



Pengembangan Media “PERKASA” (Permainan Engklek Pancasila) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas II Sekolah Dasar

Fakhrun Nisa Handoyo^{1*}, Hendrik Pandu Paksi², Vicky Dwi Wicaksono³, Ari Metalin Ika Puspita⁴

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

*fakhrun.22056@mhs.unesa.ac.id

Submitted: 18-03-2026 Accepted: 20-07-2026 Published: 30-07-2026

ABSTRAK

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung keterlibatan dan pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang belum efektif serta rendahnya partisipasi peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila menyebabkan hasil belajar belum optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media PERKASA (Permainan Engklek Pancasila) pada materi Pancasila Dasar Negeraku serta mengetahui kevalidan, kepraktisan dan efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Penelitian dilaksanakan di SDN Pakis VIII Surabaya dengan melibatkan 28 peserta didik kelas II sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media PERKASA memperoleh persentase kevalidan sebesar 86,25% dari ahli media dan 98% dari ahli materi dengan kriteria “sangat valid”. Hasil angket respons guru memperoleh persentase sebesar 94% dan respons peserta didik sebesar 89,68% dengan kriteria “sangat praktis”. Efektivitas media ditunjukkan melalui hasil analisis N-Gain sebesar 60,87 dengan kategori sedang. Berdasarkan hasil penelitian, media PERKASA dinyatakan layak, praktis, dan efektif digunakan untuk mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik kelas II sekolah dasar.

Kata kunci: Pendidikan Pancasila, Media PERKASA, Hasil Belajar, Sekolah Dasar.

ABSTRACT

Learning media play an important role in supporting students' engagement and understanding during the learning process. The ineffective use of learning media and the low level of student participation in Pancasila Education have resulted in suboptimal learning outcomes. This study aimed to develop the PERKASA media (Pancasila Hopscotch Game) for the topic Pancasila: The Foundation of My Nation and to determine its validity, practicality, and effectiveness in improving students' learning outcomes. This research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model. The study was conducted at SDN Pakis VIII Surabaya and involved 28 second-grade elementary school students. The results showed that the PERKASA media achieved a validity score of 86.25% from the media expert and 98% from the subject matter expert, both categorized as “very valid.” The teacher response questionnaire yielded a score of 94%, while the student response questionnaire obtained 89.68%, both classified as “very practical.” The effectiveness of the media was demonstrated by an N-Gain score of 60.87, which falls within the moderate category. Based on these findings, the PERKASA media is considered feasible, practical, and effective for supporting the improvement of learning outcomes among second-grade elementary school students.

Keywords: Pancasila Education, PERKASA Learning Media, Learning Outcomes, Elementary School.

Pengutipan APA:

Handoyo, F.N., Paksi, H.P., & Wicaksono, V.D., & Puspita, A.M.I. (2026). Pengembangan Media “PERKASA” (Permainan Engklek Pancasila) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(7).



PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang berperan penting dalam membentuk karakter dan identitas kebangsaan peserta didik sekolah dasar. Pembelajaran ini tidak hanya berfokus pada penguasaan konsep, tetapi juga pada internalisasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari seperti gotong royong, tanggung jawab, dan toleransi (Al-ghistni, 2023). Pada jenjang kelas II sekolah dasar, materi Pancasila Dasar Negaraku mencakup pengenalan simbol setiap sila, pemahaman makna lambang, serta penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari (Farida & Paksi, 2025). Pada kenyataannya, pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks. Hal ini menyebabkan peserta didik kurang aktif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Hasil observasi dan wawancara di SDN Pakis VIII Surabaya menunjukkan bahwa guru masih jarang menggunakan media pembelajaran yang variatif, sehingga sebagian peserta didik mengalami kesulitan memahami materi Pancasila Dasar Negaraku dan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Secara teoritis, peserta didik sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret yang membutuhkan pengalaman belajar melalui aktivitas langsung dan media yang bersifat nyata (Ahsanul Huda Susanto et al., 2024). Sehingga, pembelajaran perlu dirancang dengan media yang memungkinkan peserta didik belajar secara aktif, konkret, dan menyenangkan agar konsep abstrak dapat dipahami lebih mudah. Permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana pelestarian budaya lokal di tengah perkembangan teknologi digital yang semakin pesat dan menyebabkan permainan modern lebih mendominasi aktivitas anak (Rustan & Munawir, 2020; Priadana et al., 2025). Permainan engklek memiliki karakteristik aktivitas fisik berurutan, interaksi sosial, serta aturan sederhana yang sesuai untuk pembelajaran siswa sekolah dasar karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan konkret.

Media pembelajaran berbasis permainan tradisional memiliki potensi yang tinggi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa Media permainan tradisional engklek terbukti efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS dengan tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan yang tinggi (Muayyad et al., 2025). Selain itu, media pembelajaran berbasis permainan tradisional congklak juga mampu mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui penguatan nilai-nilai Pancasila berbasis kearifan lokal (Saputri et al., 2024). Namun, penelitian-penelitian sebelumnya masih terbatas pada pengembangan media permainan tradisional yang disesuaikan dengan tujuan dan materi pembelajaran tertentu.

Berdasarkan kajian tersebut, terdapat kesenjangan penelitian yang belum banyak dikaji, yaitu belum adanya penelitian yang secara spesifik mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan

tradisional engklek pada materi Pancasila Dasar Negaraku untuk peserta didik kelas II sekolah dasar. Sebagian besar penelitian sebelumnya mengembangkan media permainan tradisional berdasarkan mata pelajaran atau tujuan pembelajaran tertentu, tetapi belum mengembangkan media yang secara khusus disesuaikan dengan karakteristik materi Pancasila Dasar Negaraku, yang berfokus pada kemampuan peserta didik dalam mengenal simbol setiap sila, memahami maknanya, serta mengaitkannya dengan penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media PERKASA (Permainan Engklek Pancasila) yang mengintegrasikan permainan tradisional engklek dengan karakteristik materi Pancasila Dasar Negaraku pada peserta didik kelas II sekolah dasar. Penelitian ini tidak hanya memanfaatkan permainan tradisional sebagai media pembelajaran, tetapi juga merancang setiap aktivitas permainan agar selaras dengan tahapan pembelajaran, mulai dari pengenalan simbol setiap sila, pemahaman makna, hingga penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan penjelasan tersebut, Penelitian ini tidak hanya mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan tradisional, tetapi juga bertujuan untuk menguji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Branch, 2009). Model ini digunakan sebagai pedoman dalam pengembangan media PERKASA karena bersifat sistematis dalam pengembangan media pembelajaran.

Pada tahap analisis dilakukan observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran. Tahap perancangan meliputi perancangan media, materi, dan instrumen penelitian. Tahap pengembangan dilakukan pembuatan media, validasi ahli, dan uji coba terbatas. Tahap implementasi dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media.

Penelitian dilaksanakan di SDN Pakis VIII Surabaya pada tahun ajaran 2025/2026 dengan subjek 56 peserta didik yang terdiri atas 28 peserta didik kelas eksperimen dan 28 peserta didik kelas kontrol. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli, angket respon guru dan peserta didik, serta tes hasil belajar (*pretest* dan *posttest*). Data dianalisis menggunakan persentase untuk kevalidan dan kepraktisan, N-Gain untuk peningkatan hasil belajar, serta uji validitas, reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, dan *independent sample t-test* untuk menguji perbedaan hasil belajar.

HASIL

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran PERKASA (Permainan Engklek Pancasila) yang dikembangkan menggunakan model ADDIE (Branch, 2009) yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada tahap analisis dilakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas II SDN Pakis VIII Surabaya untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan pembelajaran yang menjadi dasar pengembangan media PERKASA (Permainan Engklek Pancasila). Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku paket sebagai sumber belajar utama. Penggunaan media pembelajaran juga masih terbatas sehingga peserta didik cenderung kurang aktif dan mudah merasa bosan selama proses pembelajaran serta penyajian materi yang kurang menarik. Temuan tersebut menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan untuk meningkatkan keterlibatan serta pemahaman peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan, peneliti menyusun konsep media PERKASA (Permainan Engklek Pancasila), mengembangkan materi Pancasila Dasar Negaraku, serta merancang tampilan media yang meliputi *layout* dan desain visual. Penyusunan materi dan desain media disesuaikan dengan karakteristik serta kebutuhan peserta didik kelas II sekolah dasar agar mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan disajikan sebagai berikut:

Tabel 1. Desain Awal Media PERKASA

No.	Desain	No.	Desain
1.		3.	
	Alas Media PERKASA: Alas yang digunakan sebagai media bermain Engklek.		Lembar skor: berfungsi sebagai alat pencatatan perolehan poin setiap kelompok selama permainan berlangsung.
2.		4.	

No.	Desain	No.	Desain
	Kartu misi: berisi misi pembelajaran tentang materi Pancasila. sebagai bagian dari aktivitas permainan.		Buku Panduan Bermain: komponen permainan yang digunakan sebagai pedoman permainan,
5.	 Gaco: berfungsi sebagai penanda posisi setiap kelompok selama permainan agar pelaksanaan permainan lebih tertib dan terarah.	6.	 Pin <i>reward</i>: berfungsi sebagai penghargaan bagi kelompok pemenang guna meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan, media PERKASA direalisasikan berdasarkan desain yang telah disusun sebelumnya. Produk yang dihasilkan kemudian diuji kelayakannya melalui validasi ahli, uji kualitas instrumen, serta uji coba terbatas sebelum digunakan pada tahap implementasi.

a. Validasi Ahli Materi dan Media

Validasi ahli materi dilakukan untuk menilai kesesuaian isi dengan kurikulum, ketepatan konsep Pancasila, serta kejelasan penyajian. Masukan digunakan untuk memastikan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek yang Dinilai	Skor Maksimal	Skor Perolehan	Persentase	Kriteria
Keseuaian isi Materi	50	49	98%	Sangat Valid
Penyajian Materi				

Validasi materi memperoleh persentase 98% dengan kategori sangat valid. Aspek utama yang dinilai tinggi adalah kesesuaian isi dan penyajian materi, sehingga media PERKASA dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya, validasi ahli media dilakukan untuk menilai kelayakan media dari aspek tampilan, desain, kemudahan penggunaan, dan kemenarikan media pembelajaran PERKASA.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek yang Dinilai	Skor Maksimal	Skor Perolehan	Persentase	Kriteria
Desain Tampilan Media	45	39	86,7%	Sangat Valid
Penyajian				
Penggunaan media				

Hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 86,7% dengan kategori “sangat valid”. Media PERKASA telah memenuhi aspek desain tampilan, penyajian, dan penggunaan media. Meskipun demikian, pada tahap validasi, media PERKASA memperoleh masukan dan saran dari validator yang digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan produk. Revisi dilakukan guna menyempurnakan media sehingga lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran sebelum diterapkan pada tahap implementasi.

b. Uji Validitas dan Reliabilitas

Instrumen penelitian berupa 20 butir soal *pretest* dan *posttest* diuji validitasnya menggunakan teknik analisis *Pearson Product Moment (Pearson Correlation)* dengan nilai *r*-tabel sebesar 0,456. Hasil uji validitas instrumen disajikan pada Tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Validitas *Pretest* dan *Posttest*

<i>Pretest</i>				<i>Posttest</i>			
Item	r-hitung	r-Tabel	Ket.	Item	r-hitung	r-Tabel	Ket.
SOAL01	0,565	0,456	Valid	SOAL01	0,774	0,456	Valid
SOAL02	0,720	0,456	Valid	SOAL02	0,789	0,456	Valid
SOAL03	0,778	0,456	Valid	SOAL04	0,737	0,456	Valid
SOAL04	0,727	0,456	Valid	SOAL06	0,734	0,456	Valid
SOAL08	0,827	0,456	Valid	SOAL07	0,771	0,456	Valid
SOAL10	0,828	0,456	Valid	SOAL09	0,739	0,456	Valid
SOAL11	0,810	0,456	Valid	SOAL12	0,789	0,456	Valid
SOAL12	0,727	0,456	Valid	SOAL13	0,668	0,456	Valid
SOAL13	0,810	0,456	Valid	SOAL14	0,789	0,456	Valid
SOAL14	0,545	0,456	Valid	SOAL15	0,761	0,456	Valid
SOAL15	0,642	0,456	Valid	SOAL16	0,739	0,456	Valid
SOAL16	0,724	0,456	Valid	SOAL17	0,739	0,456	Valid

SOAL17	0,767	0,456	Valid	SOAL18	0,723	0,456	Valid
SOAL18	0,759	0,456	Valid	SOAL19	0,668	0,456	Valid
SOAL19	0,828	0,456	Valid	SOAL20	0,670	0,456	Valid
SOAL20	0,827	0,456	Valid				

Berdasarkan tabel 4 tersebut uji validitas menggunakan teknik analisis *Pearson Product Moment*, diperoleh 16 butir soal valid pada instrumen *pretest* dan 15 butir soal valid pada instrumen *posttest*. Seluruh butir soal tersebut memiliki nilai r -hitung $>$ r -tabel (0,456) sehingga layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

Instrumen yang telah dinyatakan valid selanjutnya diuji reliabilitasnya untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen pada kondisi yang sama. Hasil uji reliabilitas instrumen *pretest* dan *posttest* disajikan pada tabel berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas *Pretest* dan *Posttest*

Data	Jumlah Item	Cronbach's Alpha	Keterangan
<i>Pretest</i>	16	0,948	Reliabel
<i>Posttest</i>	15	0,944	Reliabel

Berdasarkan hasil uji reliabilitas, instrumen *pretest* memperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,948 dan instrumen *posttest* sebesar 0,944. Kedua instrumen dinyatakan reliabel karena memiliki nilai Cronbach's Alpha $>$ 0,60, sehingga layak digunakan dalam penelitian.

c. Uji coba terbatas

Uji coba terbatas dilakukan kepada 5 peserta didik kelas II SDN Pakis VIII Surabaya yang dipilih berdasarkan rekomendasi guru kelas. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media sebelum tahap implementasi. Melalui angket respons guru dan peserta didik yang disajikan pada tabel berikut.

Tabel 6. Hasil Respon Guru dan Peserta Didik Uji Coba Terbatas

Aspek	Responden	Skor Maksimal	Skor Perolehan	Persentase	Kriteria
	Peserta Didik	1260	1130	94,66%	Sangat Praktis

Desain Tampilan Media Penyajian Penggunaan Media	Guru	50	48	94%	Sangat Praktis
---	------	----	----	-----	-------------------

Berdasarkan hasil uji coba terbatas, media PERKASA memperoleh persentase 94,66% dari peserta didik dan 94% dari guru dengan kategori “sangat valid”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media PERKASA layak digunakan dalam pembelajaran dan dapat dilanjutkan ke tahap implementasi media. Pada tahap ini, berbagai masukan yang diperoleh digunakan sebagai bahan perbaikan media sehingga siap diujicobakan dalam tahap implementasi.

4. Tahap Implementasi (*implementation*)

Tahap implementasi (Uji skala besar) dilakukan pada peserta didik kelas II SDN Pakis VIII Surabaya untuk menguji kepraktisan dan keefektifan media PERKASA. Data kepraktisan diperoleh melalui angket respons guru dan peserta didik, sedangkan data keefektifan diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest*. Kegiatan implementasi melibatkan kelas IIA sebagai kelas eksperimen yang mengikuti pembelajaran menggunakan media PERKASA dan kelas IIC sebagai kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media.

Kepraktisan media PERKASA (Permainan Engklek Pancasila) pada uji skala besar diketahui melalui angket respons guru yang diisi oleh wali kelas II A SDN Pakis VIII Surabaya setelah media diterapkan dalam pembelajaran. Hasil penilaian tersebut digunakan untuk menentukan tingkat kepraktisan media PERKASA, sebagaimana disajikan pada tabel berikut.

Tabel 7. Hasil Respon Guru dan Peserta Didik Uji Skala Besar

Aspek	Responden	Skor Maksimal	Skor Perolehan	Persentase	Kriteria
Desain	Peserta	1260	1130	89,68%	Sangat
Tampilan	Didik				Praktis
Media	Guru	50	48	96%	Sangat
Penyajian					Praktis
Penggunaan Media					

Berdasarkan Tabel 7, respons peserta didik terhadap media PERKASA memperoleh persentase sebesar 89,68%, sedangkan respons guru memperoleh persentase sebesar 96% dengan kriteria “sangat praktis”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media PERKASA mudah digunakan, mudah dipahami, serta dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran dengan baik. Kepraktisan media yang tinggi menunjukkan bahwa media dapat diterapkan oleh guru dan peserta didik tanpa mengalami kendala yang berarti selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain kepraktisan, kualitas media PERKASA juga ditinjau dari aspek keefektifan. Keefektifan media diketahui melalui perbandingan hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data tersebut digunakan untuk mengetahui perubahan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran serta melihat pengaruh penggunaan media PERKASA terhadap pemahaman materi yang dipelajari. Adapun hasil *pretest* dan *posttest* pada kedua kelas disajikan pada tabel berikut.

Tabel 8. Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Kelas	Rata-rata <i>Pretest</i>	Rata-rata <i>Posttest</i>	Persentase Ketuntasan <i>Pretest</i>	Persentase Ketuntasan <i>Posttest</i>
Kelas Kontrol	63,21	72,32	10,71%	28,57%
Kelas Eksperimen	61,61	84,29	7,14%	78,57%

Berdasarkan tabel 8, rata-rata nilai kelas eksperimen meningkat dari 61,61 pada *pretest* menjadi 84,29 pada *posttest* yang termasuk kategori “cukup efektif”. Persentase ketuntasan belajar juga meningkat dari 7,14% menjadi 78,57%. Sementara itu, pada kelas kontrol persentase ketuntasan meningkat dari 10,71% menjadi 28,57%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Setelah diperoleh data hasil *pretest* dan *posttest*, dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui efektivitas penggunaan media PERKASA terhadap hasil belajar peserta didik. Sebelum pengujian hipotesis, data terlebih dahulu diuji normalitas dan homogenitas sebagai uji prasyarat. Uji normalitas merupakan tahap awal dalam analisis statistik yang bertujuan untuk mengetahui apakah data penelitian mengikuti distribusi normal atau tidak.

Tabel 9. Hasil Uji Normalitas

Data	Statistik Shapiro-Wilk	df	Sig.
<i>Pretest</i> Kelas Kontrol	0,964	28	0,424
<i>Posttest</i> Kelas Kontrol	0,946	28	0,161
<i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	0,973	28	0,675
<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	0,932	28	0,071

Berdasarkan tabel 9, uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk, data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol menunjukkan nilai sig. >0.05 . Hasil tersebut menunjukkan bahwa data penelitian berdistribusi normal. Setelah memenuhi syarat normalitas, analisis dilanjutkan dengan uji homogenitas untuk mengetahui apakah data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki tingkat keragaman yang relatif sama. Hasil uji homogenitas disajikan pada tabel berikut.

Tabel 10. Hasil Uji Homogenitas

Data		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	.145	1	54	.705

Berdasarkan Tabel 10, diperoleh nilai signifikansi sebesar 705. Karena nilai sig. >0.05 , maka data hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang homogen. Dengan demikian, data memenuhi syarat untuk dilakukan uji hipotesis. Setelah data dinyatakan normal dan homogen, dilakukan uji *Independent Sample T-Test* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah pembelajaran.

Tabel 11. Hasil Uji *Independent Sample T-test*

Data	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
Hasil Belajar <i>Posttest</i>	-3.901	54	0.000	-11.964

Hasil uji *Independent Sample T-Test* menunjukkan nilai sig. sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah diketahui adanya perbedaan hasil belajar antara kedua kelas, analisis dilanjutkan dengan uji N-gain

untuk mengukur tingkat peningkatan hasil belajar peserta didik. Hasil perhitungan N-gain disajikan pada tabel berikut.

Tabel 12. Hasil Uji N-Gain

Data	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain Kelas Kontrol	28	17	.50	2600	.07244
NGain Kelas Eksperimen	28	.00	1.00	.6087	.27425

Berdasarkan hasil uji N-gain, kelas kontrol memperoleh rata-rata sebesar 26% dengan kategori tidak efektif, sedangkan kelas eksperimen memperoleh rata-rata sebesar 60,87% dengan kategori cukup efektif. Perbedaan nilai tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media PERKASA memberikan peningkatan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional. Hasil ini mengindikasikan bahwa media PERKASA cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik kelas II sekolah dasar pada materi Pancasila Dasar Negaraku.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai kualitas media pembelajaran PERKASA melalui evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan pada setiap tahap pengembangan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media berdasarkan hasil analisis, validasi ahli, dan uji coba skala kecil dan uji skala besar sehingga sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan pembelajaran peserta didik.

Evaluasi sumatif dilakukan setelah seluruh tahapan pengembangan selesai dengan menilai hasil validasi, respons guru dan peserta didik, hasil belajar, serta analisis data. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media PERKASA memenuhi kriteria valid, praktis, dan cukup efektif sehingga layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Pancasila Dasar Negaraku serta mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II sekolah dasar.

PEMBAHASAN

Pengembangan media PERKASA (Permainan Engklek Pancasila) menggunakan model ADDIE karena menyediakan tahapan yang sistematis, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk, sehingga media yang dikembangkan lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran (Branch, 2009). Analisis kebutuhan menjadi dasar dalam menentukan materi, desain, serta aktivitas permainan yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas II sekolah dasar. Pendekatan tersebut sejalan

dengan penelitian yang menyatakan bahwa pengembangan media berbasis kebutuhan menghasilkan produk yang lebih relevan dengan tujuan pembelajaran (Pratiwi, 2023).

Media PERKASA mengintegrasikan permainan tradisional engklek dengan materi Pancasila Dasar Negaraku sehingga peserta didik tidak hanya menerima materi, tetapi juga belajar melalui aktivitas bermain, berdiskusi, dan bekerja sama. Kegiatan tersebut mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pemahamannya selama proses pembelajaran. serta permainan edukatif mampu meningkatkan partisipasi peserta didik dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Silitonga et al., 2022). Pengembangan media dilakukan melalui tahapan validasi, revisi, implementasi, dan evaluasi untuk memastikan kualitas produk sebelum diterapkan dalam pembelajaran. Setiap tahap memberikan masukan yang digunakan sebagai dasar penyempurnaan media sehingga produk yang dihasilkan lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hasil ini memperkuat temuan bahwa penerapan model ADDIE secara sistematis berkontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran yang lebih layak dan sesuai dengan tujuan pembelajaran (Latip, 2022; Safitri & Aziz, 2022)

Kevalidan media PERKASA menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kesesuaian aspek materi, tujuan pembelajaran, penyajian, bahasa, dan tampilan sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Proses validasi yang disertai revisi berperan dalam menyempurnakan media agar lebih sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran. Validasi ahli juga berperan penting dalam meningkatkan kualitas dan kelayakan media pembelajaran sebelum diterapkan (Aini et al., 2023; Wahyuni, 2023). Media PERKASA juga membantu menyajikan materi Pancasila yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret melalui aktivitas bermain. Kondisi tersebut memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna sekaligus meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran (Miftah & Rokhman, 2022). Hasil ini memperkuat temuan yang menunjukkan bahwa media yang dikembangkan melalui proses validasi dan revisi menghasilkan produk yang lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik serta tujuan pembelajaran (Andheska & Lolita, 2025; Fitriyah et al., 2021; Permata et al., 2023)

Kepraktisan media PERKASA menunjukkan bahwa media mudah digunakan oleh guru maupun peserta didik karena memiliki aturan permainan yang sederhana, petunjuk yang jelas, dan aktivitas yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Kondisi tersebut memudahkan peserta didik mengikuti pembelajaran serta mendorong keterlibatan aktif selama proses belajar. Media yang praktis ditandai oleh kemudahan penggunaan dan kesesuaiannya dengan kondisi pembelajaran (Ramadhan & Indriyani, 2023). Hasil penelitian ini juga mendukung temuan yang menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sesuai karakteristik peserta didik lebih mudah diterapkan, memperoleh respons positif, dan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Febriana et al., 2024; Kurniawan et al., 2023; Sitepu & Gandamana, 2023). Kepraktisan media PERKASA

menunjukkan bahwa media telah sesuai dengan kebutuhan peserta didik sehingga mendukung pembelajaran yang lebih aktif dan efektif.

Keefektifan media PERKASA ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pada materi Pancasila Dasar Negaraku. Peningkatan tersebut terjadi karena media PERKASA mengintegrasikan permainan tradisional engklek dengan aktivitas bermain, berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan bekerja sama sehingga peserta didik terlibat aktif selama proses pembelajaran. Keterlibatan aktif peserta didik dalam aktivitas tersebut menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga materi lebih mudah dipahami dan diingat. Kondisi ini selaras dengan pendapat bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman dan keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran (Handoyo & Ani, 2025).

Penggunaan media berbasis permainan juga terbukti mampu meningkatkan partisipasi dan hasil belajar peserta didik (Dwi Sukhriyah Anggraeni, 2024; Lindawati et al., 2024; Putri et al., 2025; Sugiarto et al., 2023). Meskipun sebagian besar peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar, beberapa peserta didik masih menunjukkan peningkatan yang lebih rendah akibat perbedaan kemampuan awal, keterlibatan, dan kecepatan belajar (Pratiwi, 2023). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keefektifan media PERKASA tidak hanya dipengaruhi oleh kualitas media, tetapi juga oleh karakteristik peserta didik selama proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media PERKASA dapat menjadi alternatif media pembelajaran berbasis permainan tradisional untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar sekaligus menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis budaya lokal. Penelitian ini masih terbatas pada pengujian di satu sekolah dengan jumlah sampel yang terbatas dan berfokus pada materi Pancasila Dasar Negaraku di kelas II sekolah dasar. Pengujian pada materi, jenjang, atau karakteristik sekolah yang berbeda diperlukan untuk memperoleh gambaran yang lebih luas mengenai penerapan media PERKASA.

SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media PERKASA (Permainan Engklek Pancasila) sebagai media pembelajaran berbasis permainan tradisional pada materi Pancasila dasar negaraku kelas II sekolah dasar. Media ini memanfaatkan permainan engklek sebagai sarana pembelajaran yang mendorong peserta didik lebih aktif terlibat sekaligus membantu peserta didik memahami materi melalui pengalaman belajar dengan aktivitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran yang sesuai untuk Pendidikan Pancasila serta membantu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna. Media PERKASA masih memiliki keterbatasan dalam hal pengelolaan kelompok, ketersediaan ruang, dan alokasi waktu sehingga perlu penyesuaian saat

digunakan di kelas. Pengembangan lebih lanjut pada materi maupun jenjang pendidikan yang berbeda masih diperlukan agar pemanfaatan media ini dapat lebih luas dalam pembelajaran sekolah dasar.

REFERENSI

- Ahsanul Huda Susanto, Murfiah Dewi Wulandari, & Darsinah. (2024). Optimalisasi Pembelajaran Anak Usia Sekolah Dasar Melalui Pemahaman Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. Pendas : *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04), 690–692. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/17102/8959>
- Aini, K., Rosidi, I., Muharrami, L. K., Hidayati, Y., & Retno, A. Y. (2023). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Videoscribe Berbasis Animation Drawing Menggunakan Model Addie Pada Materi. 6(1), 112–121.
- Al-ghistni, E. C. (2023). Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari-Hari.
- Andheska, H., & Lolita, A. (2025). Media Pembelajaran Animasi Edukasi. 8(1), 48–58.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. In *Instructional Design: The ADDIE Approach*. <https://books.google.co.id/books?id=mHSwJPE099EC>
- Dwi Sukhriyah Anggraeni, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Struktur Bumi Kelas V Sekolah Dasar.
- Farida, L., & Paksi, P. H. (2025). Peningkatan Pemahaman Simbol Pancasila. 13(10), 2655–2668.
- Febriana, R., Rizkika, R., Emra, R., Reza, W., & Fitria, Y. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar. 8, 44494–44498.
- Fitriyah, I., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran PREZI Dengan Model ADDIE pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi. 8(1), 84–97.
- Handoyo, T., & Ani. (2025). Teori Konstruktivisme. 2(November).
- Kurniawan, A., Kusumaningrum, I., & Darwin, W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Kelas X TKJ. 11(01).
- Latip, A. (2022). Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Literasi Sains. 2, 102–108.
- Lindawati, Yusriani, & Mahdalena. (2024). Upaya Peningkatan Partisipasi Peserta Didik melalui Implementasi Pembelajaran Peta Konsep di SD N 003 Siarang Arang. 01(04), 854–860.
- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. 1(4), 412–420.
- Muayyad, A. N., Faradita, M. N., & Wahyuni, H. I. (2025). Pengembangan Media Permainan Tradisional Engklek pada Mapel IPAS Fase B di Jenjang Sekolah Dasar. 8(2), 444–454.
- Permata, R. D., Nugrahani, R., Info, A., & History, A. (2023). Validasi Ahli pada Pengembangan Media Puzzle Book untuk Anak Usia 4-5 Tahun. 6(Permata 2020), 5286–5290.
- Pratiwi, J. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berupa Audio Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik. 3, 202–207.
- Priadana, B. W., Aliriad, H., Apriyanto, R., Nurilfaza, A., & Tauchid, A. (2025). Menghidupkan Kembali Warisan Budaya : Penguatan Nilai Sosial Melalui Permainan Tradisional di Masyarakat Desa. 14(1), 1056–1063.
- Putri, I. E., Nurmala, M. D., & Wahyuningnysih, L. (2025). Pengembangan Media Permainan Engklek Untuk Mencegah Kecenderungan Perilaku Agresif Pada Anak. *Journal Of Islamic Education Guidance And Counseling*, Volume 6(1), 16–24. <http://Linkinghub.Elsevier.Com/Retrieve/Pii/S0167273817305726%0ahttp://Dx.Doi.Org/10.1038/S41467-017-01772-1%0ahttp://Www.Ing.Unitn.It/~Luttero/Laboratoriomateriali/Rietveldrefinements.Pdf%0ahttp://Www.Intechopen.Com/Books/Spectroscopic-Analyses-Developme>
- Ramadhan, S., & Indriyani, V. (2023). Media Dialogis-Interaktif dalam Pembelajaran Online : Praktikalitas dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara. 7(2), 306–316.
- Rustan, E., & Munawir, A. (2020). Generasi Digital Natives Di Luwu Raya Dan Pengintegrasianya

- The Existence Of Traditional Game Among Digital Natives Generation In Luwu Raya And Its Integration Into Learning. 5, 181–196. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v5i2.1639>
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). Addie , Sebuah Model Untuk Pengembangan Multimedia. 3(2), 50–58.
- Saputri, A., Alwani, P., & Apriani, P. (2024). Implementasi Penguatan Profil Pancasila Tema Kearifan Lokal dengan Kontekstualisasi Permainan Tradisional Congklak. 4, 6461–6475.
- Silitonga, A. I., Hastuti, P., Thohiri, R., & Pulungan, A. F. (2022). Implementasi Addie Model Dalam Pengembangan. 6(2), 101–126.
- Sitepu, N. B., & Gandamana, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran *Display Board* Berbasis Discovery Learning Pada Tema 6 Subtema 2 Kelas V SD Negeri 040452 Kabanjahe T . A 2022 / 2023. 06(01), 3512–3522.
- Sugiarto, T., Purwanto, W., & Saputra, H. D. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Hasil Belajar. c, 128–142. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v21i1.5419>
- Wahyuni, D. (2023). Meta-Analisis Validitas Penggunaan LKPD Sebagai Media Pembelajaran. 8, 1485–1491.