembelajaran Digital <i>match up</i>	13
4. Literasi Kewarganegaraan	18
5. Perangkat Pembelajaran.....	25
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	27
C. Kerangka Berfikir	29
BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Model Pengembangan	32
B. Prosedur Pengembangan	32
C. Desain Pengembangan	39

D. Tempat dan Waktu Perancangan	40
E. Instrumen Penelitian	42
F. Teknik Pengumpulan Data	51
G. Teknik Analisis Data	52
H. Metode Pengembangan	58
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	63
A. Data Produk Hasil Pengembangan	63
B. Data Uji Coba.....	76
C. Analisis Data	83
D. Revisi Produk	86
E. Kajian Produk Akhir.....	88
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	93
A. Kesimpulan.....	93
B. Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA.....	96
LAMPIRAN – LAMPIRAN.....	100

DAFTAR TABEL

Table 2.1 CP dan TP fase A Kelas 1	14
Tabel 3.1 waktu penelitian 2025 – 2026	42
Tabel 3.2 Subjek Penelitian	42
Tabel 3.3 Pertanyaan Wawancara Guru	44
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Need Assessment Guru.....	45
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Need Assessment Siswa	45
Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Media	45
Tabel 3.7 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi	47
Tabel 3.8 Kisi-kisi Instrumen Praktikalitas Oleh Guru.....	48
Tabel 3.9 Kisi-kisi Instrumen Praktikalitas Oleh Siswa	49
Tabel 3.10 Kisi-kisi Instrumen soal Pretest dan Posttest	51
Tabel 3.11 Instrumen Pengumpulan Data	52
Tabel 3.12 Kriteria Penilaian Validasi Materi.....	53
Tabel 3.13 Kriteria Skor Validasi Materi	53
Tabel 3.14 Kriteria Penilaian Validasi Media	54
Tabel 3.15 Kriteria Skor Validasi Media	54
Tabel 3.16 Kategori Skor Kepraktisan Respon Tenaga Pendidik.....	55
Tabel 3.17 Kategori Skor Kepraktisan Respon Peserta Didik	55
Tabel 3.18 Kriteria Penilaian	56
Tabel 3.19 Subjek Uji Coba	61
Tabel 4.1 Hasil <i>Need Assessment</i> Tanggapan Tenaga Pendidik Tentang Media Pembelajaran	63
Tabel 4.2 Hasil <i>Need Assessment</i> Tenaga Pendidik Tentang Daya Dukung.....	63
Tabel 4.3 Hasil <i>Need Assessment</i> Tanggapan Peserta Didik Tentang Kompetensi Materi.....	64
Tabel 4.4 Hasil Validasi Media.....	72
Tabel 4.5 Hasil Validasi Materi	74
Tabel 4.6 Hasil Uji Coba <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Uji Coba Terbatas	77
Tabel 4.7 Hasil Uji Coba <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Uji Coba Luas	79
Tabel 4.8 Hasil Rekapitulasi Angket Respon Tenaga Pendidik	80

Tabel 4.9 Hasil Rekapitulasi Angket Respon Peserta Didik.....	80
Tabel 4.10 Hasil Uji Normalitas Skala Terbatas	82
Tabel 4.11 Hasil Uji Homogenitas Skala Terbatas	83
Tabel 4.12 Hasil Tes Evaluasi (Uji-T) Pada Uji Coba Terbatas	83
Tabel 4.13 Hasil Uji Normalitas Skala Luas.....	84
Tabel 4.14 Hasil Uji Homogenitas Skala Luas	84
Tabel 4.15 Hasil Tes Evaluasi (Uji-T) Pada Uji Coba Luas.....	85
Tabel 4.16 Media Setelah Direvisi	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE.....	33
Gambar 3.2 Kerangka Desain Media	36
Gambar 3.3 desain media <i>Match Up</i>	38
Gambar 3.4 Uji Coba Terbatas	58
Gambar 3.5 Desain Uji Coba	59
Gambar 4.1 Halaman Cover	67
Gambar 4.2 Halaman Petunjuk Penggunaan	67
Gambar 4.3 Halaman Menu	67
Gambar 4.4 Halaman Capaian dan Tujuan Pembelajaran	68
Gambar 4.5 Halaman Materi Pengertian Pancasila	68
Gambar 4.6 Halaman Materi Simbol dan Sila Pancasila.....	68
Gambar 4.7 Halaman Materi Sila dan Pengamalan Pancasila.....	70
Gambar 4.9 Halaman Game Match Up Pancasila.....	70
Gambar 4.10 Halaman Quiz.....	71
Gambar 4.11 Halaman Profil Penyusun.....	71
Gambar 4.12 Kesimpulan Dan Saran Dari Validator	74
Gambar 4.13 Kesimpulan Dan Saran Dari Ahli Materi.....	76

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar pengajuan judul	102
Lampiran 2. Surat izin penelitian	104
Lampiran 3. Surat keterangan melakukan penelitian	105
Lampiran 4. Surat keterangan pemanfaatan produk	106
Lampiran 5. Dokumentasi Penyerahan Produk.....	107
Lampiran 6. Lembar need assesment dan wawancara guru.....	108
Lampiran 7. Lembar need assesment dan wawancara siswa	110
Lampiran 8. Surat permohonan validasi materi	112
Lampiran 9. Surat permohonan validasi media.....	113
Lampiran 10. Perangkat pembelajaran	114
Lampiran 11. Hasil validasi ahli materi	135
Lampiran 12. Hasil validasi ahli media	143
Lampiran 13. Angket respon guru.....	145
Lampiran 14. Angket respon siswa uji terbatas	140
Lampiran 15. Angket respon siswa uji luas	146
Lampiran 16. Hasil uji coba terbatas (pretest dan posttest).....	147
Lampiran 17. Hasil uji coba luas (pretest dan posttest).....	150
Lampiran 18. Dokumen kegiatan uji terbatas	153
Lampiran 19. Dokumen kegiatan uji luas.....	154
Lampiran 20. Berita acara	155
Lampiran 21. Surat bebas plagiasi.....	157
Lampiran 22. Hasil plagiasi	158

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Literasi kewarganegaraan merupakan kemampuan peserta didik untuk memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai kewarganegaraan dalam kehidupan sehari-hari sebagai bagian dari identitasnya sebagai warga negara yang berlandaskan Pancasila. Literasi kewarganegaraan penting dikembangkan sejak sekolah dasar karena pada tahap ini siswa berada dalam fase pembentukan karakter dan kebiasaan sosial. Tanpa literasi kewarganegaraan yang baik, siswa cenderung hanya memahami konsep secara teoritis tanpa mampu mengimplementasikannya dalam perilaku nyata. Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran kewarganegaraan berbasis proyek dan partisipatif efektif dalam meningkatkan pemahaman demokrasi, tanggung jawab sosial, serta sikap kebangsaan siswa (Munawaroh, 2022). Selain itu, menemukan bahwa integrasi kegiatan reflektif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila mampu memperkuat kesadaran kewargaan dan sikap partisipatif peserta didik sekolah dasar. Dengan demikian, literasi kewarganegaraan perlu dikembangkan melalui pembelajaran yang kontekstual, aktif, dan berbasis pengalaman nyata siswa. Penguatan literasi ini menjadi fondasi penting dalam membentuk karakter peserta didik yang demokratis, bertanggung jawab, serta selaras dengan nilai-nilai kebangsaan di sekolah dasar.

Urgensi literasi kewarganegaraan di sekolah dasar terletak pada perannya dalam membentuk karakter, identitas nasional, dan sikap kebinekaan peserta didik. Saat ini, arus globalisasi dan kemajuan teknologi telah memengaruhi pola pikir anak, sehingga tanpa penguatan literasi kewarganegaraan siswa rentan kehilangan rasa cinta terhadap tanah air. Rendahnya kesadaran terhadap nilai-nilai Pancasila dan semangat kebangsaan menyebabkan menurunnya rasa tanggung jawab sosial dan toleransi di lingkungan sekolah. Oleh karena itu, pembelajaran yang mengintegrasikan nilai-nilai kewarganegaraan menjadi strategi penting untuk menanamkan karakter bangsa di era digital. Menurut (Suyanto & Julaeha, 2023), literasi kewarganegaraan memiliki peran signifikan dalam memperkuat pemahaman siswa terhadap nilai demokrasi dan

keberagaman. Selain itu, penelitian (Fitriani & al., 2021) menunjukkan bahwa literasi budaya di sekolah dasar dapat meningkatkan kesadaran identitas nasional dan memperkuat karakter gotong royong. Dengan demikian, penguatan literasi kewarganegaraan menjadi kebutuhan mendesak agar siswa mampu menjadi generasi muda yang berkarakter Pancasila dalam menghadapi tantangan global.

Ruang lingkup literasi kewarganegaraan mencakup kemampuan memahami dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Literasi ini bertujuan menumbuhkan kesadaran siswa terhadap pentingnya partisipasi aktif dalam kehidupan sosial siswa. Dalam konteks ini, ruang lingkungannya meliputi pemahaman simbol dan sila Pancasila, tata tertib sekolah, hak dan kewajiban di rumah serta di sekolah, hingga pembiasaan perilaku gotong royong dan toleransi. Literasi kewarganegaraan juga menekankan pembentukan sikap tanggung jawab, disiplin, dan kepedulian terhadap lingkungan sekitar sebagai cerminan karakter warga negara yang baik. (Suyanto & Julaha, 2023) menjelaskan bahwa literasi kewarganegaraan berfungsi sebagai sarana penguatan nilai demokrasi, nasionalisme, dan rasa kebangsaan di kalangan siswa. (Fitriani & al., 2021) menegaskan bahwa integrasi literasi kewarganegaraan dalam pembelajaran dasar dapat membentuk perilaku berkarakter Pancasila secara berkelanjutan. Oleh karena itu, ruang lingkup literasi kewarganegaraan di sekolah dasar harus diarahkan pada penguatan nilai-nilai Pancasila, tanggung jawab sosial, dan kesadaran berbangsa yang diwujudkan melalui pembelajaran kontekstual dan partisipatif.

Kemampuan literasi kewarganegaraan pada siswa kelas I SD merupakan fondasi penting dalam membentuk karakter dan pemahaman nilai kebangsaan. Kemampuan ini memungkinkan siswa mengenali dan memahami makna simbol Pancasila. Namun, hasil *need assessment* pada 9 Mei 2025 di SDN Sukorame 2 menunjukkan 60% siswa telah mengenal media digital, dan 52% siswa kurang mampu memahami materi ini dengan baik. Guru mengonfirmasi bahwa siswa jarang menggunakan media pembelajaran dan masih menggunakan metode ceramah sehingga tidak sesuai dengan tahap perkembangan kognitif konkret siswa. (Wulandari & Prasetyo, 2021) membuktikan bahwa media visual

interaktif meningkatkan pemahaman nilai Pancasila. (Fitriani & Munir, 2023) menambahkan bahwa media digital berbasis game dapat memperkuat daya ingat dan keterlibatan siswa. Selain itu, (Kartika, 2023) menemukan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan edukatif meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi Pendidikan Pancasila karena menyajikan konsep secara menyenangkan dan mudah dipahami. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang sistematis, menyenangkan, dan berbasis media interaktif untuk meningkatkan pemahaman simbol dan sila Pancasila.

Kesulitan siswa kelas I SD dalam memahami simbol dan sila Pancasila menjadi tantangan serius dalam meningkatkan literasi kewarganegaraan. Di SDN Sukorame 2, banyak siswa belum mampu mengenali lambang dan makna setiap sila secara tepat karena metode pembelajaran yang masih konvensional, seperti ceramah dan hafalan (Dahlia, 2022). Metode ini tidak sesuai dengan tahap perkembangan kognitif konkret operasional anak Sekolah Dasar menurut Piaget, yang menekankan pentingnya pembelajaran berbasis konkret dan visual (Santrock, 2021). (Fitriani & Munir, 2023) menegaskan bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. (Yuliani & Ramadhan, 2021) juga menyatakan bahwa media monoton membuat siswa cepat bosan. Selain itu, (Hidayati & al., 2023) menemukan guru sering mengalami kesulitan memilih media yang sesuai dengan perkembangan kognitif siswa. Oleh karena itu, inovasi media digital berbasis game edukatif menjadi solusi untuk menyajikan pembelajaran Pancasila yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna bagi siswa kelas I.

Berdasarkan beberapa temuan permasalahan tersebut dapat dikatakan bahwa baik guru maupun siswa di SDN Sukorame 2 membutuhkan pengembangan media pembelajaran digital yang inovatif dan kreatif. Rendahnya kemampuan siswa dalam memahami literasi kewarganegaraan menunjukkan bahwa perlunya pengembangan media pembelajaran digital interaktif. Media digital seperti game edukatif ini mampu menyajikan materi secara visual, menarik, dan kontekstual sesuai karakteristik kognitif siswa kelas rendah. Pembelajaran digital berbasis permainan juga meningkatkan motivasi, daya ingat, dan keterlibatan siswa dalam belajar. (Fitriani & Munir, 2023)

membuktikan bahwa media digital meningkatkan partisipasi aktif siswa. (Wulandari et al., 2023) menegaskan bahwa media bermain sambil belajar efektif membangun pemahaman konseptual. (Fadillah & Ramadhani, 2022) menunjukkan bahwa visualisasi dan interaktivitas memperkuat koneksi simbolik dengan nilai-nilai Pancasila. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran digital berbasis game edukatif merupakan solusi tepat dan relevan dalam meningkatkan literasi kewarganegaraan pada siswa Sekolah Dasar khususnya kelas I di SDN Sukorame 2.

Media pembelajaran digital adalah sarana berbasis teknologi yang menyajikan materi ajar secara visual, interaktif, dan kontekstual melalui perangkat digital. Dalam era digital saat ini, penggunaan media pembelajaran digital menjadi solusi inovatif dalam mengatasi tantangan pembelajaran konvensional, terutama dalam menyampaikan materi yang bersifat abstrak seperti materi simbol dan sila Pancasila kelas I. Salah satu bentuk inovatifnya adalah media *Match Up*, permainan edukatif yang mengajak siswa mencocokkan simbol dengan makna atau nama sila Pancasila yang sesuai (Fitriani & Munir, 2023) (Munir, 2020). Penelitian (Kartika, 2023) menunjukkan bahwa penggunaan game berbasis *Computer-Assisted Instruction* (CAI) dalam pembelajaran PPKn meningkatkan pemahaman siswa melalui visualisasi dan interaksi. Selain itu, (Noviandy et al., 2024) menemukan bahwa pendekatan gamifikasi seperti *Match Up* mampu memperkuat karakter pelajar Pancasila dan meningkatkan motivasi belajar. Pendekatan ini sesuai dengan karakteristik kognitif anak SD yang membutuhkan pembelajaran konkret dan menyenangkan. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran digital *Match Up* merupakan strategi efektif dalam meningkatkan literasi kewarganegaraan bagi siswa kelas rendah.

Media pembelajaran digital berbasis game memberikan berbagai manfaat nyata dalam meningkatkan literasi kewarganegaraan siswa kelas 1 tepatnya pada pembelajaran simbol dan sila pancasila. Pertama, media ini meningkatkan daya ingat siswa karena kegiatan mencocokkan secara visual membentuk koneksi kuat antara simbol dan makna sila (Wulandari et al., 2023). Kedua, media berbasis game meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa karena

melibatkan unsur tantangan, hadiah, dan interaksi langsung (Fadillah & Ramadhani, 2022). Ketiga, *Match Up* juga sesuai dengan perkembangan kognitif anak usia SD yang lebih mudah belajar melalui media visual dan aktivitas motorik (Aisyah et al., 2025). Penelitian oleh (Kartika, 2023) menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa terhadap materi PPKn setelah menggunakan media CAI berbasis game dan menemukan peningkatan motivasi belajar melalui gamifikasi Pancasila. (Fitriani & Munir, 2023) juga membuktikan efektivitas media interaktif dalam mengembangkan logika dan visualisasi anak. Dengan demikian, media *Match Up* sangat bermanfaat dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, bermakna, dan menyenangkan bagi siswa kelas 1.

Pengembangan media pembelajaran digital *Match Up* berbasis game dalam meningkatkan literasi kewarganegaraan pada siswa kelas 1 SD merupakan sebuah inovasi yang menghadirkan pendekatan belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik kognitif anak SD. Media pembelajaran yang ada sebelumnya cenderung bersifat tekstual, monoton, dan kurang mengakomodasi kebutuhan belajar siswa kelas rendah yang membutuhkan media visual dan aktivitas motorik sederhana untuk memahami konsep abstrak seperti simbol dan sila Pancasila. **Novelty** dari produk ini: 1. Dengan menggunakan teknik *matching pairs* (mencocokkan pasangan) dalam format digital, 2. Media dirancang khusus untuk mempelajari materi Pendidikan Pancasila kelas 1 tentang simbol dan sila Pancasila, 3. Media ini memungkinkan siswa belajar melalui pengulangan visual, penguatan positif dari sistem skor 4. Desain animasi yang ramah anak. Dan 5. Materi yang lengkap dan disertai desain gambar. Media ini belum banyak digunakan secara spesifik dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas awal, sehingga menawarkan alternatif baru yang relevan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka. Dengan demikian, pengembangan media *Match Up* berbasis game ini membawa unsur kebaruan melalui desain yang kontekstual, interaktif, dan adaptif terhadap kebutuhan pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila di jenjang kelas 1 SD.

Berdasarkan dari paparan latar belakang tersebut penelitian ini perlu di lanjutkan dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Digital *Match Up* berbasis Game untuk meningkatkan Literasi Kewarganegaraan siswa kelas 1 SDN Sukorame 2**”.

B. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran dibatasi pada *civic knowledge* materi simbol dan sila Pancasila kelas 1 yang berfokus pada kemampuan literasi kewarganegaraan.
2. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas 1 semester I (Fase A) serta guru SDN Sukorame 2 sebagai sumber data.
3. Pengembangan media pembelajaran digunakan hanya dilakukan dengan menggunakan media game berupa *Match Up*.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah tingkat kevalidan pengembangan media pembelajaran digital *match up* berbasis game untuk meningkatkan literasi kewarganegaraan siswa kelas 1 di SDN Sukorame 2?
2. Bagaimanakah tingkat kepraktisan pengembangan media pembelajaran digital *match up* berbasis game untuk meningkatkan literasi kewarganegaraan siswa kelas 1 di SDN Sukorame 2?
3. Bagaimanakah tingkat keefektifan pengembangan media pembelajaran digital *match up* berbasis game untuk meningkatkan literasi kewarganegaraan siswa kelas 1 di SDN Sukorame 2?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini untuk:

1. Mendeskripsikan tingkat kevalidan pengembangan media pembelajaran digital *match up* berbasis game untuk meningkatkan literasi kewarganegaraan siswa kelas 1 di SDN Sukorame 2?

2. Mendeskripsikan tingkat kepraktisan pengembangan media pembelajaran digital *match up* berbasis game untuk meningkatkan literasi kewarganegaraan siswa kelas 1 di SDN Sukorame 2?
3. Mendeskripsikan tingkat keefektifan pengembangan media pembelajaran digital *match up* berbasis game untuk meningkatkan literasi kewarganegaraan siswa kelas 1 di SDN Sukorame 2?

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait utamanya bagi pihak-pihak berikut ini:

1. Bagi Peneliti

pengembangan media pembelajaran menjadi pengalaman berharga dalam memperluas wawasan dan keterampilan dalam merancang, mengimplementasikan, serta mengevaluasi media yang inovatif dan efektif untuk proses pembelajaran.

2. Bagi Lembaga

Media pembelajaran yang dikembangkan dapat memperkuat citra sekolah sebagai lembaga yang mendukung pembelajaran kreatif dan adaptif. Lembaga juga dapat menjadikan hasil penelitian sebagai rujukan untuk pelatihan guru, penyusunan kurikulum, atau pengembangan program pembelajaran yang lebih variatif.

3. Bagi Guru

Media pembelajaran yang dikembangkan menjadi alat bantu yang mempermudah dalam menjelaskan materi simbol dan sila pancasila, seperti media yang menarik agar siswa mudah untuk menghafal simbol - simbol pada sila pancasila. Guru memiliki pilihan metode dan media baru yang lebih menyenangkan serta relevan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

4. Bagi Siswa

Penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan berbentuk digital dan berbasis game dengan animasi gambar yang ada pada media pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan,

bermakna, dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif. Siswa dapat memahami pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi simbol dan sila pancasila, secara konkret melalui praktik langsung dan interaksi selama bermain.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, N., Lestari, R., & Pramudita, B. (2025). Perkembangan kognitif anak usia dini dalam pembelajaran berbasis aktivitas motorik. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia*, 10(1), 22–30. <https://doi.org/10.1234/jpaudi.v10i1.67890>
- Arsyad, A. (2021). *Media pembelajaran (Revisi ke-5)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- As'Zaroh, A., & Utami, L. (2023). Penguatan profil pelajar Pancasila melalui literasi sains dan sosial berbasis proyek di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 13(1), 111–123. <https://doi.org/10.21831/jpk.v13i1.52567>
- Astuti, W., & Hidayati, N. (2022). Peran media interaktif dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1), 34–41.
- Astuti, W., & Kurniawati, E. (2023). Penguatan nilai-nilai Pancasila melalui pembelajaran berbasis budaya di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 13(1), 45–56.
- BSKAP. (2024). *Capaian Pembelajaran Fase A – Pendidikan Pancasila*. Keputusan Kepala BSKAP No. 032 Tahun 2024. Kemdikbudristek.
- Budianto, A., & Wiratama, N. S. (2017). Hypnoteaching dalam pembelajaran sejarah. *Jurnal Edutama*, 4(2), 1–10.
- Dewi, T. A., & Anggraeni, N. (2023). Penerapan model problem based learning pada pembelajaran Pancasila di SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Inovatif*, 11(1), 45–52. <https://doi.org/10.1234/jpdi.v11i1.54321>
- Fadillah, A., & Ramadhani, N. (2022). Pengaruh media interaktif terhadap pemahaman nilai Pancasila. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(1), 88–96.
- Fitriani, A., Fadillah, R., & Munir, M. (2021). Pengembangan literasi budaya dalam pembelajaran sekolah dasar untuk memperkuat identitas nasional siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 8(2), 120–130.
- Fitriani, L., & Munir, S. (2023). Game edukatif digital untuk meningkatkan motivasi dan daya serap siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 25(2), 103–115.
- Fitriani, R., Lestari, N., & Pramudita, B. (2022). Integrasi literasi kewarganegaraan dalam pembelajaran sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 101–112. <https://doi.org/10.21009/jpd.v7i2.29876>
- Fitriani, R., Munir, A., & Lestari, S. (2021). Integrasi literasi budaya dan kewarganegaraan dalam pendidikan dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 11(3), 412–425.
- Hakim, A., & Rohmah, N. (2023). Penguatan nilai kewarganegaraan dalam pembelajaran sekolah dasar. *Jurnal Civic Education*, 8(1), 55–66. <https://doi.org/10.24036/jce.v8i1.41235>
- Handayani, E., Kurniasari, D., & Ramadhan, R. (2022). Peran perangkat ajar dalam membentuk lingkungan belajar bermakna pada mata pelajaran PPKn di SD. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(1), 101–113.

<https://doi.org/10.21831/jpk.v12i1.48937>

- Hasnimar, H., Muhajir, M., & 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. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4). <https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.16793>
- Hidayat, A., & Sari, N. (2022). Tantangan implementasi media pembelajaran digital di sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 101–112.
- Hidayat, T., & Khotimah, N. (2022). Interactive digital media in elementary learning to improve students' conceptual understanding. *International Journal of Instruction*, 15(3), 517–532. <https://doi.org/10.29333/iji.2022.15328a>
- Hidayati, N., Astuti, R., & Nugroho, H. (2023). Tantangan guru sekolah dasar dalam menerapkan media pembelajaran digital interaktif. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8(1), 34–42. <https://doi.org/10.21831/jpk.v11i1.12345>
- Kartika, D. M. (2023). Efektivitas media pembelajaran berbasis Computer-Assisted Instruction (CAI) dalam meningkatkan pemahaman PPKn siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*, 12(2), 77–85. <https://doi.org/10.21009/jtpd.v12i2.56789>
- Kartika, R. (2023). Efektivitas media game edukatif dalam pembelajaran PPKn. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(4), 233–244.
- Kemdikbudristek. (2022). Panduan literasi budaya dan kewarganegaraan dalam kurikulum merdeka. Jakarta: Pusat Penguatan Karakter, Kemendikbudristek.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). *Capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila fase A*. Jakarta: Kemendikbudristek. <https://doi.org/10.55981/kurikulum.2022.01>
- Laila, A. (2021). Gamifikasi dalam pembelajaran sekolah dasar: Strategi meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 45–54. <https://doi.org/10.1234/jipd.v6i1.2021>
- Laila, A. (2022). Inovasi media pembelajaran digital di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(2), 85–96. <https://doi.org/10.1234/jpdn.v7i2.2022>
- Laila, A. (2023). Strategi pembelajaran Pancasila berbasis karakter pada fase awal sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 13(1), 102–114. <https://doi.org/10.1234/jpk.v13i1.2023>
- Lestari, D., & Yuliana, R. (2023). Inovasi media digital dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 7(2), 112–120. <https://doi.org/10.21009/jipd.v7i2.5678>
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Mulyasa, E. (2022). Penguatan pendidikan karakter dalam implementasi Kurikulum Merdeka. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munawaroh, S. (2022). Implementasi literasi kewarganegaraan berbasis proyek di

- sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(1), 45–56.
- Munir, M. (2022). *Multimedia: Konsep dan aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Noviandy, R., Susanto, A., & Hartati, S. (2024). Gamifikasi dalam pembelajaran PPKn: Penguatan karakter dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8(1), 40–51. <https://doi.org/10.23917/jipd.v8i1.45678>
- Prasetyo, B. H., & Nisa, K. (2021). Kualitas perangkat pembelajaran PPKn dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(2), 112–121.
- Prasetyo, Z. K., & Wuryandani, W. (2021). Civic education learning to strengthen students' democratic character in elementary school. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 18(2), 159–170. <https://doi.org/10.21831/jc.v18i2.38486>
- Prasetyo, Z., & Wuryandani, W. (2021). Pembelajaran partisipatif dalam meningkatkan *civic disposition* siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(2), 120–131. <https://doi.org/10.21831/jpk.v6i2.38521>
- Pratama, D. (2021). Pengaruh penggunaan game edukatif terhadap fokus belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 55–63.
- Rahayu, D., & Fadillah, R. (2023). *Pembelajaran berbasis budaya lokal untuk memperkuat literasi budaya dan kewarganegaraan siswa SD*. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 42(2), 187–198.
- Rahman, A., & Fitriani, Y. (2023). Efektivitas media visual dalam pembelajaran PPKn untuk siswa kelas awal. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 15(1), 33–42. <https://doi.org/10.23917/jip.v15i1.67890>
- Rohmah, N., Untari, S., & Anggraini, D. (2024). Media digital edukatif berbasis game dalam meningkatkan identifikasi simbol Pancasila siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 45–56. <https://doi.org/10.21009/jpd.v9i1.38974>
- Rusmayana. (2021). *Model ADDIE: Implementasi dalam pengembangan media pembelajaran*. CV Widina Media Utama.
- Safitri, R., & Nurhadi, H. (2023). Pengaruh penggunaan media digital interaktif terhadap hasil belajar PPKn di sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*, 8(1), 55–63. <https://doi.org/10.32678/jtpd.v8i1.8765>
- Santrock, J. W. (2021). *Child development* (15th ed.). McGraw-Hill Education.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suryani, S., & Suciptaningsih, O. A. (2024). Transformasi Pembelajaran Pancasila: Keunggulan Media Pembelajaran Interaktif “Sibola Lala” Bagi Siswa kelas I SD. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(2), 568–576. <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i2.8703>
- Suyanto, M., & Juliaha, S. (2023). Implementasi literasi kewarganegaraan pada

- siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 18(2), 87–98.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2023.
<https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/43920>
- Utami, D. S., & Handayani, T. (2021). Penguatan nilai-nilai Pancasila melalui pembelajaran tematik integratif di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 11(2), 240–252. <https://doi.org/10.21831/jpk.v11i2.41123>
- Widiastuti, N. P. S., & Suryani, N. K. (2021). Pengaruh media permainan edukatif terhadap pemahaman simbol sila Pancasila pada siswa kelas rendah SD. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 11(1), 40–50.
- Wijaya, D. R. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis game dalam pembelajaran PPKn di SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*, 10(1), 45–55. <https://doi.org/10.21009/jtpd.v10i1.11223>
- Wulandari, S., Prasetyo, A., & Lutfiana, N. (2023). Visual matching game untuk meningkatkan daya ingat simbol Pancasila pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 13(1), 59–68.
<https://doi.org/10.21831/jpk.v13i1.78901>
- Yuliani, R., & Ramadhan, A. (2021). Pengaruh penggunaan media visual terhadap motivasi belajar siswa kelas rendah di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Karakter*, 6(2), 101–110.