

Pengembangan Media Dadura terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar

Yulianti Karim ^{1*}, Candra Cuga ², Reska Putri Ismail ³, Nurainun ⁴, Muhammad Sarlin ⁵

Correspondensi Author

^{1, 2, 3, 4, 5} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

Email:

yuliantikarim03@gmail.com

candracuga@ung.ac.id

reskaputriismail@ung.ac.id

nurainun@ung.ac.id

sarlin_muh@ung.ac.id

Keywords :

Media Dadura; Hasil Belajar; Media

Pembelajaran; Pendidikan Kewarganegaraan;

Siswa Sekolah Dasar;

Abstrak. Urgensi penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah dasar sehingga diperlukan pengembangan media Dadura sebagai inovasi pembelajaran yang menarik, interaktif, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media Dadura (Dadu Edukatif Responsibilitas dan Akses) serta menguji kelayakan, kepraktisan, dan keefektifannya dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) materi hak dan kewajiban di kelas III sekolah dasar. Latar belakang penelitian ini adalah dominannya metode pembelajaran berpusat pada guru dan terbatasnya penggunaan media interaktif, sehingga berdampak pada rendahnya partisipasi murid yang berada pada tahap operasional konkret. Penelitian menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation), dilaksanakan di SDN 80 Kota Tengah Kota Gorontalo dengan subjek murid kelas III. Data dikumpulkan melalui lembar validasi ahli materi, media, bahasa, dan pengguna, lembar observasi, serta pre-test dan post-test. Analisis data menggunakan perhitungan persentase skor untuk menentukan tingkat kelayakan dan kepraktisan, serta N-Gain untuk mengukur keefektifan. Hasil penelitian menunjukkan media Dadura memperoleh skor kelayakan 92,7% (sangat layak) dan kepraktisan 100% (sangat praktis). Dari sisi keefektifan, nilai rata-rata meningkat dari 48,00 pada pre-test menjadi 86,67 pada post-test, dengan N-Gain sebesar 0,76 (kategori tinggi) dan tingkat keefektifan 76,11% (efektif). Temuan ini menegaskan bahwa media berbasis permainan konkret mampu menjembatani kesenjangan antara karakteristik berpikir operasional konkret murid dengan tuntutan pemahaman konsep abstrak, sekaligus memperkuat keterlibatan kognitif dan emosional secara bermakna.

Abstract. The urgency of this research lies in the low learning outcomes of elementary school students in Civic Education subjects, thereby requiring the development of Dadura media as an engaging, interactive, and effective learning innovation to improve students' understanding. This study aims to develop the Dadura media (Dice of Responsibility and Access Education) and test its feasibility, practicality, and effectiveness in learning Civic Education (PKn)

about rights and obligations in grade III of elementary school. The background of this study is the dominance of teacher-centered learning methods and the limited use of interactive media, which results in low participation of students who are at the concrete operational stage. This study uses a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), which is implemented at SDN 80 Kota Tengah, Gorontalo City with grade III students as subjects. Data were collected through validation sheets from material, media, language, and user experts, observation sheets, and pre-tests and post-tests. Data analysis used percentage score calculations to determine the level of feasibility and practicality, and N-Gain to measure effectiveness. The results showed that the Dadura media obtained a feasibility score of 92.7% (very feasible) and a practicality score of 100% (very practical). In terms of effectiveness, the average score increased from 48.00 in the pre-test to 86.67 in the post-test, with an N-Gain of 0.76 (high category) and an effectiveness level of 76.11% (effective). These findings confirm that concrete game-based media is able to bridge the gap between students' concrete operational thinking characteristics and the demands of understanding abstract concepts, while strengthening cognitive and emotional engagement meaningfully.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution
4.0 International License



Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada era globalisasi telah mendorong transformasi dalam dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran yang dituntut lebih adaptif, inovatif, dan berpusat pada peserta didik. Pembelajaran abad ke-21 tidak hanya menekankan pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Penelitian menunjukkan bahwa integrasi keterampilan tersebut berperan penting dalam meningkatkan kesiapan peserta didik menghadapi tantangan global (Amrullah et al., 2024). Dalam konteks ini, pemanfaatan media pembelajaran menjadi faktor kunci dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna (Wahyuni & Ananda, 2022). Namun, penggunaan teknologi pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, khususnya pada jenjang sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret (Wardani & Purba, 2026).

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik dan peserta didik yang bertujuan untuk membangun pengetahuan dan pengalaman belajar secara bermakna (Cuga et al., 2024). Dalam implementasinya, pembelajaran menjadi inti dari proses pendidikan yang menentukan keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Salah satu implementasi tersebut terlihat pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di sekolah dasar. Pembelajaran PKn tidak hanya berorientasi pada pemahaman konsep hak dan kewajiban, tetapi juga pada internalisasi nilai-nilai Pancasila dan tanggung jawab sosial dalam kehidupan sehari-hari (Sulastina et al., 2025). Pembelajaran PKn yang efektif terbukti berkontribusi terhadap pembentukan karakter, kesadaran sosial, serta kemampuan berpikir kritis peserta didik (Fitriani et al., 2023; Pratiwi et al., 2022). Oleh karena itu, pembelajaran PKn perlu dirancang secara kontekstual dan aplikatif agar peserta didik mampu menghubungkan konsep dengan pengalaman nyata.

Meskipun demikian, berbagai permasalahan masih ditemukan dalam proses pembelajaran. Permasalahan tersebut umumnya berkaitan dengan rendahnya motivasi belajar, kurangnya pemahaman konsep, serta minimnya keterlibatan aktif peserta didik (Nurainun et al., 2025). Kondisi ini menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh materi yang disampaikan, tetapi juga oleh bagaimana proses pembelajaran dirancang dan dilaksanakan. Sejalan dengan hal tersebut, hasil observasi di sekolah penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran PKn masih didominasi oleh metode ceramah dengan pemanfaatan media yang terbatas pada buku teks dan lembar kerja peserta didik. Penggunaan media pembelajaran konkret yang dirancang secara sistematis untuk mendukung pemahaman konsep belum tersedia secara optimal. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa serta kurang optimalnya pemahaman terhadap materi, khususnya pada konsep hak dan kewajiban yang seharusnya dipelajari secara kontekstual.

Situasi ini belum sejalan dengan pendekatan konstruktivisme yang menekankan bahwa pemahaman konsep dibangun melalui pengalaman belajar aktif dan interaksi langsung dengan objek pembelajaran (Setiawan & Abdulkarim, 2020). Perkembangan teknologi pembelajaran telah menghadirkan berbagai alternatif media, baik berbasis digital maupun non-digital (Talia et al., 2025). Media digital seperti video pembelajaran mampu menyajikan informasi secara menarik, namun tidak sepenuhnya dapat menggantikan peran media konkret dalam pembelajaran di sekolah dasar. Media konkret tetap memiliki keunggulan dalam membantu siswa memahami konsep abstrak melalui pengalaman langsung (Kandia et al., 2023; Hazrullah & Lubis, 2023). Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya memanfaatkan teknologi digital, tetapi juga mengintegrasikannya dengan media konkret secara pedagogis (Wulandari & Hidayat, 2022; Sari & Ningsih, 2023).

Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media berbasis permainan, seperti permainan dadu, efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Namun, penelitian tersebut masih terbatas pada mata pelajaran tertentu, seperti matematika dan Bahasa (Sari et al., 2023; Melati et al., 2024). Sementara itu, pengembangan media berbasis permainan dalam pembelajaran PKn, khususnya pada materi hak dan kewajiban di sekolah dasar, masih relatif terbatas. Selain itu, integrasi antara media konkret dan dukungan teknologi digital dalam satu desain pembelajaran juga belum banyak dikaji. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus mendukung pemahaman konsep secara konkret. Salah satu pendekatan yang relevan adalah *game-based learning*, yang menekankan keterlibatan aktif siswa melalui aktivitas bermain yang terstruktur dan bermakna (Bavelier & Green, 2025). Pendekatan ini sejalan dengan pandangan bahwa *game edukasi* tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Dalam konteks ini, media berbasis permainan dadu memiliki potensi untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, menantang, dan menyenangkan.

Penelitian ini mengembangkan media Dadura (Dadu Edukasi Hak dan Kewajiban) sebagai media pembelajaran berbasis permainan yang dirancang dengan mengintegrasikan media konkret berupa dadu interaktif dengan dukungan teknologi

digital sederhana, seperti akses materi melalui kode QR. Media ini dikembangkan dengan mengacu pada karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar sebagaimana dikemukakan oleh Jean Piaget, sehingga memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman langsung, eksplorasi, dan interaksi aktif. Konsep pengembangan media ini menekankan pada keterpaduan antara aktivitas bermain, pemahaman konsep, dan keterlibatan siswa secara menyeluruh dalam proses pembelajaran.

Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi media konkret berbasis permainan dengan teknologi digital sederhana dalam pembelajaran PKn, serta fokus pada peningkatan keterlibatan aktif siswa pada materi hak dan kewajiban di sekolah dasar. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menghasilkan produk media pembelajaran, tetapi juga menawarkan pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan media Dadura serta menganalisis kelayakan, kepraktisan, dan keefektifannya dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn di sekolah dasar.

Metode

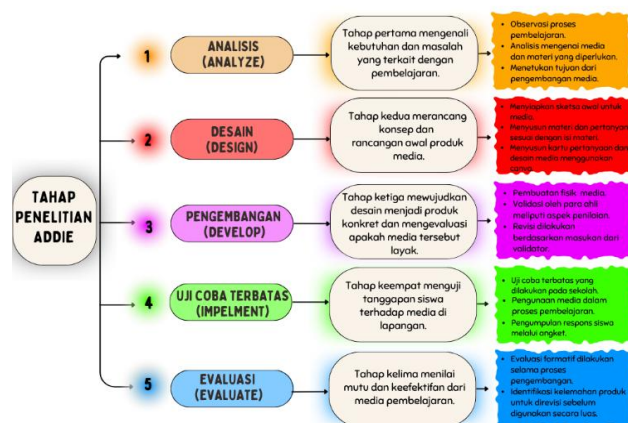
Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran Dadura (Dadu Edukasi Hak dan Kewajiban) serta menguji keefektifannya dalam pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu *Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*. Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran melalui observasi di sekolah dasar. Tahap desain meliputi perancangan media Dadura dan penyusunan materi pembelajaran. Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat produk menggunakan aplikasi Canva serta melakukan validasi oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan ahli pengguna. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba penggunaan media di kelas III sekolah dasar. Selanjutnya, tahap evaluasi dilakukan untuk menilai kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media yang dikembangkan.

Desain penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experimental Design* dengan jenis *One Group Pretest-Posttest Design*. Desain *pre-eksperimen* ini diterapkan khusus pada tahap implementasi dalam model pengembangan ADDIE, yakni ketika media Dadura diujicobakan secara langsung kepada peserta didik untuk mengukur keefektifannya. Penelitian dilakukan pada satu kelompok tanpa kelompok kontrol dengan memberikan *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah penggunaan media Dadura. Subjek penelitian terdiri dari seluruh siswa kelas III SDN 80 Kota Tengah yang hadir pada saat pelaksanaan pembelajaran, yaitu sebanyak 15 siswa. Meskipun jumlah subjek tergolong kecil, hal ini merupakan kondisi riil di lapangan dan lazim dalam penelitian pengembangan yang berfokus pada uji kelayakan, kepraktisan, serta keefektifan media dalam skala terbatas sebelum disebarluaskan lebih luas. Selain itu, penelitian juga melibatkan validator ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan ahli pengguna untuk menilai kelayakan media sebelum diimplementasikan.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, kuesioner (angket), dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati keterlibatan siswa selama pembelajaran, wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi dari guru dan siswa, sedangkan angket digunakan untuk menilai kelayakan dan kepraktisan media berdasarkan aspek materi, bahasa, dan tampilan. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto dan catatan kegiatan. Instrumen penelitian berupa lembar

observasi, pedoman wawancara, angket validasi ahli, serta soal pilihan ganda untuk pretest dan posttest. Instrumen angket menggunakan skala penilaian untuk mengukur tingkat kelayakan dan kepraktisan media.

Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif. Data kelayakan dan kepraktisan dianalisis menggunakan persentase untuk menentukan kategori kelayakan media. Sementara itu, keefektifan media dianalisis menggunakan uji N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa berdasarkan selisih nilai pretest dan posttest. Hasil analisis kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori tingkat efektivitas untuk menentukan keberhasilan penggunaan media Dadura dalam pembelajaran.



Gambar 1. Adaptasi Tahap Penelitian ADDIE (Sumber: Branch, 2009)

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation* (Branch, 2009). Model ADDIE dipilih karena sifatnya yang sistematis dan terstruktur, serta sesuai digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran yang layak, praktis, dan efektif (Branch, 2009). Penelitian dilaksanakan di SDN 80 Kota Tengah, Kota Gorontalo pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah murid kelas III yang berjumlah 15 orang. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, lembar validasi ahli, angket respon, serta tes hasil belajar berupa *pre-test dan post-test*. Berikut penjelasan tahapan model pengembangan ADDIE dalam penelitian ini:

Analyze (Analisis)

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran melalui observasi langsung dan wawancara dengan guru wali kelas III SDN 80 Kota Tengah. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran PKn masih didominasi metode ceramah dengan keterbatasan media pembelajaran konkret dan interaktif, sehingga berdampak pada rendahnya keterlibatan aktif murid dalam proses pembelajaran.

Design (Desain)

Berdasarkan hasil analisis, peneliti merancang media pembelajaran Dadura (Dadu Edukatif Responsibilitas dan Akses) yang disesuaikan dengan karakteristik murid kelas III sekolah dasar. Tahap ini meliputi perancangan sketsa media, penyusunan materi hak dan kewajiban, serta pembuatan desain visual menggunakan aplikasi *Canva*.

Development (Pengembangan)

Tahap ini, media Dadura dikembangkan menjadi produk jadi dan selanjutnya divalidasi oleh ahli materi, ahli media, ahli pengguna, dan ahli bahasa. Proses validasi

bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media serta memperoleh saran perbaikan guna meningkatkan kualitas produk. Data kelayakan dianalisis menggunakan skala Likert kemudian di cocokan dengan tabel kriteria kelayakan berikut:

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Media

Persentase (%)	Kriteria
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Tidak Layak
≤ 20%	Sangat Tidak Layak

Tabel 1, di atas menunjukkan kriteria kelayakan media yang digunakan sebagai acuan dalam menginterpretasikan hasil validasi. Rentang persentase dibagi menjadi lima kategori, mulai dari sangat tidak layak hingga sangat layak. Media dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran apabila persentase skor validasi mencapai minimal 61%, sedangkan media yang memperoleh persentase di bawah angka tersebut perlu dilakukan revisi sebelum dapat diimplementasikan. Semakin tinggi persentase yang diperoleh, semakin baik kualitas media ditinjau dari aspek yang dinilai oleh masing-masing validator. Kriteria ini menjadi tolok ukur objektif dalam menentukan apakah media Dadura telah memenuhi standar kelayakan untuk digunakan dalam proses pembelajaran PKn di kelas III sekolah dasar.

Implementation (Implementasi)

Setelah dinyatakan layak oleh validator, media Dadura diujicobakan secara langsung di kelas III SDN 80 Kota Tengah. Penelitian ini menggunakan desain Pre-Experimental tipe One Group Pretest-Posttest Design dengan pola $T1 \rightarrow X \rightarrow T2$, di mana $T1$ adalah pre-test, X adalah perlakuan menggunakan media Dadura, dan $T2$ adalah post-test. Kepraktisan media diukur melalui angket respon guru dan murid sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan Media

Persentase (%)	Kriteria
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
≤ 20%	Tidak Praktis

Tabel 2 di atas menjabarkan kriteria kepraktisan media yang dijadikan acuan dalam menginterpretasikan hasil angket respons guru dan murid. Kriteria kepraktisan terbagi menjadi lima kategori dengan rentang persentase yang berjenjang, mulai dari tidak praktis hingga sangat praktis. Media pembelajaran dinyatakan praktis apabila persentase skor yang diperoleh dari angket respons mencapai minimal 61%, yang berarti media tersebut dapat digunakan dengan mudah dan tidak menimbulkan kendala berarti dalam proses pembelajaran. Penilaian kepraktisan ini penting untuk memastikan bahwa media Dadura tidak hanya layak secara konten dan tampilan, tetapi juga dapat dioperasikan secara efisien oleh guru maupun murid dalam kondisi pembelajaran yang sesungguhnya di kelas III SDN 80 Kota Tengah.

Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan dalam dua bentuk, yaitu evaluasi formatif yang dilaksanakan pada setiap tahap pengembangan untuk penyempurnaan produk, dan evaluasi sumatif yang dilakukan di akhir implementasi. Keefektifan media dianalisis menggunakan uji N-Gain ditentukan berdasarkan kriteria pada tabel berikut: Media

Dadura dinyatakan efektif apabila hasil perhitungan N-Gain berada minimal pada kategori "sedang" dan tafsiran efektivitas berada pada kategori "efektif" ($\geq 76\%$).

Tabel 3. Kriteria Skor N-Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Tabel 3 diatas menunjukkan tiga kategori peningkatan hasil belajar berdasarkan nilai N-Gain, yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Kategori tinggi diperoleh apabila nilai N-Gain melebihi 0,7, yang mengindikasikan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah penggunaan media pembelajaran. Kategori sedang diperoleh apabila nilai N-Gain berada pada rentang 0,3 hingga 0,7, sedangkan kategori rendah diperoleh apabila nilai N-Gain kurang dari 0,3. Dalam penelitian ini, media Dadura dinyatakan efektif apabila hasil perhitungan N-Gain berada minimal pada kategori sedang dan tafsiran efektivitas berada pada kategori efektif dengan persentase minimal 76%. Kriteria ini digunakan sebagai tolok ukur objektif untuk menilai sejauh mana penggunaan media Dadura mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik pada materi hak dan kewajiban dalam pembelajaran PKn di kelas III.

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran Dadura (Dadu Edukasi Hak dan Kewajiban) sebagai sarana pendukung pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) yang dapat memfasilitasi murid kelas III sekolah dasar dalam memahami konsep hak dan kewajiban melalui penyajian yang lebih interaktif, konkret, dan menyenangkan.

Tabel 4. Hasil Wawancara Guru dan Murid

Tema	Kutipan Wawancara	Interpretasi
Kondisi pembelajaran di kelas	Guru: "Sebagian murid masih pasif saat pembelajaran PKn berlangsung, terutama ketika hanya menggunakan buku ajar dan penjelasan lisan".	Dominasi metode ceramah menyebabkan rendahnya keterlibatan aktif murid dalam pembelajaran.
Materi yang dianggap sulit	Guru: "Murid sudah familiar dengan hak dan kewajiban di rumah dan sekolah, namun masih kesulitan memahami cakupan yang lebih luas seperti di masyarakat dan negara."	Cakupan materi hak dan kewajiban belum dikembangkan secara menyeluruh dalam pembelajaran.
Media pembelajaran yang digunakan	Guru: "Saya biasanya menggunakan buku ajar dan pernah mencoba video dari YouTube, tetapi murid tetap kurang fokus."	Media yang digunakan belum mampu meningkatkan konsentrasi dan keterlibatan aktif murid secara optimal.
Respons murid terhadap media	Murid: "Kalau belajarnya pakai permainan lebih seru dan tidak bosan."	Penggunaan media berbasis permainan dapat meningkatkan minat dan antusiasme murid dalam belajar.
Minat Belajar	Murid: "Saya suka kalau belajarnya sambil main, jadi lebih mudah diingat."	Media pembelajaran berbasis aktivitas langsung dapat membantu murid memahami dan mengingat materi lebih baik.
Keterbatasan media	Guru: "Media yang ada sekarang belum cukup untuk membuat murid aktif dan terlibat langsung dalam pembelajaran."	Diperlukan media pembelajaran yang lebih variatif, interaktif, dan mampu mendorong partisipasi aktif murid.

Berdasarkan Tabel 4, hasil wawancara dengan guru dan murid menunjukkan bahwa pembelajaran PKn di kelas III masih didominasi metode ceramah dengan penggunaan media yang terbatas. Sebagian murid mengalami kesulitan memahami materi hak dan kewajiban, terutama pada cakupan lingkungan masyarakat dan negara, serta cenderung pasif selama pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut menjadi dasar pertimbangan dalam pengembangan media Dadura sebagai solusi pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan bermakna. Penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yakni *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).

Kondisi Awal Pembelajaran PKn Materi Hak dan Kewajiban

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan melalui observasi langsung di kelas III SDN No. 80 Kota Tengah Gorontalo pada tanggal 06 Februari 2026, diperoleh gambaran bahwa proses pembelajaran PKn masih menghadapi berbagai kendala. Salah satu permasalahan utama adalah pembelajaran yang masih berpusat pada guru dengan dominasi metode ceramah dan penggunaan buku ajar sebagai sumber utama. Meskipun modul ajar telah disusun secara sistematis mencakup kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup, dalam praktiknya aktivitas pembelajaran lebih banyak bersifat verbal sehingga murid cenderung pasif dan kurang terlibat secara aktif. Dari segi media pembelajaran, sarana yang digunakan masih terbatas. Penggunaan media digital melalui video YouTube pernah dilakukan, namun belum sepenuhnya mampu meningkatkan konsentrasi dan keterlibatan aktif seluruh murid.

Media pembelajaran merupakan alat atau bahan yang dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam berlangsungnya proses belajar mengajar. Padahal, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan interaksi dalam proses pembelajaran sehingga murid tidak akan merasa bosan. Dari sisi cakupan materi, pembelajaran lebih banyak berfokus pada hak dan kewajiban di lingkungan rumah dan sekolah, sementara pembahasan hak dan kewajiban di lingkungan masyarakat dan negara belum dikembangkan secara mendalam. Dalam proses pembelajaran, seorang pendidik perlu merancang kegiatan pembelajaran sebaik mungkin, mulai dari media, bahan ajar, dan lain sebagainya (Purba et al., 2023). Materi yang mudah dimengerti dan dikemas menarik akan meningkatkan minat murid untuk mempelajarinya. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti merumuskan kebutuhan akan media pembelajaran yang tidak hanya interaktif, tetapi juga mampu memperluas cakupan materi agar murid memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif.

Pengembangan Media Dadura (Dadu Edukasi Responsibilitas dan Akses)

Pengembangan media Dadura dilakukan mengacu pada model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *analyze, design, development, implementation, and evaluation*. Adapun penjabaran setiap tahap pengembangan adalah sebagai berikut:

Analyze (Analisis)

Tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas III SDN No. 80 Kota Tengah. Hasil analisis menunjukkan bahwa murid membutuhkan media konkret dan interaktif yang dapat mendorong keterlibatan aktif serta memperluas pemahaman materi hak dan kewajiban secara lebih menyeluruh. Data hasil analisis ini kemudian dijadikan dasar dalam merumuskan tujuan dan arah pengembangan media Dadura.

Design (Desain)

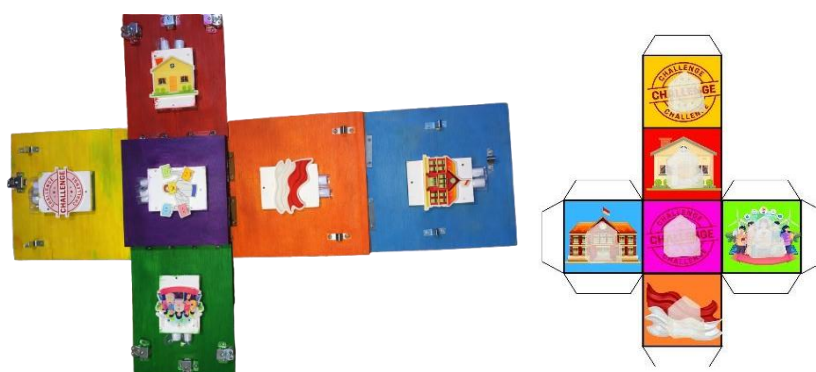
Pada tahap ini, peneliti merancang desain awal media Dadura yang terdiri atas dadu edukasi, kartu pernyataan, kartu aksi, kartu peraga, buku materi, buku panduan penggunaan, serta kotak penyimpanan. Materi yang dimuat mencakup hak dan kewajiban di lingkungan rumah, sekolah, masyarakat, dan negara, disusun menggunakan bahasa sederhana dengan contoh yang kontekstual. Desain visual dikerjakan menggunakan aplikasi Canva dengan memperhatikan keterbacaan, kerapian tata letak, serta daya tarik visual yang sesuai dengan karakteristik murid kelas III.



Gambar 2. Media Dadura

Development (Pengembangan)

Pada tahap ini, media Dadura dikembangkan menjadi produk jadi dan divalidasi oleh empat validator, yaitu ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pengguna. Validasi adalah proses memastikan bahwa sesuatu itu benar, sah, akurat, atau sesuai dengan aturan atau standar yang ditetapkan (Anugrah et al., 2022). Berdasarkan masukan validator, dilakukan beberapa perbaikan antara lain: penyempurnaan simbol dadu dengan teknik timbul (emboss) agar lebih tahan lama, penambahan gambar dan penegasan kata penting pada buku materi, serta perubahan panduan dari bentuk brosur menjadi buku panduan yang lebih sistematis dan komprehensif.



Gambar 3. Desain Sebelum dan Sesudah Media Dadura

Implementation (Implementasi)

Media Dadura diujicobakan secara terbatas pada 15 murid kelas III SDN No. 80 Kota Tengah pada tanggal 12 Februari 2026. Peneliti melakukan pengamatan secara langsung terhadap aktivitas murid selama penggunaan media, meliputi cara melempar dadu, mengambil kartu, membaca isi kartu, berdiskusi, dan berpartisipasi aktif selama permainan berlangsung. Selain pengamatan, peneliti juga mengumpulkan tanggapan dari murid dan guru mengenai kemudahan penggunaan, kemenarikan media, serta tingkat keterlibatan murid.

Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan dalam dua bentuk, yaitu evaluasi formatif pada setiap tahap pengembangan untuk penyempurnaan produk, dan evaluasi sumatif melalui pre-test dan post-test untuk mengukur keefektifan media. Berdasarkan keseluruhan hasil validasi, uji kepraktisan, dan uji keefektifan, media Dadura dinyatakan memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran PKn kelas III sekolah dasar.

Kelayakan Media Dadura (Dadu Edukatif Responibilitas dan Akses)

Kelayakan media Dadura dinilai untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Penilaian kelayakan dilakukan melalui validasi oleh empat validator, yaitu ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pengguna. Validasi ahli media dilakukan untuk menilai aspek tampilan, desain, simbol, kemenarikan visual, serta kepraktisan penggunaan. Validasi ahli materi dilakukan untuk menilai ketepatan isi materi, kesesuaiannya dengan kurikulum, serta keterkaitannya dengan tujuan pembelajaran. Validasi ahli bahasa bertujuan menilai ketepatan penggunaan bahasa, kejelasan kalimat, dan kesesuaiannya dengan tingkat perkembangan murid sekolah dasar. Validasi ahli pengguna bertujuan menilai kelayakan penggunaan media dalam proses pembelajaran di kelas. Rekapitulasi penilaian kelayakan media disajikan pada tabel berikut.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Validasi Media Dadura

No	Nama	Jenis Validasi	Persentase	Kategori
1.	Dr. Candra Cuga, S.Pd., M.Pd	Kelayakan Media	90%	Sangat Layak
2.	Ade Mahniar, S.Pd., M.Pd	Kelayakan Media	92,5%	Sangat Layak
3.	Dr. Candra Cuga, S.Pd., M.Pd	Kelayakan Materi	91,6%	Sangat Layak
4.	Reska Putri Ismail, S.Pd., M.Pd	Kelayakan Materi	100%	Sangat Layak
5.	Fidyawati Monoarfa, S.Pd., M.Pd	Kelayakan Bahasa	85%	Sangat Layak
6.	Estin Yusuf, S.Pd	Kelayakan Pengguna	100%	Sangat Layak
Nilai Rata-Rata			92,7%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 5, hasil validasi oleh keenam validator menunjukkan bahwa media Dadura memperoleh nilai rata-rata sebesar 92,7% yang berada pada kategori "sangat layak". Total nilai perolehan sebesar 556,6 merupakan hasil penjumlahan seluruh persentase dari enam validator, kemudian dibagi dengan jumlah validator untuk memperoleh nilai rata-rata. Persentase kelayakan mencakup penilaian aspek tampilan media, kesesuaian materi dengan kurikulum, kejelasan bahasa, serta kemudahan penggunaan. Rentang nilai pada ahli media dan materi menunjukkan adanya peningkatan kualitas setelah dilakukan revisi berdasarkan saran validator. Tingginya nilai pada aspek pengguna sebesar 97,5% mengindikasikan bahwa media mudah diterapkan dalam kondisi kelas nyata.

Hasil ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang dirancang secara sistematis dan mempertimbangkan karakteristik peserta didik akan memperoleh penilaian kelayakan yang tinggi dari para ahli karena mampu mengakomodasi kebutuhan belajar murid secara lebih optimal (Nurainun et al., 2025). Kelayakan media Dadura juga didukung oleh penggunaan komponen yang beragam dan terintegrasi, sehingga media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan bermakna.

Kepraktisan Media Dadura (Dadu Edukatif Responibilitas dan Akses)

Setelah melalui serangkaian proses validasi dan revisi berdasarkan masukan para ahli, media Dadura memasuki tahap implementasi dalam bentuk uji coba terbatas. Uji coba dilaksanakan di SDN No. 80 Kota Tengah dengan melibatkan 15 murid kelas III. Tujuan utama dari implementasi ini adalah untuk mengetahui tingkat kepraktisan media dalam pembelajaran PKn pada materi hak dan kewajiban. Pada pelaksanaannya, peneliti melakukan observasi nonpartisipan dengan melibatkan guru wali kelas sebagai observer. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas murid selama penggunaan media Dadura, meliputi keterlibatan, interaksi, serta kemudahan penggunaan media. Rekapitulasi penilaian kepraktisan media disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 6. Rekapitulasi Penilaian Kepraktisan Media Dadura

No	Nama	Jenis Observasi	Persentase	Keterangan
1.	Estin Yusuf, S.Pd	Observasi Uji Kepraktisan	100%	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 6, hasil observasi uji kepraktisan yang mencakup 10 aspek penilaian menunjukkan bahwa seluruh aspek memperoleh nilai 4 (sangat baik), meliputi kemampuan murid dalam memahami cara penggunaan media, kemampuan berkomunikasi dalam kelompok, tingkat antusiasme, keaktifan selama pembelajaran, kemampuan membaca dan memahami materi, kemampuan menjawab pertanyaan, kesungguhan dalam belajar, tingkat konsentrasi, serta respons positif murid terhadap pembelajaran. Berdasarkan hasil tersebut, diperoleh total skor 40 dari skor maksimum 40, sehingga menghasilkan persentase 100% dengan kategori "sangat praktis".

Tingginya tingkat kepraktisan ini menunjukkan bahwa media Dadura mudah digunakan, menarik, serta mampu mendukung keterlibatan aktif murid dalam proses pembelajaran. Hal ini mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya layak secara teoritis, tetapi juga mudah diterapkan dalam praktik pembelajaran di kelas. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta membantu proses pemahaman konsep secara lebih mendalam karena siswa berpartisipasi aktif dalam proses belajar (Sarlin et al., 2022).

Keefektifan Media Dadura (Dadu Edukatif Responibilitas dan Akses)

Keefektifan media diukur melalui pemberian tes berupa pre-test dan post-test kepada 15 murid kelas III SDN No. 80 Kota Tengah. Instrumen tes berbentuk pilihan ganda sebanyak 10 butir soal dengan tingkat kesulitan yang sama pada pre-test dan post-test. Hasil perbandingan pre-test dan post-test disajikan pada tabel berikut.

Tabel 7. Hasil Pre-test dan Post-test

Jenis Tes	Rata-Rata Nilai
Pre-test	48,00
Post-test	86,67

Berdasarkan Tabel 7, nilai rata-rata pre-test sebesar 48,00 menunjukkan bahwa pemahaman awal murid terhadap materi hak dan kewajiban masih rendah, yang disebabkan oleh dominasi metode ceramah dalam pembelajaran sebelumnya. Setelah penggunaan media Dadura dalam pembelajaran, nilai rata-rata meningkat menjadi 86,67. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media Dadura mampu membantu murid memahami materi secara lebih konkret melalui aktivitas permainan dan interaksi langsung. Selanjutnya, tingkat peningkatan hasil belajar dianalisis menggunakan uji N-Gain Score. Hasil analisis disajikan pada Tabel 8.

Tabel 8. Hasil Uji N-Gain

Nilai N-Gain	Presentase	Kategori N-Gain	Kategori Efektivitas
0,76	76,11%	Tinggi	Efektif

Berdasarkan Tabel 8, nilai N-Gain sebesar 0,76 termasuk dalam kategori tinggi. Selain itu, persentase efektivitas sebesar 76,11% berada pada kategori efektif. Hal ini mengindikasikan bahwa media Dadura tidak hanya memberikan peningkatan nilai secara kuantitatif, tetapi juga meningkatkan kualitas pemahaman murid terhadap materi hak dan kewajiban secara bermakna. Peningkatan hasil belajar secara keseluruhan disajikan pada Tabel 9.

Tabel 9. Peningkatan hasil Belajar Murid

Komponen	Nilai
Rata-Rata Pre-test	48,00
Rata-Rata Post-test	86,67
Selisih Peningkatan	38,67

Berdasarkan Tabel 9, selisih peningkatan sebesar 38,67 menunjukkan adanya perubahan yang signifikan setelah penggunaan media Dadura. Peningkatan ini terjadi karena murid tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam kegiatan bermain, berdiskusi, dan pemecahan masalah. Proses ini memungkinkan murid membangun pemahaman secara mandiri sehingga hasil belajar menjadi lebih optimal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media Dadura memberikan kontribusi positif terhadap pembelajaran PKn murid kelas III sekolah dasar, yang ditunjukkan melalui hasil validasi pada kategori sangat layak, kepraktisan pada kategori sangat praktis, serta peningkatan hasil belajar yang signifikan dari pre-test 48,00 menjadi post-test 86,67 dengan N-Gain 0,76 (kategori tinggi). Peningkatan tersebut berkaitan dengan karakteristik media Dadura yang mengintegrasikan aktivitas permainan, interaksi sosial, serta pengalaman belajar konkret.

B. Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran Dadura yang telah melalui serangkaian tahap pengembangan berbasis model ADDIE dan diuji dari tiga aspek utama, yaitu kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media Dadura layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran PKn materi hak dan kewajiban di kelas III sekolah dasar. Temuan ini memberikan bukti empiris bahwa media berbasis permainan konkret mampu menjadi solusi atas permasalahan rendahnya keterlibatan aktif murid yang selama ini terjadi akibat dominasi metode ceramah dalam pembelajaran PKn.

Proses pembelajaran, murid tidak hanya menerima informasi secara verbal, tetapi terlibat dalam aktivitas kognitif seperti membaca kartu, berdiskusi, serta merespons situasi kontekstual yang disajikan dalam permainan. Keterlibatan ini mendorong terjadinya elaborasi informasi, yaitu proses mengaitkan pengetahuan baru dengan pengalaman yang telah dimiliki, sehingga pemahaman konsep menjadi lebih mendalam dan bertahan lebih lama. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta membantu proses pemahaman konsep secara lebih mendalam karena siswa berpartisipasi aktif dalam proses belajar (Sarlin et al., 2022).

Hasil penelitian ini diperkuat oleh penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran tidak hanya membantu

dalam penyampaian materi, tetapi juga meningkatkan keterlibatan serta motivasi belajar murid selama proses pembelajaran berlangsung (Nurainun et al., 2025). Selain itu, temuan penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian lainnya yang menunjukkan bahwa penggunaan model atau media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dapat meningkatkan pemahaman murid serta membentuk sikap positif dalam proses pembelajaran (Ismail, 2025). Dalam konteks ini, pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan menjadi relevan karena mampu mengintegrasikan unsur belajar dan bermain sehingga meningkatkan keterlibatan murid secara lebih optimal (Ismail, 2025).

Lebih lanjut, secara konseptual media pembelajaran memiliki fungsi untuk memperjelas penyampaian pesan, meningkatkan perhatian murid, serta membantu mengatasi keterbatasan pengalaman belajar yang bersifat abstrak (Hasan, 2021). Secara teoretis, temuan ini dapat dijelaskan melalui teori Kerucut Pengalaman Edgar Dale yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila murid memperoleh pengalaman belajar yang bersifat konkret (Arsyad & Kurniawan, 2021). Media Dadura termasuk dalam kategori *contrived experience* (pengalaman tiruan), yaitu pengalaman yang dirancang menyerupai situasi nyata. Melalui aktivitas permainan, murid tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengalami secara langsung situasi yang berkaitan dengan hak dan kewajiban, sehingga konsep yang dipelajari menjadi lebih mudah dipahami dan diinternalisasi.

Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh teori konstruktivisme Jean Piaget, yang menyatakan bahwa murid sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, pemahaman konsep lebih efektif diperoleh melalui pengalaman langsung dan manipulasi objek nyata. Terdapat tiga prinsip utama pembelajaran menurut Piaget, yaitu belajar aktif, belajar melalui interaksi sosial, dan belajar melalui pengalaman sendiri (Ulya, 2021). Ketiga prinsip tersebut terwujud dalam penggunaan media Dadura: pertama, penggunaan dadu sebagai alat manipulatif konkret memungkinkan murid berinteraksi secara langsung dengan media; kedua, keberadaan kartu aksi dan kartu situasi mendorong murid menghubungkan konsep hak dan kewajiban dengan pengalaman nyata; ketiga, kegiatan diskusi dan pemberian respons terhadap tantangan dalam permainan memungkinkan murid membangun pengetahuannya secara aktif melalui interaksi sosial.

Lebih lanjut, peningkatan hasil belajar juga dapat dijelaskan melalui pendekatan *game-based learning* yang menekankan bahwa unsur permainan mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan fokus belajar murid. Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, peningkatan hasil belajar pada penelitian ini tergolong tinggi (N-Gain 0,76), yang menunjukkan bahwa integrasi media konkret dan digital dalam satu desain pembelajaran memberikan dampak yang lebih optimal. Media konkret membantu murid memahami materi yang umumnya bersifat abstrak, meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran dan menciptakan antusiasme serta keingintahuan terhadap materi. Dengan demikian, media Dadura tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang aktif, interaktif, dan bermakna.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Penelitian ini pada dasarnya merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang berfokus pada pengembangan dan pengujian kelayakan, kepraktisan, serta keefektifan media Dadura, bukan penelitian eksperimen yang bertujuan menguji hubungan sebab-akibat secara murni. Pengukuran keefektifan dalam penelitian ini dilakukan sebatas uji coba terbatas menggunakan desain Pre-

Experimental tipe *One Group Pretest-Posttest Design* pada tahap implementasi model ADDIE, tanpa melibatkan kelompok kontrol. Oleh karena itu, peningkatan hasil belajar yang diperoleh belum sepenuhnya dapat diatribusikan secara eksklusif pada penggunaan media Dadura, mengingat faktor lain seperti motivasi belajar murid, kondisi pembelajaran, serta peran guru juga berpotensi memengaruhi hasil penelitian. Selain itu, uji coba yang dilakukan hanya melibatkan 15 murid dalam skala terbatas, sehingga generalisasi hasil penelitian perlu dilakukan secara hati-hati. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat dengan melibatkan kelompok kontrol serta jumlah sampel yang lebih luas guna memperoleh bukti empiris yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media Dadura

Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan menguji kelayakan, kepraktisan, serta keefektifan media Dadura (Dadu Edukasi Hak dan Kewajiban) sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi Hak dan Kewajiban di kelas III SDN 80 Kota Tengah. Media Dadura dirancang dalam bentuk dadu edukatif dengan enam sisi berwarna yang memuat kategori pertanyaan dan tantangan, dilengkapi kartu, buku materi, buku panduan, serta kode QR yang terintegrasi dengan video pembelajaran. Uji kelayakan yang dilakukan oleh para ahli, meliputi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pengguna, menghasilkan skor rata-rata sebesar 92,7% dengan kategori sangat layak, sehingga media dinyatakan siap digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Uji kepraktisan yang dilakukan melalui observasi pada uji coba terbatas yang melibatkan 15 murid kelas III memperoleh skor 100% dengan kategori sangat praktis, sementara uji keefektifan melalui pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 48,00% menjadi 86,67% dengan perolehan N-Gain sebesar 0,76 kategori tinggi dan tafsiran keefektifan 76,11% kategori efektif.

Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa media Dadura dapat menjadi alternatif media pembelajaran konkret yang membantu guru menyajikan materi hak dan kewajiban secara lebih nyata, interaktif, dan kontekstual sesuai dengan tahap berpikir konkret siswa sekolah dasar, sekaligus mendukung pembelajaran yang aktif dan berpusat pada peserta didik. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan karena uji coba media hanya dilakukan secara terbatas pada satu sekolah dan satu kelas dengan jumlah responden yang relatif kecil, serta belum diterapkan pada materi PKn lainnya. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji keefektifan media Dadura melalui desain eksperimen atau kuasi eksperimen dengan cakupan yang lebih luas, mengembangkan media pada materi PKn lainnya, serta mengadaptasi media ke dalam bentuk digital atau berbasis teknologi interaktif agar dapat digunakan secara lebih luas dan fleksibel.

Daftar Pustaka

- Amrullah, J. D. R., Prasetya, F. B., Rahma, A. S., Setyorini, A. D., Salsabila, A. N., & Nuraisyah, V. (2024). Efektivitas peran Kurikulum Merdeka terhadap tantangan Revolusi Industri 4.0 bagi generasi alpha. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(4), 1313–1328. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.754>
- Anugrah, R. A., Suryani, N., & Sukarmin. (2022). Validitas pengembangan media pembelajaran berbasis Android dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 8(1), 45–53. <https://doi.org/10.21831/jipi.v8i1.45123>

- Arsyad, M., & Kurniawan, D. (2021). Media pembelajaran dan tingkat pengalaman belajar menurut kerucut pengalaman Dale dalam pembelajaran abad 21. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(2), 98–107. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v6i2.3120>
- Bavelier, D., & Green, C. S. (2025). Learning and transfer: A perspective from action video game play. *Current Directions in Psychological Science*, 34(1), 43–50. <https://doi.org/10.1177/09637214241287171>
- Branch, R. M. (2009). *Approach, Instructional Design: The ADDIE*. In *Department of Educational Psychology and Instructional Technology University of Georgia*. 53, 9.
- Cuga, C., Astuti, N. N. N. D., & Adhani, Y. (2024). Learning Pancasila through Garuda AR media. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 7(2), 404–414. <https://doi.org/10.23887/jippg.v7i2.84656>
- Fitriani, N., Suryana, Y., & Nugraha, D. M. (2023). Peran pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dalam membentuk karakter dan kemampuan berpikir kritis peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1872–1880. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5678>
- Hasan, M. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Hazrullah, & Lubis, A. H. (2023). The Interactive Multimedia Based on Theo-Centric Approach as Learning Media during the Covid-19 Pandemic. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 12(2), 210–222. <https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v12i2.51493>
- Ismail, R. P. (2025). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. *JAMBURA Guidance and Counseling Journal*, 6(2), 170–176. <https://doi.org/10.62335/sinergi.v2i3.1030>
- Kandia, I. W., Suarningsih, N. M., Wahdah, W., Arifin, A., Jenuri, J., & Suwarma, D. M. (2023). The strategic role of learning media in optimizing student learning outcomes. *Journal of Education Research*, 4(2), 508–514. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i2.214>
- Melati, C. S., Kristi, A., & Sari, P. (2024). The influence of using story dice media on students' critical reasoning ability in learning. *Tunas: Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 1–6. <https://doi.org/10.33084/tunas.v10i1.7695>
- Nurainun, N., Riandhana, T. E., Aries, N. S., Monoarfa, F., Ismail, R. P., Halifah, N., & Efendi, E. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran (Audio Visual) Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Pancasila Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Gorontalo. *SINERGI : Jurnal Riset Ilmiah*, 2(3), 1400–1405. <https://doi.org/10.62335/sinergi.v2i3.1021>
- Pratiwi, I. A., Kanzunnudin, M., & Ardianti, S. D. (2022). Implementasi pembelajaran PKn dalam membangun karakter dan kesadaran sosial siswa sekolah dasar. *Jurnal Educatio*, 8(4), 1543–1550. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i4.3892>
- Purba, S. T., Saragih, M., & Lidya, D. T. (2023). Implementation of ICT-based learning media to improve student learning outcomes. *Jurnal Metabio*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.36985/qpxpn676>

- Sari, R. P., & Ningsih, Y. (2023). Efektivitas media pembelajaran berbasis digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 25(2), 112–121. <https://doi.org/10.21009/jtp.v25i2.32145>
- Sari, R., Omeiza, I. I., & Mwakifuna, M. A. (2023). The Influence of Number Dice Games in Improving Early Childhood Mathematical Logic in Early Childhood Education. *Interval: Indonesian Journal of Mathematical Education*, 1(2), 61–66. <https://doi.org/10.37251/ijome.v1i2.776>
- Sarlin, M., Arsyad, A., & Haris, I. (2022). Identifying Key Component of Collaborative Problem Solving in Teaching and Learning Process: The Challenges Ahead in Preparing for 21st Century Skills. *Journal of Higher Education Theory and Practice*, 22(5), 207–214. <https://doi.org/10.33423/jhetp.v22i5.5215>
- Setiawan, N. H. A., & Abdulkarim, A. (2020). Application of board game Pancasila Dadu (Pandu) in civic learning. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 418, 467–470. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200320.088>
- Sulastina, S., Suminar, T., & Setiawan, D. (2025). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbantuan Articulate Storyline Berbasis Karakter untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar PKN Kelas V. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(1), 12-31. <https://doi.org/10.30605/cjpe.8.1.2025.5321>
- Talia, D. I., Hanifah, N., & Aeni, A. N. (2025). Analisis Penggunaan PowerPoint Interaktif sebagai Media Edukasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas V SDN Parumasan. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(2), 1013-1026. <https://doi.org/10.30605/cjpe.8.2.2025.6421>
- Ulya, Z. (2021). Penerapan teori konstruktivisme menurut Jean Piaget dan teori neuroscience dalam pendidikan. *Jurnal Pendidikan*, 32(3), 167–186. <https://doi.org/10.32478/vg1nnv56>
- Wahyuni, D. Q., & Ananda, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Android Pada Materi Bentuk Aljabar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 859–872. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1294>
- Wardani, R. W., & Putra, G. M. C. (2026). Pengembangan Media Scrapbox Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Pada Materi Peninggalan Sejarah Di Sekolah Dasar. *Cokroaminoto Journal Of Primary Education*, 9(1), 352-368. <https://doi.org/10.30605/cjpe.9.1.2026.8212>
- Wulandari, D. A., & Hidayat, T. (2022). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(1), 45–56. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v8i1.17890>