



PENGEMBANGAN MEDIA SKiP *QUEST* UNTUK MENDUKUNG GAYA BELAJAR KINESTETIK SISWA SEKOLAH DASAR PADA MATERI SEJARAH KELAHIRAN PANCASILA

Adinda Rohmah Adhaningtyas^{1*}, Hendrik Pandu Paksi², Vicky Dwi Wicaksono³, Ari
Metalin Ika Puspita⁴

^{1*234}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya

Article Info

Dikirim 3 November 2025
Revisi 11 November 2025
Diterima 21 November
2025

Abstract

The use of learning media should be tailored to student learning style so they can be actively contribute to the learning process. Concrete game-based media is considered appropriate to accommodate various types of learning styles, especially kinesthetic learning styles. This study aims to develop SKiP Quest media based on validity, practicality, and effectiveness tests. This study used the development method (R&D) with the ADDIE model, involving 65 fifth-grade students of SDN Pakis I/368 Surabaya as research subjects. The results showed a validity level of 80% from matter experts and 80% from media experts with the category "valid". Practicality was obtained through student response questionnaires of 82.4% in the limited trial and 84.13% in the experimental class, as well as teacher response questionnaires of 95%, all with categorized as "very practical". Effectiveness was obtained from the N-Gain value of 0.36 in the control class and 0.62 in the experimental class, both with the category "moderate". The N-Gain percentage in the experimental class was 62%, categorized as "sufficiently effective". Based on these results, the SKiP Quest media is suitable for use and can support elementary school students' kinesthetic learning styles in the history of Pancasila's birth.

Kata kunci:

*Media Pembelajaran,
Gaya Belajar Kinestetik,
Sejarah Kelahiran
Pancasila*

Abstrak

Penggunaan media pembelajaran seharusnya menyesuaikan tipe gaya belajar siswa agar mereka berkontribusi aktif dalam proses belajar. Media konkrit berbasis permainan dinilai sesuai untuk mengakomodasi semua gaya belajar, khususnya gaya belajar kinestetik. Tujuan dari penelitian ini yaitu mengembangkan media SKiP *Quest* yang layak berdasarkan uji validitas, kepraktisan, dan keefektifan. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan (R&D) dengan model ADDIE, yang melibatkan 65 siswa kelas V SDN Pakis I/368 Surabaya sebagai subjek penelitian. Hasil penelitian menunjukkan tingkat validitas sebesar 80% dari ahli materi dan 80% dari ahli media dengan kategori "valid". Kepraktisan diperoleh melalui angket respon siswa sebesar 82,4% pada uji coba terbatas dan 84,13% pada kelas eksperimen, serta angket respon guru sebesar 95%, seluruhnya dengan kategori "sangat praktis". Keefektifan diperoleh dari nilai N-Gain sebesar 0,36 pada kelas kontrol dan 0,62 pada kelas eksperimen, dengan keduanya berkategori "sedang". Persentase N-Gain pada kelas eksperimen mencapai 62% dengan kategori "cukup efektif". Berdasarkan hasil tersebut, media SKiP *Quest* dinyatakan layak digunakan untuk mendukung gaya belajar kinestetik siswa sekolah dasar pada materi sejarah kelahiran pancasila.

This is an open-access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Penulis Korespondensi:

*Adinda Rohmah Adhaningtyas

*adinda.21033@mhs.unesa.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi komponen krusial bagi pengembangan kualitas manusia dan masyarakat. Pendidikan merupakan upaya sadar untuk memahami manusia dan lingkungannya guna mewujudkan perubahan dalam dirinya (Alifah & Suranto, 2024). Menurut pendapat tersebut pendidikan menjadi usaha sadar seseorang untuk menekankan pentingnya pemahaman terhadap diri sendiri dan lingkungan. Pendidikan juga menjadi kunci memajukan bangsa dengan beradaptasi pada perkembangan zaman agar tidak tertinggal (Namiroh & Julianto, 2019). Kunci memajukan bangsa dapat dimulai dari menyesuaikan sistem pendidikan dengan perkembangan zaman dan dinamika sosial saat ini sebagai upaya menciptakan pendidikan yang bermutu.

Satu upaya untuk menciptakan pendidikan bermutu dengan mengikuti perkembangan zaman dan dinamika sosial adalah kurikulum yang berkualitas. Kurikulum berperan sebagai alat untuk mewujudkan tujuan pendidikan dan menjadi pedoman dalam pelaksanaannya. Menurut Julaeha et al (dalam Inayati, 2022) pengembangan kurikulum secara berkala disempurnakan sejalan dengan meningkatnya kebutuhan zaman. Kurikulum Merdeka merupakan program yang dicanangkan pemerintah untuk memberikan kebebasan dan keluwesan pada institusi pendidikan untuk merancang kurikulum sesuai kebutuhan, karakteristik siswa, dan tantangan global (Wuwur, 2023). Kurikulum Merdeka lebih menekankan pembelajaran berdiferensiasi yang berpusat pada siswa untuk memaksimalkan potensi mereka sesuai Profil Pelajar Pancasila. Gumilar dan Permatasari (2023) menyatakan bahwa Profil Pelajar Pancasila adalah manifestasi penerapan Kurikulum Merdeka yang diimplementasikan sebagai dukungan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia berkaitan dengan pendidikan karakter.

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang mempelajari tentang penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Pendidikan Pancasila harus ditanamkan sejak dini untuk membentuk sikap serta tindakan sesuai dengan nilai-nilai Pancasila sehingga melahirkan generasi yang berkontribusi aktif menyelesaikan masalah di lingkungan sekitar. Melalui hal ini, pendidikan Pancasila dapat menjadi sarana strategis untuk membangun nilai-nilai luhur bangsa kepada generasi muda. Pendidikan Pancasila menjadi salah satu upaya untuk menanamkan dan

mewariskan karakter sejalan dengan nilai-nilai Pancasila melalui materi yang termuat didalamnya.

Sejarah kelahiran Pancasila termasuk materi yang termuat pada pelajaran pendidikan Pancasila. Materi sejarah kelahiran Pancasila menjadi salah satu materi esensial yang perlu dipelajari siswa untuk mengajarkan rasa patriotisme dan cinta tanah air melalui perjuangan para pahlawan dalam merumuskan ideologi negara yaitu Pancasila. Pancasila sebagai pondasi negara Indonesia, perlu untuk diketahui sejarahnya agar bangsa Indonesia memperoleh pengetahuan yang sah dan objektif tentang proses perumusan sampai pembentukan Pancasila (Sa'diyah & Wicaksono, 2022). Jika siswa sudah mengetahui sejarahnya, maka untuk menanamkan dan membentuk sikap sesuai nilai-nilai Pancasila menjadi hal yang mudah.

Menanamkan nilai-nilai Pancasila kepada siswa bukan hanya soal penyampaian materinya saja, tetapi bagaimana menyajikannya dengan menarik dan menyenangkan. Sebagai pendidik, guru perlu mengidentifikasi gaya belajar setiap siswa agar tujuan pembelajaran yang dirancang dapat tercapai dengan optimal. Namun, kenyataannya tidak sedikit guru yang belum mengenali gaya belajar siswanya dan menyesuaikan dengan kebutuhan mereka. Permasalahan ini selaras dengan penelitian oleh Kusumasari et al, (2024) yang dilakukan di SD No. 1 Munggu bahwa selama pembelajaran guru masih menggunakan media gambar yang terdapat di buku guru dan siswa. Media gambar dirasa kurang cocok jika diterapkan pada pembelajaran karena siswa dengan gaya belajar kinestetik sulit untuk memahami materi tersebut. Hal itu tercermin dari minimnya perhatian siswa saat pembelajaran, kurangnya partisipasi, dan suasana kelas yang cenderung pasif. Kondisi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya mempertimbangkan gaya belajar siswa.

Permasalahan tersebut selaras dengan temuan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di SDN Pakis I/368 Surabaya. Dari hasil wawancara, guru kelas V menyampaikan bahwa selama pembelajaran pendidikan Pancasila berlangsung, guru sesekali menggunakan media berbasis digital seperti *power point* (PPT) dan video pembelajaran dari Youtube. Siswa diminta untuk menyalin materinya dibuku tulis, kemudian dilanjutkan dengan mengerjakan latihan soal. Bagi siswa dengan gaya belajar visual dan auditori mampu menguasai materi dengan cepat melalui media pembelajaran tersebut. Namun, bagi siswa dengan gaya belajar kinestetik sulit fokus menerima materi

serta mudah bosan. Hal tersebut dilihat pada siswa yang kerap menguap ketika guru sedang menerangkan materi di depan. Siswa yang cenderung mempunyai gaya belajar kinestetik lebih paham dengan pergerakan maupun sentuhan (Aini et al., 2022). Mereka akan lebih mudah mengingat suatu materi dengan melakukan aktivitas belajarnya sendiri.

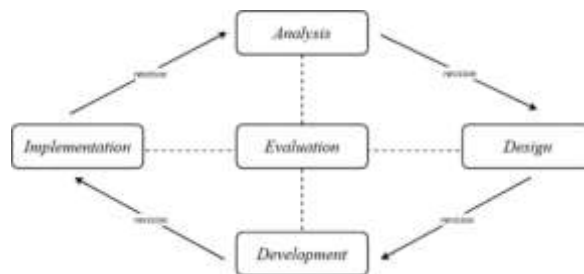
Selain itu, hasil wawancara dan observasi juga menunjukkan bahwa materi sejarah kelahiran Pancasila menjadi materi sulit diantara materi-materi pada pelajaran pendidikan Pancasila lainnya. Siswa merasa kesulitan untuk menghafal tanggal-tanggal penting dalam sejarah kelahiran Pancasila, seperti tanggal pembentukan Panitia Sembilan dan tanggal sidang pertama atau kedua BPUPKI. Siswa juga merasa kesulitan menghafal tokoh penting yang berperan dalam proses penyusunan pancasila dan kesulitan untuk menghafal istilah dari singkatan panjang seperti singkatan BPUPKI karena menurut mereka singkatan tersebut panjang dan sulit dihafalkan. Jika, siswa diberikan pertanyaan ‘apa kepanjangan BPUPKI?’, maka siswa hanya menjawab separuh kepanjangan tersebut dengan benar.

Berdasarkan temuan tersebut, disimpulkan bahwasannya dibutuhkan media pembelajaran interaktif yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam aktivitas belajar. Media pembelajaran yang dipilih perlu diselaraskan sesuai tipe gaya belajar siswa, terlebih yang melibatkan banyak aktifitas fisik. Lesle J. Briggs (1979) mendefinisikan media pembelajaran merupakan *tools* atau alat pemberi rangsangan untuk siswa supaya tercipta aktivitas belajar (Sanjaya, 2008). Media pembelajaran menjadi perantara bagi guru dalam menyampaikan suatu materi yang sedang dibahas. Pemilihan media konkrit yang disesuaikan dengan gaya belajar dapat membantu siswa untuk menyerap pelajaran lebih baik lagi. Siswa bisa melihat, menyentuh, dan menggunakannya secara langsung sebagai pengalaman belajar mereka. Kondisi ini senada dengan teori behavioristik yang menyatakan bahwa belajar dapat diinterpretasikan sebagai proses yang ditunjukkan melalui perubahan perilaku pada diri seseorang. Teori belajar behavioristik didefinisikan sebagai perubahan perilaku yang muncul sebagai respon terhadap stimulus yang diamati selama proses belajar (Mytra et al., 2022). Pemberian media pembelajaran selama proses belajar berfungsi sebagai stimulus, sementara respon yang dihasilkan yaitu minat belajar yang meningkat dilihat dari kontribusi aktif siswa. Jadi, pemilihan media yang tepat dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa dapat mendorong motivasi belajar melalui keaktifan dan partisipasi mereka. Atas dasar tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran

konkrit berbasis permainan agar siswa dengan gaya belajar kinestetik dapat berkontribusi aktif selama pembelajaran.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan adalah metode yang difokuskan guna mengembangkan suatu produk dan menguji tingkat keefektifannya (Sugiyono, 2013). Model pengembangan menggunakan model ADDIE oleh Branch (2009) yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi).



Gambar 1. Tahap Pengembangan ADDIE

Pelaksanaan penelitian dilakukan di SDN Pakis I/368 Surabaya pada Tahun Ajaran 2024/2025. Desain penelitian menggunakan kuasi eksperimen, dengan rancangan *non-equivalent control group design* untuk melakukan uji coba dalam pembelajaran. Subjek penelitian berjumlah 65 siswa dari kelas V SDN Pakis I/368 Surabaya yang dibagi ke dalam tiga kelompok uji coba. Uji coba media SKiP *Quest* berlangsung selama 3 hari pelaksanaan dari tanggal 10-12 Juni 2025. Tahapan uji coba meliputi: (1) uji coba terbatas dengan 5 siswa yang dipilih secara acak dari kelas VD, (2) uji coba kelas kontrol terdiri dari 30 siswa kelas VA, dan (3) uji coba kelas eksperimen terdiri dari 30 siswa kelas VB. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, lembar validasi (ahli materi dan media), lembar angket (respon guru dan siswa), serta hasil tes (*pre-test* dan *post-test*). Analisis hasil validasi dan angket respon dilakukan menggunakan teknik perhitungan skala likert dengan rentang skor 1-5. Total skor yang diperoleh akan dihitung menggunakan rumus berikut.

$$\text{Skor akhir (\%)} = \frac{\text{Skor hasil penilaian}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Sedangkan, data hasil *pre-test* dan *post-test* dihitung menggunakan uji N-Gain dan rangkaian uji parametrik yang meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t menggunakan SPSS 27.

HASIL

Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan tindakan awal yang dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran. Analisis yang dilakukan mencakup identifikasi karakteristik siswa, proses pembelajaran di kelas, dan media pembelajaran yang diterapkan. Penghimpunan data dilakukan melalui kegiatan observasi dan wawancara dengan guru kelas V yaitu Ibu Indah Rochayati, S.Pd., yang berfokus pada pembelajaran pendidikan Pancasila.

Hasil analisis menunjukkan bahwa guru lebih sering menggunakan media digital, lalu siswa diminta menyalin materi ke buku tulis dan dilanjutkan dengan mengerjakan latihan soal. Pendekatan ini cukup membantu siswa dengan gaya belajar visual dan auditori, namun kurang efektif bagi siswa dengan gaya belajar kinestetik. Kondisi ini terlihat dari rendahnya antusias siswa seperti seringnya menguap dan kurangnya partisipasi aktif saat pembelajaran berlangsung. Selain itu, guru juga mengungkapkan bahwa materi sejarah kelahiran Pancasila menjadi materi yang sulit diantara materi lainnya. Hal itu dibuktikan ketika siswa merasa kesulitan untuk mengingat tanggal penting, mengenali dan menghafalkan tokoh-tokoh perumus Pancasila, serta menyebutkan istilah dari singkatan panjang seperti BPUPKI.

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan perlunya penggunaan media pembelajaran konkrit berbasis permainan yang mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa selama pembelajaran. Maka, peneliti mengembangkan media SKiP *Quest* pada materi sejarah kelahiran Pancasila untuk siswa kelas V sekolah dasar.

Tahap Desain (*Design*)

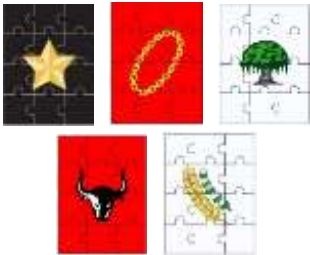
Perancangan media dilakukan dengan mengacu pada hasil analisis yang telah diperoleh pada tahap sebelumnya. Terdapat tiga langkah dalam pembuatan desain media SKiP *Quest*, yaitu (1) pengumpulan materi dengan mengkaji referensi dari berbagai sumber yang disesuaikan berdasarkan Kurikulum Merdeka, (2) perancangan desain media dalam bentuk *storyboard* melalui Microsoft Word dan disempurnakan

menggunakan aplikasi Canva, serta (3) merancang instrumen penelitian yang terdiri dari lembar validasi, lembar angket, lembar *pre-test* dan *pos-test*, modul ajar, serta Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan bertujuan untuk mewujudkan *storyboard* yang dirancang kedalam bentuk fisik dan menghasilkan *prototype* media yang siap digunakan dalam uji coba lapangan. Berikut hasil pengembangan media SKiP *Quest* disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pengembangan Media SKiP *Quest*

Box Media	Papan Permainan	Panduan Permainan
		
Kartu Tantangan Kilat	Kartu Informasi	Kartu Tantangan
		
Pion Warna	Puzzle	Amplop Quest dan Tabung Abjad
		

Media SKiP *Quest* yang telah dicetak akan melalui uji validasi oleh ahli materi dan media. Uji validasi materi memuat tiga aspek meliputi isi materi, relevansi materi, dan tata bahasa yang dijabarkan dalam 13 indikator penilaian sebagai acuan dalam memberikan skor. Sementara itu, uji validasi media mencakup tiga aspek meliputi desain

media, isi media, dan kelayakan media yang dijabarkan dalam 12 indikator penilaian. Temuan uji validasi disajikan pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Validasi

Validasi	Skor Penilaian	Skor Maksimal	Presentase Kevalidan	Kriteria Kevalidan
Validasi materi	52	65	80%	Valid
Validasi media	52	65	80%	Valid

Hasil validasi media SKiP *Quest* menunjukkan kriteria “valid” dengan persentase berada pada rentang kevalidan 61-80% sehingga dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Namun, ahli media memberikan beberapa saran perbaikan berupa memperbesar ukuran tabung dan potongan huruf pada Tabung Abjad dan menambahkan gambar yang mewakili setiap alternatif jawaban dari Sangat Setuju (SS) sampai Sangat Tidak Setuju (STS) untuk mempermudah pengisian angket siswa.

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Hasil pengembangan akan diujicobakan dalam pembelajaran untuk mengetahui keefektifan dan kepraktisan media SKiP *Quest*. Pelaksanaan uji coba terbagi dalam tiga tahap yaitu uji coba terbatas, uji coba kelas kontrol, dan uji coba kelas eksperimen. Tahap awal berupa uji coba terbatas yang bertujuan untuk mengetahui kekurangan media dan mengevaluasi aspek yang perlu diperbaiki sebelum diimplementasikan lebih luas. Uji coba ini melibatkan 5 siswa yang diambil secara acak dari kelas VD. Hasil angket respon siswa mendapatkan persentase kepraktisan sebesar 82,4% dengan kategori “sangat praktis”. Pada kolom saran dan masukan, siswa menyampaikan bahwa media SKiP *Quest* sangat menyenangkan. Berdasarkan hasil tersebut, media SKiP *Quest* dinyatakan layak untuk dilanjutkan ke tahap implementasi pada kelas eksperimen. Tahap kedua yaitu uji coba kelas kontrol yang berjumlah 30 siswa dari kelas VA. Pada uji coba ini, pembelajaran dilakukan menggunakan metode yang biasa diterapkan oleh guru, bertujuan untuk memperoleh data awal sebagai pembandingan terhadap hasil pembelajaran pada kelas eksperimen. Tahap terakhir yaitu uji coba kelas eksperimen yang berjumlah 30 siswa dari kelas VB. Pembelajaran dilakukan menggunakan media SKiP *Quest* untuk mendukung gaya belajar kinestetik siswa dan bertujuan meningkatkan pemahaman terhadap materi sejarah kelahiran Pancasila.

Kepraktisan media SKiP *Quest* dinilai berdasarkan hasil angket respon guru dan siswa. Hasil angket respon siswa dalam uji coba terbatas mendapatkan persentase sebesar

82,4% dan pada kelas eksperimen menunjukkan persentase sebesar 84,13% dengan keduanya dalam kategori “sangat praktis”. Pada kolom saran dan masukan, siswa menyampaikan bahwa media SKiP *Quest* menyenangkan, asyik, dan menarik. Sementara itu, hasil angket respon guru menunjukkan persentase sebesar 95% juga dalam kategori “sangat praktis” berdasarkan penilaian dari aspek tampilan, isi materi, tata bahasa, maupun penggunaan media. Menurut hasil tersebut, media SKiP *Quest* layak diimplementasikan sebagai alternatif pendukung pembelajaran yang interaktif bagi siswa.

Keefektifan diukur melalui hasil *pre-test* dan *post-test* siswa dari kedua kelas. Kelas kontrol memperoleh nilai N-Gain sebanyak 0,36, sedangkan kelas eksperimen memperoleh nilai sebanyak 0,62. Meskipun keduanya berada dalam kategori “sedang”, namun terdapat selisih sebesar 0,26 yang membuktikan bahwa kelas eksperimen menunjukkan peningkatan hasil belajar lebih tinggi. Analisis efektivitas juga dihitung menggunakan SPSS 27 dan hasilnya menunjukkan kelas kontrol mendapat persentase N-Gain sebesar 36% dengan kategori “tidak efektif”, sedangkan kelas eksperimen mendapat persentase N-Gain sebesar 62% dengan kategori “cukup efektif”. Langkah selanjutnya yaitu menentukan hipotesis pengaruh media SKiP *Quest* pada pembelajaran menggunakan uji parametrik yang meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Kontrol	.166	30	.034	.934	30	.062
Posttest Kontrol	.176	30	.018	.941	30	.094
Pretest Ekperimen	.144	30	.011	.936	30	.135
Posttest Eksperimen	.196	30	.005	.946	30	.071

Uji normalitas menggunakan metode shapiro wilk dikarenakan jumlah subjek penelitian pada masing-masing kelas pelaksanaan < 50 siswa. Hasil perhitungan menunjukkan nilai signifikansi (Sig.) > 0,05 yang berarti data dari kelas kontrol dan eksperimen berdistribusi normal. Selanjutnya, dilakukan uji homogenitas yang dijabarkan pada tabel 4 berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	.888	1	58	.350
Based on Median	.354	1	58	.554
Based on Median and with adjusted df	.354	1	47.345	.554
Based on trimmed mean	.760	1	58	.387

Uji homogenitas yang menggunakan uji levene test menunjukkan nilai signifikasi (Sig.) sebesar $0,350 > 0,05$ yang menandakan bahwa data *post-test* kelas kontrol dan eksperimen mempunyai varian sama. Langkah terakhir yakni dilakukan uji t yang menggunakan uji independent sample untuk mengukur pengaruh penggunaan media SKiP Quest.

Tabel 5. Hasil Uji t

Independent Samples Test							
t-test for Equality of Means							
			Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
	t	df				Lower	Upper
Equal variances assumed	-2.212	58	.031	-8.00000	3.61669	-15.23960	-.76040
Equal variances not assumed	-2.212	54.952	.031	-8.00000	3.61669	-15.23960	-.76040

Berdasarkan penjabaran tabel 5, didapatkan nilai signifikasi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,031 < 0,05$. Hasil ini memperlihatkan adanya perbedaan signifikasi rata-rata hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media SKiP Quest efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta mendukung gaya belajar kinestetik pada materi sejarah kelahiran Pancasila.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan prosedur yang dilakukan setelah menyelesaikan seluruh rangkaian proses pengembangan. Evaluasi dilakukan dengan meninjau kembali setiap tahapan sebelumnya untuk memastikan bahwa pengembangan media berjalan sesuai tujuan dan menghasilkan produk yang layak digunakan. Dimulai dari tahap analisis, peneliti melakukan evaluasi terhadap hasil analisis kebutuhan untuk menetapkan solusi dan merumuskan tujuan penelitian. Tahap desain, peneliti melaksanakan konsultasi

terjadwal bersama dosen pembimbing dalam penyusunan isi materi, perancangan media dan penyusunan instrumen penelitian. Tahap pengembangan, media *SKiP Quest* dinyatakan valid untuk digunakan dalam penelitian dengan beberapa catatan perbaikan dari validator. Berdasarkan masukan yang diberikan, peneliti melakukan perbaikan terhadap bagian yang perlu direvisi. Berikut hasil revisi media *SKiP Quest* yang disesuaikan dengan masukan dari validator.

Tabel 6. Revisi Media *SKiP Quest*

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	

Tahap implementasi, hasil angket respon guru dan siswa menunjukkan bahwa media *SKiP Quest* memenuhi kriteria kepraktisan dan tidak memerlukan revisi lebih lanjut. Hal ini menandakan bahwa siswa dan guru memberikan respon positif terhadap penerapan media *SKiP Quest* dalam proses pembelajaran.

PEMBAHASAN

Media *SKiP Quest* merupakan media pembelajaran konkrit berbasis permainan yang dikembangkan dengan pendekatan model ADDIE. Media ini dikembangkan untuk menunjang pembelajaran pada muatan pendidikan Pancasila, khususnya materi sejarah kelahiran Pancasila. Konsep media *SKiP Quest* terinspirasi dari penelitian terdahulu yang mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan, dimana pada setiap levelnya terdapat tantangan yang harus diselesaikan oleh siswa. Kebaharuan dari media ini terletak pada bentuknya yang dibuat secara konkrit, sehingga berbeda dari media berbasis permainan pada umumnya yang berbentuk digital. Bentuknya yang konkrit dirancang untuk meningkatkan partisipasi siswa melalui aktivitas bermain yang terarah dengan

menciptakan pengalaman belajar menyenangkan dan bermakna. Penyajian materi yang dikemas menarik dan interaktif, misalnya melalui permainan edukatif atau simulasi dapat memperkuat motivasi belajar siswa dengan mengajak mereka agar lebih aktif dalam memahami dan menggali konsep yang diajarkan (Nur'aini & Primasatya, 2021).

Pengembangan media SKiP *Quest* dimulai dengan melakukan analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran di kelas V SDN Pakis I/368 Surabaya. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa media pembelajaran yang diterapkan belum bisa menunjang semua gaya belajar yang dimiliki siswa. Selain itu, materi sejarah kelahiran Pancasila dianggap menjadi materi tersulit karena siswa kurang paham dengan alur peristiwa perumusan Pancasila dan tokoh-tokoh yang terlibat didalamnya. Untuk menjawab permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media konkrit berbasis permainan “SKiP *Quest*” sebagai solusi untuk mendukung gaya belajar kinestetik siswa pada materi sejarah kelahiran Pancasila. Media ini telah disesuaikan dengan kebutuhan siswa kinestetik yang belajar melalui aktivitas fisik untuk mempermudah pemahaman terhadap materi yang disampaikan. Mereka mencapai hasil belajar terbaik saat berhubungan langsung dengan materi yang dipelajari (Fendrik et al dalam Wulandari & Wardhani, 2024). Selain itu, unsur visual dalam desain media dan aktivitas diskusi antar kelompok memungkinkan media SKiP *Quest* mendukung gaya belajar visual dan auditori dengan menjadikannya lebih fleksibel terhadap kebutuhan siswa secara menyeluruh.

Konsep media SKiP *Quest* yang dikembangkan sebagai solusi untuk menjawab permasalahan kemudian dirancang pada tahap desain. Peneliti mengkaji materi sejarah kelahiran Pancasila dari berbagai sumber relevan sesuai capaian pembelajaran pada Kurikulum Merdeka. Selanjutnya, *storyboard* media disusun menggunakan Microsoft Word dan disempurnakan menggunakan aplikasi Canva, hingga menciptakan desain final yang dicetak dalam bentuk konkrit. Selama proses percetakan, peneliti memerhatikan pemilihan jenis bahan yang digunakan agar media memiliki daya tahan baik dan dapat digunakan secara berulang dalam proses pembelajaran. Pemilihan media mengacu pada pendapat Sartika (2013) yang mengemukakan bahwa terdapat tiga faktor penting dalam memilih media pembelajaran yaitu kesesuaian terhadap tujuan pembelajaran, kesesuaian dengan konten materi ajar, dan kemudahan akses dalam perolehan media. Atas dasar tersebut, media SKiP *Quest* dicetak menggunakan bahan yang kokoh dan tahan lama dengan *finishing* laminasi *glossy* untuk melindungi lapisan terluar media dan

meminimalisir resiko kerusakan saat digunakan. Selanjutnya, dilangsungkan uji validasi oleh ahli materi dan media guna mengukur kevalidan sebelum dilanjutkan pada tahap uji coba lapangan.

Pada tahap implementasi, dilakukan uji coba lapangan menggunakan dua kelas pelaksanaan yang terdiri dari kelas kontrol dan eksperimen. Penggunaan dua kelas pelaksanaan bertujuan untuk membandingkan keefektifan hasil pembelajaran antara kelas kontrol yang menerapkan metode konvensional dan kelas eksperimen yang menggunakan media SKiP *Quest*. Melalui komparasi ini, peneliti dapat menilai capaian pemahaman siswa terhadap materi sejarah kelahiran Pancasila. Sebelumnya, peneliti melakukan uji coba terbatas untuk mengidentifikasi kekurangan media SKiP *Quest*. Hal ini penting dilakukan sebagai bentuk validasi awal terhadap kelayakan media baik dari sisi teknis penggunaan maupun efektivitas penyampaian materi. Setelah uji coba terbatas dilakukan, peneliti melaksanakan uji coba lapangan pada dua kelas tersebut untuk memperoleh data kepraktisan dan keefektifan media SKiP *Quest* secara menyeluruh.

Uji coba yang dilakukan peneliti pada tahap implementasi menunjukkan bahwa media SKiP *Quest* praktis dan efektif digunakan selama proses pembelajaran. Media SKiP *Quest* memberikan ruang bagi siswa kinestetik untuk berinteraksi dan mengeksplorasi materi secara nyata sehingga proses pembelajaran sesuai dengan karakteristik belajarnya. Tidak terbatas pada membantu siswa kinestetik dalam memahami materi melalui aktivitas fisik, melainkan juga memberikan pengalaman belajar bermakna bagi siswa dengan gaya belajar visual dan auditori melalui diskusi kelompok dan kerjasama tim dalam menyelesaikan tantangan. Temuan ini selaras dengan teori behavioristik oleh Gagne dan Berliner bahwa pembelajaran terjadi melalui penerapan prinsip stimulus dan respon. Dalam hal ini, stimulus diberikan melalui penggunaan media SKiP *Quest*, sedangkan respon yang diharapkan berupa partisipasi aktif, penyelesaian soal, diskusi dan peningkatan pemahaman siswa. Permainan yang dirancang bertahap dan berlevel juga memunculkan respon lanjutan berupa penguatan positif secara terstruktur. Hal ini senada dengan pandangan Nuraeni (2024) yang menyatakan bahwa penguatan adalah bentuk rangsangan yang diberikan untuk mendorong siswa mengulangi respon yang baik.

SIMPULAN

Media SKiP *Quest* untuk mendukung gaya belajar kinestetik siswa pada materi sejarah kelahiran Pancasila dikembangkan menggunakan model ADDIE. Kelayakan media SKiP *Quest* dibuktikan dengan uji validitas, kepraktisan, dan keefektifan. Hasil validasi menunjukkan bahwa media SKiP *Quest* memperoleh kategori “valid” dengan persentase sebesar 80% dari ahli materi dan media. Dari segi kepraktisan, guru dan siswa memberikan respon positif dengan membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif. Sementara itu, uji keefektifan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman yang signifikan setelah siswa menggunakan media SKiP *Quest* berdasarkan perolehan persentase N-Gain sebesar 62% dengan kategori “cukup efektif” pada kelas eksperimen. Dengan demikian, media SKiP *Quest* layak digunakan dalam pembelajaran untuk mendukung gaya belajar kinestetik siswa pada materi sejarah kelahiran Pancasila.

Media SKiP *Quest* dapat digunakan sebagai alternatif pendukung untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa melalui aktivitas bermain yang bermakna. Penelitian ini terbatas pada satu materi dan jenjang sekolah dasar, sehingga disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan media serupa pada muatan pelajaran atau jenjang pendidikan lain dengan cakupan lebih luas.

REFERENSI

- Aini, W. N., Rini, C. P., & Oktrifianty, E. (2022). Analisis Tipe Gaya Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA di Kelas IV SD Negeri Cikokol 4 Kota Tangerang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(4), 4357–4367. <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>
- Alifah, L., & Suranto, S. (2024). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Melalui Metode *Treasure Hunt* pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, 8(3), 1265. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3553>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: the ADDIE Approach*. Springer.
- Gumilar, E. B., & Permatasari, K. G. (2023). Penerapan Profil Pelajar Pancasila dalam Pembelajaran Kurikulum Merdeka Pada MI/SD. *Al-Azkiya: Jurnal Ilmiah Pendidikan MI/SD*, 8(2), 169–183. <https://doi.org/10.32505/azkiya.v8i2.6908>
- Inayati, U. (2022). Konsep Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Abad-

- 21 di SD/MI. *ICIE: International Conference on Islamic Education*, 2(1), 293–304.
- Kusumasari, P. R., I Gede Margunayasa, & I Wayan Lasmawan. (2024). Game Edukasi Berbasis Pembelajaran Berdiferensiasi pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 7(1), 172–184. <https://doi.org/10.23887/jippg.v7i1.73061>
- Mytra, P., Asrafiani, A., Budi, A., Hardiana, H., & Irmayanti, I. (2022). Implementasi Teori Belajar Behavioristik dalam Pembelajaran Matematika. *JTMT: Journal Tadris Matematika*, 3(2), 45–54. <https://doi.org/10.47435/jtmt.v3i2.1253>
- Namiroh, D. L. D., & Julianto. (2019). Pengaruh Metode *Treasure Hunt* Terhadap Keterampilan Komunikasi Materi Siklus Hidup Hewan di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 2771–2780.
- Nur'aini, S. C., & Primasatya, N. (2021). Analisis Kebutuhan Media Congklak Ekspresif Berbasis Etnomatematika untuk Menumbuhkan Numerasi Siswa Kelas. *Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran Ke-7*, 1113–1119.
- Nuraeni. (2024). Penerapan Teori Belajar Behavioristik dalam Membentuk Kepribadian Siswa yang Berlandaskan pada Nilai Tindih Etnis Sasak. *Realita: Jurnal Bimbingan dan Konseling (JRbk)*, 9(1), 2317–2327. <https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/realita%0A>
- Sa'diyah, N. H., & Wicaksono, V. D. (2022). Pengembangan *Mistery Box* dalam Pembelajaran PPKN Materi Sejarah Perumusan Pancasila untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(8), 1798–1807. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v7i1.120545>
- Sanjaya, W. (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran* (1st ed.). Kencana Prenadamedia.
- Sartika, Y. (2013). *Ragam Media Pembelajaran Adaptif untuk Anak Berkebutuhan Khusus* (Qoni (ed.)). Familia Pustaka Keluarga.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Wulandari, O. A., & Wardhani, I. S. (2024). Media dan Gaya Belajar Siswa: Strategi dalam Pembelajaran Efektif. *Jurnal Media Akademik (Jma)*, 2(11), 3031–5220.
- Wuwur, E. S. P. O. (2023). Problematika Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 1–9. <https://ejurnal.politeknikpratama.ac.id/index.php/sokoguru>