



Pengembangan Media ELEMENTER pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV di Sekolah Dasar

I Nurlisa N. Sid ¹, Samsi Pomalingo ², Candra Cuga ³, Aina Nurdianti ⁴, Muhammad Sarlin ⁵, Nurainun ⁶, Yuli Adhani ⁷

Correspondensi Author

Pendidikan Guru Sekolah
Dasar, Universitas Negeri
Gorontalo, Indonesia

Email:

nurlisansid@gmail.com
samsi.pomalingo@ung.ac.id
candracuga@ung.ac.id
ainanurdiyanti@ung.ac.id
sarlin_muh@ung.ac.id
nurainun@ung.ac.id
yuliadhani@ung.ac.id

Keywords :

4-D;
ELEMENTER;
Garuda Pancasila;
Media Pembelajaran;
Pendidikan Pancasila.

Abstrak. Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih menghadapi tantangan dalam menyampaikan materi yang bersifat abstrak sehingga berpotensi menghambat pemahaman murid terhadap nilai-nilai Pancasila. Oleh karena itu, diperlukan media yang mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan murid. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran Elevasi Mentalitas Terpadu pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar yang memadukan multimedia interaktif berbasis animasi dengan media konkret berupa papan permainan labirin beserta sistem kartu dalam satu alur pedagogis yang kohesif. Penelitian menggunakan pendekatan pengembangan dengan model empat tahap yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran, yang dilaksanakan di dua sekolah di Kota Gorontalo dengan subjek murid kelas IV. Instrumen pengumpulan data meliputi lembar validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan ahli pengguna, serta lembar pre-test dan post-test. Data dianalisis menggunakan persentase skor kelayakan dan indeks gain ternormalisasi untuk mengukur keefektifan media. Hasil validasi dari lima validator independen menghasilkan rata-rata kelayakan 95,6% dengan kategori sangat layak, mencakup penilaian ahli materi sebesar 88%, ahli media sebesar 100%, ahli bahasa sebesar 90%, serta dua guru praktisi masing-masing sebesar 100%. Hasil uji keefektifan menunjukkan indeks gain ternormalisasi sebesar 0,97 yang tercatat identik di kedua sekolah, yaitu dari skor rata-rata 61,25 menjadi 98,75 di sekolah pertama dan dari 68,18 menjadi 99,09 di sekolah kedua, yang termasuk dalam kategori tinggi. Respons murid terhadap media mencapai 99,58% dengan kategori sangat baik. Temuan ini membuktikan bahwa media yang dirancang secara filosofis dan mengintegrasikan komponen digital dan fisik dalam satu alur pembelajaran yang utuh mampu menjembatani jurang antara abstraksi nilai Pancasila dengan karakteristik berpikir operasional konkret murid kelas IV, sekaligus menunjukkan bahwa pembelajaran yang efektif dapat dicapai bersamaan dengan keterlibatan afektif yang tinggi.

Abstract. Pancasila Education in elementary schools continues to face challenges in delivering abstract learning materials, which may hinder students' understanding of Pancasila values. Therefore,

learning media that provide more concrete, interactive, and developmentally appropriate learning experiences are needed. This study aims to develop an Integrated Mentality Elevation learning media for Pancasila Education subject in fourth-grade elementary school, combining interactive multimedia based on animation with concrete media in the form of a maze board game and a card system within a cohesive pedagogical flow. The study employed a research and development approach using a four-stage model consisting of define, design, develop, and disseminate stages, conducted in two schools in Gorontalo City with fourth-grade students as subjects. Data collection instruments included validation sheets from content experts, media experts, language experts, and user experts, as well as pre-test and post-test sheets. Data were analyzed using feasibility score percentages and normalized gain index to measure media effectiveness. Validation results from five independent validators yielded an average feasibility of 95.6% in the very feasible category, comprising content expert assessment of 88%, media expert of 100%, language expert of 90%, and two practitioner teachers each at 100%. Effectiveness test results showed a normalized gain index of 0.97, recorded identically at both schools, rising from an average score of 61.25 to 98.75 at the first school and from 68.18 to 99.09 at the second school, both classified in the high category. Student response to the media reached 99.58% in the very good category. These findings demonstrate that philosophically designed media integrating digital and physical components within a unified learning flow can bridge the gap between the abstraction of Pancasila values and the concrete operational thinking characteristics of fourth-grade students, while also proving that effective learning can be achieved alongside high affective engagement.

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



Pendahuluan

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran wajib di sekolah dasar yang berperan strategis dalam pembentukan karakter generasi muda. Sesuai Permendikdasmen RI Nomor 12 Tahun 2025, ruang lingkupnya mencakup sejarah Pancasila, makna sila-sila, serta simbol dan semboyan negara. Namun, observasi di SDN 13 Telaga Biru selama program UNG Mengajar Batch 8 mengungkap gejala bahwa murid mampu mengenali simbol negara secara permukaan, tetapi belum memahami makna dan nilai yang terkandung di dalamnya. Media yang digunakan guru, seperti PowerPoint, video YouTube, dan buku ajar, masih cenderung berfungsi sebagai media penyampaian informasi secara satu arah sehingga keterlibatan aktif murid belum optimal dan pemahaman yang terbentuk masih parsial (Ngadi et al., 2025).

Wawancara dengan wali kelas IV memperkuat temuan ini: konten kelas IV bersifat simbolik, historis, dan abstrak, meliputi sejarah lambang Garuda Pancasila oleh Sultan Hamid II, makna filosofis bulu Garuda, asal-usul Bhinneka Tunggal Ika dari Kakawin Sutasoma karya Mpu Tantular, hingga tokoh perumus Pancasila sehingga menuntut pengalaman belajar yang konkret dan eksploratif, sebagaimana ditegaskan Ki Hajar Dewantara bahwa pendidikan sejati adalah pembentukan watak berlandaskan nilai luhur

bangsa (Noventue et al., 2024). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa permasalahan pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya terletak pada penyampaian materi, tetapi juga pada proses membantu murid memahami makna di balik simbol, sejarah, dan nilai-nilai Pancasila. Karakteristik materi yang bersifat abstrak menuntut adanya media pembelajaran yang mampu menghubungkan konsep dengan pengalaman belajar yang nyata. Apabila pembelajaran masih didominasi penyampaian informasi secara verbal dan visual satu arah, murid cenderung menghafal materi tanpa memahami makna maupun penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih konkret, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan murid sekolah dasar (Imanulhaq & Ichsan, 2022). Secara teoritis, murid kelas IV berada pada tahap operasional konkret (*Piaget*) yang membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung, dan tahap konvensional (Kohlberg) yang mulai memahami aturan sosial sebagai kewajiban moral (Imanulhaq & Ichsan, 2022; Purba, 2022). Kedua perspektif tersebut menegaskan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang konkret dan interaktif. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar pada materi Garuda Pancasila (Cuga et al., 2024). Penggunaan media labirin juga terbukti meningkatkan minat belajar PPKn (Alfandi et al., 2021).

Selain itu, papan labirin mampu meningkatkan motivasi belajar PKN (Ika et al., 2024), sedangkan permainan berbasis tantangan aktif dinilai lebih sesuai dengan karakteristik belajar murid sekolah dasar (Terzieva et al., 2022). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa media pembelajaran yang mengintegrasikan media konkret dan digital mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik serta hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar (Widyasepti & Asih, 2026). Berdasarkan landasan teoretis dan hasil penelitian terdahulu tersebut, diperlukan media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan keunggulan multimedia interaktif dan media konkret agar sesuai dengan karakteristik belajar murid sekolah dasar.

Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan media ELEMENTER (Elevasi Mentalitas Terpadu), yaitu media pembelajaran yang memadukan multimedia interaktif berbasis animasi Chibi Claymation dengan papan labirin fisik dan sistem kartu dalam satu alur pedagogis yang kohesif. Media ini dirancang sesuai prinsip konstruktivisme dan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berdiferensiasi serta pengembangan Profil Pelajar Pancasila (Kurniawan et al., 2023). Asumsi dasar penelitian ini adalah bahwa kombinasi komponen digital dan fisik dalam satu alur permainan edukatif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih konkret sehingga meningkatkan pemahaman murid terhadap simbol dan nilai Pancasila dibandingkan penggunaan media konvensional satu arah.

Meskipun berbagai penelitian telah mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan maupun multimedia interaktif, penelitian-penelitian tersebut masih memiliki keterbatasan dalam menjawab kebutuhan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Media labirin konvensional telah dikembangkan tanpa mengintegrasikan nilai-nilai kebangsaan (Alfandi et al., 2021). Pengembangan media labirin berbasis aplikasi masih berfokus pada platform digital (Akhadiyah et al., 2025). Papan labirin juga telah diterapkan pada jenjang SMP sehingga belum sesuai dengan karakteristik murid sekolah dasar (Ika et al., 2024). Sementara itu, permainan labirin yang dikembangkan dalam konteks sejarah Bulgaria memiliki cakupan materi yang berbeda dengan Pendidikan Pancasila di Indonesia (Terzieva et al., 2022).

Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut, masih terdapat kesenjangan mengenai pengembangan media yang mengintegrasikan multimedia interaktif dan media konkret dalam satu alur pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Berdasarkan kesenjangan penelitian tersebut, kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media ELEMENTER yang mengintegrasikan multimedia interaktif berbasis animasi *Chibi Claymation* dengan media konkret berupa papan labirin dan sistem kartu dalam satu alur pedagogis yang utuh pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar.

Selain menggabungkan komponen digital dan fisik, media ini juga mengintegrasikan muatan semiotik dan filosofis nilai-nilai Pancasila ke dalam mekanisme permainan sehingga pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan bermakna. Kebaruan lainnya terletak pada proses validasi yang melibatkan lima validator independen serta pengujian media pada dua sekolah dasar yang berbeda untuk memperoleh bukti empiris mengenai kelayakan dan efektivitas media yang dikembangkan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan media pembelajaran Pendidikan Pancasila sekaligus memberikan alternatif media yang dapat diterapkan pada pembelajaran di sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini merumuskan pertanyaan: (1) Bagaimana kebutuhan murid kelas IV terhadap media ELEMENTER dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila? (2) Bagaimana proses desain dan pengembangan media ELEMENTER? (3) Bagaimana kelayakan media ELEMENTER berdasarkan validasi ahli? (4) Bagaimana efektivitas media ELEMENTER terhadap peningkatan pemahaman murid? Dugaan yang dibuktikan dalam penelitian ini adalah bahwa media ELEMENTER yang memadukan komponen digital dan fisik secara kohesif layak digunakan dan efektif meningkatkan pemahaman murid kelas IV terhadap materi simbol dan semboyan negara.

Lingkup penelitian dibatasi pada murid kelas IV SD di Kota Gorontalo, materi simbol dan semboyan negara fase B Kurikulum Merdeka, dengan pendekatan penelitian dan pengembangan model 4-D (*define, design, develop, disseminate*). Penelitian ini bertujuan: (1) menganalisis kebutuhan murid; (2) mendeskripsikan proses pengembangan media; (3) menguji kelayakan melalui validasi lima ahli independen (ahli materi, media, bahasa, dan dua guru praktisi); serta (4) menguji efektivitas menggunakan indeks gain ternormalisasi di dua sekolah berbeda. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pengembangan media pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis integrasi multimedia interaktif dan media konkret, serta menjadi alternatif media yang dapat diterapkan pada pembelajaran di sekolah dasar untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan murid.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang bertujuan menghasilkan produk berupa media pembelajaran inovatif. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4-D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan dan kolega serta terdiri atas empat tahap utama, yaitu *Define, Design, Develop*, dan *Disseminate* (Mesra et al., 2023). Menurut Borg and Gall, *Research and Development* merupakan proses sistematis yang tidak hanya berfokus pada penciptaan atau penyempurnaan produk, tetapi juga bertujuan menemukan solusi atas permasalahan praktis di lapangan (Waruwu, 2024). *Research and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji keefektifannya (Slamet, 2022).

Penelitian ini mengombinasikan pendekatan kualitatif dan kuantitatif (*mixed method*): data kualitatif diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan data kuantitatif diperoleh melalui lembar validasi ahli, angket respons murid, serta tes hasil belajar berupa pretest dan posttest (Waruwu, 2024). Variabel yang diamati meliputi: (1) kelayakan media ELEMENTER berdasarkan penilaian lima validator independen, dan (2) peningkatan pemahaman murid yang diukur melalui skor pretest dan posttest menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest Design*.

Penelitian dilaksanakan di SDN 13 Telaga Biru Kabupaten Gorontalo dan MIM Unggulan Kota Gorontalo pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Pemilihan kedua sekolah ini didasarkan pada keterwakilan karakteristik murid dan kondisi pembelajaran Pendidikan Pancasila di wilayah Gorontalo. Subjek penelitian terdiri atas ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dua guru praktisi sebagai ahli pengguna, serta murid kelas IV dari kedua sekolah tersebut. Pemilihan subjek menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pengambilan sampel secara tidak acak dengan menetapkan kriteria khusus agar subjek sesuai dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2021). Rancangan uji efektivitas menggunakan *One Group Pretest-Posttest Design*, yaitu pemberian tes sebelum dan sesudah penggunaan media kepada satu kelompok tanpa kelompok kontrol, untuk mengetahui peningkatan pemahaman murid secara langsung (Slamet, 2022).

Prosedur pengembangan mengacu pada empat tahapan model 4-D. Tahap *Define* (Pendefinisian) mencakup analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SDN 13 Telaga Biru untuk mengetahui kondisi awal pembelajaran dan karakteristik murid. Tahap *Design* (Perancangan) meliputi perancangan desain visual papan labirin, penyusunan komponen kartu permainan, serta produksi konten audiovisual yang mendukung penyampaian materi simbol dan semboyan negara. Tahap *Develop* (Pengembangan) mencakup produksi media ELEMENTER, peninjauan bersama dosen pembimbing, serta validasi oleh lima validator independen. Masukan validator dijadikan dasar revisi produk sebelum diuji coba di lapangan. Tahap *Disseminate* (Penyebaran) dilakukan dengan mendistribusikan media yang telah divalidasi dan direvisi kedua sekolah, dilengkapi buku panduan penggunaan agar guru dapat menerapkannya secara mandiri dalam pembelajaran.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi empat cara. Pertama, observasi dilakukan secara sistematis untuk memperoleh gambaran nyata mengenai kondisi pembelajaran di kelas IV sebagai dasar identifikasi kebutuhan pengembangan media. Observasi menjadi tahapan awal yang penting dalam penelitian pengembangan karena memberikan informasi faktual mengenai kondisi lapangan (Harahap, 2020). Kedua, wawancara dilakukan secara langsung (tatap muka) kepada guru kelas IV yang mengampu Pendidikan Pancasila guna menggali informasi mendalam terkait kebutuhan pembelajaran; wawancara merupakan percakapan bertujuan antara pewawancara dan terwawancara untuk memperoleh data yang relevan (Abubakar, 2021). Ketiga, kuesioner (angket) diberikan kepada validator ahli dan murid; penggunaan kuesioner dinilai efisien karena mampu menjangkau lebih banyak responden dalam waktu singkat (Sahir, 2022). Keempat, dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung berupa foto, daftar hadir, data nilai, dan dokumen pembelajaran. Dokumentasi merupakan sumber data yang stabil dan dapat dipertanggungjawabkan sebagai bukti dalam penelitian (Hardani et al., 2020).

Instrumen penelitian terdiri atas: (1) pedoman wawancara untuk menggali informasi kondisi pembelajaran pada tahap *define*; (2) lembar observasi untuk mencatat aktivitas guru dan murid selama pembelajaran berlangsung; (3) lembar validasi ahli yang disusun

berdasarkan aspek kelayakan isi, tampilan, bahasa, dan kegunaan menggunakan skala penilaian 1–5 sebagaimana pada Tabel 1; (4) angket respons murid dengan pilihan jawaban Ya dan Tidak; serta (5) soal pretest dan posttest untuk mengukur peningkatan pemahaman murid. Instrumen tes disusun berdasarkan indikator capaian pembelajaran materi simbol dan semboyan negara fase B Kurikulum Merdeka dan divalidasi oleh ahli materi sebelum digunakan (Nashrullah et al., 2023).

Tabel 1. Skala Penilaian Validasi Ahli

Skor	Kriteria
1	Sangat Tidak Layak (STL)
2	Tidak Layak (TL)
3	Cukup Layak (CL)
4	Layak (L)
5	Sangat Layak (SL)

Tabel 1 menyajikan skala penilaian yang digunakan validator dalam menilai kelayakan media ELEMENTER pada setiap aspek penilaian. Skor 1 menunjukkan media sangat tidak layak, sedangkan skor 5 menunjukkan media sangat layak. Persentase kelayakan dihitung menggunakan rumus $P = (\Sigma x / \Sigma xi) \times 100\%$, di mana Σx adalah jumlah skor yang diperoleh dan Σxi adalah jumlah skor maksimal. Hasil persentase diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan pada Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Kelayakan Media

Persentase Kelayakan	Kriteria
0%–20%	Sangat Tidak Layak (STL)
21%–40%	Tidak Layak (TL)
41%–60%	Cukup Layak (CL)
61%–80%	Layak (L)
81%–100%	Sangat Layak (SL)

Tabel 2 menyajikan rentang persentase beserta kategori kelayakan media. Media ELEMENTER dinyatakan layak dan siap diuji coba apabila persentase kelayakan berada pada rentang 61%–100% (kategori Layak atau Sangat Layak). Jika hasil validasi belum mencapai rentang tersebut, produk direvisi kembali berdasarkan masukan validator hingga memenuhi standar kelayakan yang ditetapkan. Analisis peningkatan hasil belajar murid menggunakan uji gain ternormalisasi (N-Gain) dengan rumus: $N\text{-Gain} = (\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}) / (\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pretest})$. Rumus ini digunakan untuk mengukur besaran peningkatan pemahaman murid secara proporsional terhadap potensi peningkatan yang mungkin dicapai (Wahab et al., 2021). Persentase hasil belajar secara individual dihitung dengan rumus $P = (\Sigma x / N) \times 100\%$, dengan N sebagai skor maksimal. Interpretasi nilai N-Gain mengacu pada Tabel 3.

Tabel 3. Kategori Skor N-Gain

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

Tabel 3 menyajikan tiga kategori interpretasi skor N-Gain. Nilai N-Gain di atas 0,7 dikategorikan tinggi, nilai antara 0,3 hingga 0,7 dikategorikan sedang, dan nilai di bawah 0,3 dikategorikan rendah. Media ELEMENTER dinyatakan efektif meningkatkan pemahaman murid apabila nilai N-Gain berada pada kategori sedang atau tinggi, sesuai kriteria efektivitas yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran (Wahab et al., 2021). Analisis data respons murid dilakukan untuk mengetahui tanggapan

murid terhadap penggunaan media ELEMENTER setelah uji coba. Data diperoleh melalui angket dengan pilihan jawaban Ya dan Tidak. Persentase respons dihitung menggunakan rumus $P = (F/N) \times 100\%$, di mana F adalah jumlah jawaban Ya dan N adalah jumlah seluruh responden (Slamet, 2022). Interpretasi hasil persentase mengacu pada kriteria.

Tabel 4. Kriteria Persentase Respons Murid

Persentase	Kriteria
0%–20%	Sangat Kurang
21%–40%	Kurang
41%–60%	Cukup
61%–80%	Baik
81%–100%	Sangat Baik

Tabel 4 menyajikan kriteria interpretasi persentase respons murid. Respons murid dinyatakan positif apabila persentase berada pada rentang 61%–100% (kategori Baik atau Sangat Baik). Data kualitatif berupa saran dan masukan dari validator dianalisis secara deskriptif sebagai dasar perbaikan produk, sehingga media yang dihasilkan tidak hanya valid secara teoritis, tetapi juga praktis dan efektif diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar (Waruwu, 2024).

Hasil Dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran ELEMENTER (Elevasi Mentalitas Terpadu) yang terdiri atas Multimedia Interaktif ELEMENTER dan media konkret berbasis permainan labirin. Keduanya dikembangkan secara terintegrasi untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar di SDN 13 Telaga Biru Kabupaten Gorontalo dan MIM Unggulan Kota Gorontalo. Proses pengembangan mengacu pada model 4D Thiagarajan yang dilaksanakan melalui keempat tahap secara penuh, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran).

Tahap Define (Pendefinisian)

Tahap *define* dilaksanakan di SDN 13 Telaga Biru melalui observasi langsung, wawancara dengan guru kelas IV, dan penyebaran kuesioner kepada murid. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih bertumpu pada buku teks dan papan tulis sebagai media utama, dengan penyajian yang cenderung verbal dan kurang variatif. Berdasarkan wawancara, guru mengungkapkan bahwa sejumlah materi seperti makna sila-sila Pancasila, simbol negara, dan penerapan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari masih sulit dipahami murid apabila hanya disampaikan secara lisan. Kondisi ini mendorong pembelajaran lebih berorientasi pada hafalan daripada pemahaman konsep yang mendalam.

Analisis aktivitas murid menunjukkan bahwa murid kelas IV yang berada pada tahap operasional konkret (Piaget) menampilkan keterlibatan yang jauh lebih tinggi ketika materi disajikan melalui gambar, video, animasi, atau aktivitas kelompok. Pada dimensi tugas, Capaian Pembelajaran Fase B Kurikulum Merdeka menuntut murid memahami makna sila-sila Pancasila, mengenal simbol dan tokoh perancang lambang negara, memahami semboyan Bhinneka Tunggal Ika, serta menunjukkan sikap sesuai nilai Pancasila. Sebagian besar tuntutan tersebut bersifat abstrak dan afektif, sehingga pendekatan verbal-pasif yang selama ini dominan terbukti kurang efektif. Kesenjangan ini menjadi justifikasi ilmiah pengembangan media ELEMENTER yang dirancang untuk

memfasilitasi tiga ranah belajar kognitif, afektif, dan psikomotor secara simultan.

Tahap Design (Perancangan)

Tahap *design* menghasilkan rancangan dua komponen media yang terintegrasi. Multimedia Interaktif ELEMENTER dikembangkan menggunakan aplikasi Canva dengan memadukan teks, gambar, animasi, video pembelajaran Chibi Claymation, kuis interaktif berbasis teka-teki silang, soal evaluasi, serta tombol navigasi, kemudian diekspor dalam format PowerPoint. Secara visual, multimedia dirancang dengan konsep Chibi Claymation menyerupai tampilan game edukatif, sehingga menciptakan suasana belajar yang menarik dan sesuai dengan karakteristik murid sekolah dasar. Struktur menu multimedia disusun secara sistematis, mencakup apersepsi, tujuan pembelajaran, materi, kuis, akses ke permainan labirin melalui barcode Panduan Jelajah, evaluasi, profil pengembang, dan informasi perangkat media.

Media konkret ELEMENTER dirancang dalam bentuk permainan labirin berukuran 60×60 cm dengan empat titik Start di setiap sudut dan satu titik Finish di bagian tengah. Komponen permainan meliputi pion berbahan akrilik bergaya Chibi Claymation, dadu, Poin ELEMENTER sebagai penghargaan, serta tiga jenis kartu permainan: kartu AKSARA (kartu aksi dan tantangan), kartu CAKRA (kartu strategi), dan kartu WIDYANALA (kartu pengetahuan dan sikap). Seluruh komponen dirancang dengan tema visual Chibi Claymation yang konsisten untuk membangun kontinuitas visual antara multimedia interaktif dan media konkret.

Tahap Develop (Pengembangan) dan Hasil Validasi Ahli

Tahap *develop* mencakup produksi produk awal, validasi oleh para ahli, revisi produk, dan uji coba terbatas. Validasi melibatkan tiga validator sesuai bidang kompetensi, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, ditambah dua guru praktisi dari SDN 13 Telaga Biru dan MIM Unggulan Kota Gorontalo sebagai ahli pengguna. Rekapitulasi hasil validasi seluruh validator disajikan pada Tabel 1.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Validasi dan Penilaian Praktisi Media ELEMENTER

No	Validator	Jenis Validasi	Persentase	Kategori
1	Ahli Materi	Validasi Materi	88%	Sangat Layak
2	Ahli Media	Validasi Media	100%	Sangat Layak
3	Ahli Bahasa	Validasi Bahasa	90%	Sangat Layak
4	Guru Praktisi SDN 13 Telaga Biru	Validasi Pengguna	100%	Sangat Layak
5	Guru Praktisi MIM Unggulan	Validasi Pengguna	100%	Sangat Layak
Rata-Rata Kelayakan			95,6%	Sangat Layak

Tabel 5 menyajikan hasil penilaian dari lima validator terhadap media ELEMENTER. Ahli materi memberikan persentase kelayakan sebesar 88%, mencerminkan bahwa materi telah disusun sesuai Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka Fase B dan relevan secara pedagogis. Ahli media memberikan persentase sempurna 100%, mengonfirmasi bahwa seluruh aspek tampilan visual, tipografi, navigasi, kualitas bahan, dan daya tarik media memenuhi standar kelayakan secara menyeluruh. Ahli bahasa memberikan 90%, menunjukkan bahwa bahasa dalam media komunikatif dan sesuai perkembangan murid sekolah dasar. Dua guru praktisi dari kedua sekolah memberikan penilaian sempurna 100%, membuktikan bahwa media tidak hanya layak secara akademis tetapi juga operasional dan aplikatif langsung di lapangan. Rata-rata persentase kelayakan keseluruhan sebesar 95,6% dengan kategori Sangat Layak mengonfirmasi bahwa media ELEMENTER memenuhi standar kelayakan dari seluruh dimensi yang dinilai. Seluruh masukan validator ditindaklanjuti melalui proses revisi, mencakup

penyempurnaan diksi kartu permainan, penambahan panduan awal multimedia, penyeragaman penamaan komponen, serta penambahan penjelasan sistem poin.

Hasil Pretest dan Posttest

Uji coba terbatas dilaksanakan di SDN 13 Telaga Biru dan MIM Unggulan Kota Gorontalo setelah media dinyatakan layak melalui validasi. Pengujian menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest Design* dengan memberikan tes sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media ELEMENTER. Hasil pengukuran di SDN 13 Telaga Biru disajikan pada Tabel 2.

Tabel 6. Hasil Pretest dan Posttest di SDN 13 Telaga Biru

Keterangan	Pretest	Posttest
Jumlah Murid	24	24
Jumlah Skor	1.470	2.370
Rata-Rata	61,25	98,75
Nilai Tertinggi	70	100
Nilai Terendah	60	90

Tabel 6 menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan di SDN 13 Telaga Biru. Sebelum pembelajaran, rata-rata hasil belajar murid berada pada angka 61,25 dengan nilai tertinggi 70 dan nilai terendah 60, menunjukkan pemahaman awal yang relatif merata namun belum memadai. Setelah pembelajaran menggunakan media ELEMENTER, rata-rata meningkat menjadi 98,75 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 90. Peningkatan rata-rata sebesar 37,5 poin ini menggambarkan bahwa seluruh 24 murid mengalami peningkatan pemahaman yang sangat konsisten. Hasil yang serupa diperoleh di MIM Unggulan Kota Gorontalo sebagaimana disajikan pada Tabel 3.

Tabel 7. Hasil Pretest dan Posttest di MIM Unggulan Kota Gorontalo

Keterangan	Pretest	Posttest
Jumlah Murid	22	22
Jumlah Skor	1.500	2.180
Rata-Rata	68,18	99,09
Nilai Tertinggi	70	100
Nilai Terendah	60	90

Tabel 7 menunjukkan pola peningkatan yang konsisten dengan temuan di SDN 13 Telaga Biru. Rata-rata pretest murid MIM Unggulan Kota Gorontalo berada pada angka 68,18 dengan nilai tertinggi 70 dan nilai terendah 60. Setelah pembelajaran menggunakan media ELEMENTER, rata-rata posttest meningkat menjadi 99,09 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 90, dengan peningkatan rata-rata sebesar 30,91 poin. Konsistensi peningkatan di dua sekolah dengan karakteristik institusi yang berbeda negeri dan madrasah ibtidaiyah memperkuat bukti bahwa media ELEMENTER efektif meningkatkan pemahaman murid terhadap materi Pendidikan Pancasila.

Hasil Analisis N-Gain

Peningkatan hasil belajar murid setelah penggunaan media ELEMENTER dianalisis menggunakan uji N-Gain untuk mengetahui tingkat efektivitas media. Hasil analisis dari kedua sekolah disajikan pada Tabel 4.

Tabel 8. Hasil Analisis N-Gain di Kedua Sekolah

Sekolah	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	N-Gain	Kategori
SDN 13 Telaga Biru	61,25	98,75	0,97	Tinggi
MIM Unggulan Kota Gorontalo	68,18	99,09	0,97	Tinggi
Rata-Rata N-Gain			0,97	Tinggi

Tabel 8 menunjukkan bahwa media ELEMENTER menghasilkan nilai N-Gain sebesar 0,97 pada kedua sekolah uji coba, yang termasuk dalam kategori Tinggi ($g > 0,7$). Nilai N-Gain yang identik di SDN 13 Telaga Biru dan MIM Unggulan Kota Gorontalo menunjukkan bahwa efektivitas media tidak bergantung pada konteks institusi tertentu. Rata-rata N-Gain 0,97 membuktikan bahwa penggunaan media ELEMENTER mampu meningkatkan pemahaman murid secara proporsional mendekati potensi peningkatan maksimal yang mungkin dicapai (Wahab et al., 2021). Hasil ini menegaskan bahwa media ELEMENTER tidak hanya efektif secara statistik, tetapi juga signifikan secara pedagogis dalam membantu murid memahami materi simbol dan semboyan negara Pendidikan Pancasila kelas IV.

Hasil Respons Murid

Respons murid terhadap penggunaan media ELEMENTER diperoleh melalui angket berskala Guttman dengan pilihan jawaban “Ya” dan “Tidak” yang diberikan setelah pembelajaran selesai. Rekapitulasi hasil respons murid dari kedua sekolah disajikan pada Tabel 9.

Tabel 9. Rekapitulasi Respons Murid di Kedua Sekolah

No	Sekolah	Jumlah Murid	Persentase	Kategori
1	SDN 13 Telaga Biru	24	99,17%	Sangat Baik
2	MIM Unggulan Kota Gorontalo	22	100%	Sangat Baik
Rata-Rata			99,58%	Sangat Baik

Tabel 9 menunjukkan bahwa murid di SDN 13 Telaga Biru memberikan persentase respons sebesar 99,17%, sedangkan murid MIM Unggulan Kota Gorontalo memberikan persentase 100%. Rata-rata persentase respons dari kedua sekolah sebesar 99,58% berada pada kategori Sangat Baik. Hampir seluruh murid menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan media ELEMENTER berlangsung menyenangkan, mendorong keaktifan, dan meningkatkan motivasi belajar. Perolehan persentase yang sangat tinggi di kedua sekolah membuktikan bahwa media ELEMENTER diterima dengan sangat baik oleh pengguna langsung dan mampu menciptakan pengalaman belajar yang positif.

Tahap Disseminate (Penyebaran)

Tahap *disseminate* dilaksanakan melalui kegiatan EXPOPEdia 2026 (Expo Inovasi dan Layanan Fakultas Ilmu Pendidikan UNG) dalam rangka Gema Hari Pendidikan Nasional yang diselenggarakan oleh Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo pada 21 Mei 2026. Dalam kegiatan ini, peneliti mempresentasikan media ELEMENTER secara langsung di hadapan Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Gorontalo, akademisi, mahasiswa berbagai universitas, guru, dan kepala sekolah dari berbagai sekolah di Kota Gorontalo. Antusiasme pengunjung terlihat dari banyaknya pertanyaan yang diajukan mengenai konsep integrasi multimedia interaktif berbasis animasi Chibi Claymation dengan media konkret berbasis papan labirin. Beberapa kepala sekolah dan guru bahkan secara langsung mengajukan permintaan untuk memperoleh media ELEMENTER bagi sekolah mereka.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media ELEMENTER layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar. Kelayakan yang diperoleh melalui rata-rata validasi 95,6% bukan sekadar capaian angka formal, melainkan merupakan konvergensi penilaian dari dimensi yang tidak saling tumpang

tindih. Ahli materi mengonfirmasi kesesuaian konten dengan Capaian Pembelajaran Fase B, ahli media memvalidasi kualitas desain dan interaktivitas, ahli bahasa memastikan keterbacaan dan kesesuaian bahasa dengan perkembangan murid, sedangkan dua guru praktisi membuktikan operasionalitas media secara langsung di lapangan. Konvergensi multidimensi ini menunjukkan kualitas produk yang konsisten, bukan artefak statistik.

Secara teoretis, kelayakan media ELEMENTER berakar pada ketepatan diagnosis kebutuhan murid. Murid kelas IV yang berada pada tahap operasional konkret (Piaget) membutuhkan representasi konkret dari konsep abstrak (Rizqiyati et al., 2023). Sementara itu, tahap moral konvensional (Kohlberg) menuntut internalisasi nilai melalui pengalaman sosial yang menghadirkan konsekuensi nyata, bukan sekadar indoktrinasi verbal. Media ELEMENTER menjawab kedua tuntutan ini secara bersamaan: multimedia interaktif mengonkretkan konsep Pancasila melalui animasi Chibi Claymation, sedangkan mekanisme permainan labirin menciptakan arena pengalaman nilai yang nyata bagi murid. Hal ini sejalan dengan Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia yang menekankan efektivitas pembelajaran saat informasi disajikan melalui saluran visual dan verbal secara bersamaan (Mayer, 2024).

Nilai N-Gain 0,97 yang dikategorikan Tinggi harus dibaca dalam beberapa lapis konteks. Pertama, nilai pretest rata-rata 61,25 dan 68,18 bukan cermin kapasitas kognitif murid yang rendah murid yang sama mampu meraih 98,75 dan 99,09 dalam satu sesi pembelajaran. Nilai awal yang rendah mencerminkan kesenjangan medium penyampaian, bukan kesenjangan kemampuan murid. Kedua, nilai N-Gain yang identik (0,97) di dua institusi berbeda sekolah negeri dan madrasah ibtidaiyah dengan konteks guru, demografis, dan kultur yang berbeda mengindikasikan bahwa efektivitas media bersifat robust dan tidak bergantung pada keistimewaan satu sekolah tertentu. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa media interaktif pada materi Garuda Pancasila mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman murid secara menyeluruh (Cuga et al., 2024).

Ketiga, N-Gain mengukur perubahan kognitif, namun peningkatan ini terjadi melalui mekanisme yang mengaktifkan ranah afektif dan psikomotor secara bersamaan: murid bermain, berkompetisi, berkolaborasi, dan mengambil keputusan strategis. Ini merupakan bukti empiris bahwa keterlibatan afektif-psikomotor adalah katalis kognitif, bukan penghambat. Temuan ini memperkuat argumen bahwa integrasi elemen multimedia yang efektif mampu meningkatkan kapasitas pemrosesan informasi dan memperdalam pemahaman konseptual (Simorangkir et al., 2023). Respons murid sebesar 99,58% melengkapi gambaran ini: peningkatan kognitif mendekati sempurna dicapai bersamaan dengan keterlibatan afektif yang juga mendekati sempurna.

Hampir seluruh murid menyatakan media membuat pembelajaran menyenangkan, mendorong keaktifan, dan meningkatkan motivasi belajar. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa multimedia interaktif berkontribusi signifikan terhadap peningkatan literasi digital dan motivasi belajar murid sekolah dasar (Oktaviane et al., 2025). Selain itu, media berbasis digital juga terbukti efektif meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar Pendidikan Pancasila (Ramatuan et al., 2025). Hal ini sekaligus menghancurkan dikotomi palsu antara pembelajaran menyenangkan dan pembelajaran efektif.

Keunggulan struktural media ELEMENTER terletak pada lima aspek yang bersifat sinergis. Pertama, integrasi digital-fisik melalui barcode Panduan Jelajah menciptakan kontinuitas pedagogis: murid bergerak dalam satu alur pembelajaran tak terputus dari

pemahaman konseptual menuju internalisasi nilai. Kedua, cakupan konten dibangun berdasarkan peta kesenjangan nyata yang teridentifikasi pada tahap define, mengisi kekosongan materi yang selama ini belum tersampaikan secara memadai di lapangan. Ketiga, sistem kartu AKSARA-CAKRA-WIDYANALA merupakan arsitektur diferensiasi tersembunyi yang memungkinkan murid dengan kemampuan berbeda berkontribusi secara alami tanpa segregasi, selaras dengan prinsip diferensiasi Kurikulum Merdeka. Keempat, struktur empat Start satu Finish menjadi metafora Bhinneka Tunggal Ika yang dihidupkan melalui mekanisme permainan. Kelima, konsistensi visual Chibi Claymation membangun skema yang menurunkan beban kognitif dan memperkuat transfer belajar antarkomponen (Chaedoni & Saputra, 2022).

Konfirmasi paling autentik terhadap kelayakan dan kebermanfaatan media datang dari respons spontan kepala sekolah dan guru pada kegiatan EXPOPEDIA 2026, yang secara langsung mengajukan permintaan untuk memperoleh media ELEMENTER bagi sekolah mereka. Permintaan spontan dari praktisi membuktikan bahwa kesenjangan yang didiagnosis penelitian ini adalah kesenjangan yang dirasakan nyata oleh mereka yang sehari-hari bekerja di lapangan. Berdasarkan keseluruhan bukti empiris dan analisis teoretis, media ELEMENTER merupakan inovasi media pembelajaran Pendidikan Pancasila yang mampu mengintegrasikan tiga ranah belajar kognitif, afektif, dan psikomotor dalam satu sistem permainan yang utuh, terbukti efektif secara lintas konteks institusional, dan relevan dengan kebutuhan nyata pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran ELEMENTER (Elevasi Mentalitas Terpadu) yang terdiri atas Multimedia Interaktif ELEMENTER dan media konkret berbasis permainan labirin untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar, menggunakan model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, Disseminate). Media dinyatakan Sangat Layak berdasarkan rata-rata persentase validasi sebesar 95,6% dari lima validator independen, meliputi ahli materi (88%), ahli media (100%), ahli bahasa (90%), serta dua guru praktisi dari SDN 13 Telaga Biru dan MIM Unggulan Kota Gorontalo (masing-masing 100%). Hasil uji coba terbatas menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan: rata-rata skor murid SDN 13 Telaga Biru meningkat dari 61,25 menjadi 98,75, sedangkan di MIM Unggulan Kota Gorontalo meningkat dari 68,18 menjadi 99,09. Analisis N-Gain menghasilkan nilai 0,97 berkategori Tinggi di kedua sekolah, membuktikan efektivitas media yang robust lintas konteks institusional. Respons murid dari kedua sekolah mencapai rata-rata 99,58% dengan kategori Sangat Baik, menunjukkan bahwa media mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Uji coba terbatas hanya melibatkan dua sekolah di wilayah Gorontalo tanpa kelompok kontrol, sehingga kekuatan kesimpulan kausal dan generalisasi temuan masih terbatas. Tahap penyebaran juga baru dilaksanakan melalui kegiatan EXPOPEDIA 2026 FIP UNG dan belum menjangkau sekolah-sekolah secara langsung dan menyeluruh. Selain itu, pengukuran efektivitas masih berfokus pada aspek kognitif dan respons afektif, belum mengkaji dampak media terhadap kemampuan berpikir kritis, kreativitas, maupun retensi belajar jangka panjang murid. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan memperluas cakupan uji coba dengan melibatkan lebih banyak sekolah dari berbagai wilayah, menggunakan kelompok kontrol agar efektivitas media dapat dibandingkan secara lebih objektif, serta

mengembangkan penerapan media pada materi Pendidikan Pancasila lainnya sehingga manfaat media ELEMENTER dapat dievaluasi secara lebih komprehensif.

Daftar Pustaka

- Abubakar, R. (2021). *Pengantar metodologi penelitian*. SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga.
- Aisyah, S., Ramadhan, M. H., Syahputri, D., P, H. H., & M, W. E. (2021). Pembangunan media pembelajaran interaktif berbasis animasi dalam meningkatkan minat belajar siswa masa pandemi. *Jurnal Pendidikan Multimedia (Edsence)*, 3(2), 65–74. <https://doi.org/10.17509/edsence.v3i2.39729>
- Akhadiyah, U. M., Alviani, S. T., Ningsih, K. W., & Zulfahmi, N. (2025). Pemanfaatan aplikasi labirin dalam melatih keterampilan problem solving siswa SD. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(1), 191–198. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v3i1.3578>
- Alfandi, A., Karma, I. N., & Jiwandono, I. S. (2021). Pengaruh penggunaan media labirin terhadap minat belajar peserta didik pada muatan materi PPKn kelas III SDN 2 Seteluk. *Journal of Science Instruction and Technology*, 1(2). Retrieved from
- 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>
- Direktorat Sekolah Dasar. (2022). Capaian pembelajaran (CP) implementasi Kurikulum Merdeka SD fase B. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Fatihah, K. A., Prameswary, I., Butar-butur, A. D., & Suryanda, A. (2023). Media Audio Visual Aids (AVA) dalam meningkatkan pemahaman peserta didik pada pembelajaran biologi. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(6), 204–214. <https://doi.org/10.51903/pendekar.v1i6.502>
- Gunawan, & Ritonga, A. A. (2019). *Media pembelajaran berbasis industri 4.0*. Rajawali Pers.
- Harahap, N. (2020). *Penelitian kualitatif*. Wal Ashri Publishing.
- Hardani, H., Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *Metode penelitian kualitatif & kuantitatif*. CV Pustaka Ilmu.
- Husain, M. A. (2024). Pengembangan permainan labirin matematika dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik. *Jurnal Pedagogi Matematika*, 10(2015), 142–156. <https://doi.org/10.21831/jpm.v10i2.21281>
- Ika, Y., Saputra, A., & Waluyati, S. A. (2024). Peningkatan motivasi belajar PKN melalui penggunaan media belajar papan labirin pada siswa SMP Negeri 10 Palembang. *Enggang: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 4(2), 462–472. <https://doi.org/10.37304/enggang.v4i2.15519>
- Imanulhaq, R., & Ichsan, I. (2022). Analisis teori perkembangan kognitif Piaget pada tahap anak usia operasional konkret 7-12 tahun sebagai dasar kebutuhan media pembelajaran. *Waniambey: Journal of Islamic Education*, 3(2), 126–134. <https://doi.org/10.53837/waniambey.v3i2.174>
- Kurniawan, D., Priharto, D. N., & Lubis, Y. (2023). *Pendidikan Pancasila*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

- Mardatillah, A., Putri, H., Nadia, Tanjung, N. K., & Ungu, E. S. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(22), 98–105. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10097283>
- Mesra, R., Salem, V. E. T., Polii, M. G. M., Santie, Y. D. A., Wisudariani, N. M. R., Sarwandi, Nasar, A., Sari, R. P., Yulianti, R., D, Y. Y., & Santiari, N. P. L. (2023). *Research & development dalam pendidikan*. PT Mifandi Mandiri Digital.
- Nainggolan, M. G., Ayunda, R., Hasibuan, W. A., & Antika, W. (2024). Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui media pembelajaran. *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa*, 2(3), 237-244. <https://doi.org/10.61132/yudistira.v2i3.904>
- Nanda, F. A. (2025). Peran pendidikan Pancasila dalam membentuk karakter peserta didik di Sekolah Dasar 050668 Lubuk Dalam Stabat. *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*, 5(1), 52–58. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v5i01.5478>
- Ngadi, N. F., Cuga, C., Nurdyanti, A., Husain, R. I., & Nurainun, N. (2025). Pengembangan media card edu spin pada mata pelajaran pendidikan pancasila di sekolah dasar. *Teaching: Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 5(2), 157–165. <https://doi.org/10.51878/teaching.v5i2.5750>
- Noventue, R., Ginanjar, S., & Astutik, A. (2024). Hakikat pendidikan: Menginternalisasikan budaya melalui filsafat Ki Hajar Dewantara dan nilai-nilai Pancasila pada siswa. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(1), 2809–2818. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i1.25898>
- Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2025. (2025). Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Purba, R. T. (2022). Perkembangan moral menurut Kohlberg dan implementasinya dalam perspektif Kristen terhadap pendidikan moral anak di sekolah dasar. *Aletheia Christian Educators Journal*, 3(1), 11–20. <https://doi.org/10.9744/aletheia.3.1.11-20>
- Rahayuningsih, P., Hidayah, W., Primar, C. N., & Nurmelia. (2022). Fungsi dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. *Education Journal: Penelitian Ibnu Rusyd*, 1(2), 95–106.
- Sahir, S. H. (2022). *Metodologi penelitian*. Penerbit KBM Indonesia.
- Setya, D., & Rosada, U. D. (2021). Pengembangan permainan simulasi labirin dalam layanan bimbingan kelompok tentang konsentrasi belajar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 85–89. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.1418>
- Sinaga, D. (2023). *Buku ajar metodologi penelitian*. UKI Press.
- Slamet, F. A. (2022). *Model penelitian pengembangan (RnD)*. Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Sudarmo, S., Arifin, A., Jacob Pattiasina, P., Wirawan, V., & Aslan, A. (2021). The future of instruction media in Indonesian education: Systematic review. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 1302–1311. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i2.542>
- Syarroma, & Wijaya, I. P. (2025). Permainan labirin sebagai stimulasi perkembangan sosial emosional anak dalam bekerjasama. *Jurnal Care (Children Advisory Research and Education)*, 12, 230–237. <https://doi.org/10.25273/jcare.v12i2.20478>

- Terzieva, V., Bontchev, B., Dankov, Y., & Paunova-Hubenova, E. (2022). How to tailor educational maze games: The student's preferences. *Sustainability*, 14(11), 6794. <https://doi.org/10.3390/su14116794>
- Wahyudi, N. A. (2024). Pentingnya mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses belajar siswa SD. *Karimah Tauhid*, 3(6), 6214–6222. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i6.13341>
- Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Widyasepti, R. A., & Asih, S. S. (2026). Pengembangan Media Interaktif Smartbox Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Pada Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 9(2), 902-919. <https://doi.org/10.30605/cjpe.9.2.2026.8595>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>