



Pengembangan Media STALA untuk Materi Pancasila di Sekolah Dasar

Ainun Nabilah Firdaus^{1*}, Hendrik Pandu Paksi²

^{1*2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

*ainun.19136@mhs.unesa.ac.id

Submitted: 16-04-2026 Accepted: 20-08-2026 Published: 30-08-2026

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media STALA (Kuis Pengetahuan Pancasila) untuk materi Pancasila di Sekolah Dasar yang valid dan efektif. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi kuis edukatif dan aktivitas *unplugged coding* ke dalam papan permainan. Papan dirancang agar menghasilkan satu jalur yang valid untuk menyelesaikan kuis materi Pancasila sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir komputasional siswa. Penelitian menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Subjek uji coba penelitian yakni 18 siswa kelas IV-C SDN Lidah Kulon I, ahli media, dan ahli materi. Teknik pengumpulan data yakni angket dan tes, data dianalisis menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif. Hasil menunjukkan bahwa media STALA dinyatakan sangat valid dengan persentase validasi materi 90%, validasi media 93,75%, validasi *pretest* 92,5%, dan *posttest* 95%. Hasil uji keefektifan menunjukkan peningkatan rata-rata nilai siswa dari 61,67 pada *pretest* menjadi 82,78 pada *posttest*. Hasil uji N-Gain sebesar 0,50 termasuk kategori sedang. Hal ini membuktikan bahwa media STALA valid dan efektif sebagai media pembelajaran untuk materi Pancasila di Sekolah Dasar.

Kata kunci: Media Pembelajaran, STALA, Pancasila, Sekolah Dasar, ADDIE

ABSTRACT

This study aims to develop a valid and effective STALA (Pancasila Knowledge Quiz) media for Pancasila material in Elementary Schools. The novelty of the study lies in the integration of educational quizzes and unplugged coding activities into a game board. The board is designed to produce valid route to complete the Pancasila material quiz so that it can improve students computational thinking skills. The research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) development model. The trial subjects were 18 grade IV-C students of SDN Lidah Kulon I, media experts, and material experts. Data collection techniques were questionnaires and tests, data were analyzed using quantitative and qualitative analysis. The results showed that the STALA media was declared very valid with a percentage of material validation of 90%, media validation of 93.75%, pretest validation of 92.5%, and posttest validation of 95%. The results of the effectiveness test showed an increase in the average student score from 61.67 in the pretest to 82.78 in the posttest. The N-Gain test result of 0.50 is considered moderate. This proves that STALA media is valid and effective as a learning medium for Pancasila material in elementary schools.

Keywords: Learning Media, STALA, Pancasila, Elementary Schools, ADDIE

Pengutipan APA:

Firdaus, A.N., & Paksi, H.P. (2026). Pengembangan Media STALA untuk Materi Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(8).



PENDAHULUAN

Belajar merupakan sebuah proses di mana seseorang menambah pengetahuan dan keterampilannya serta mengubah perilakunya melalui pengalaman dan latihan selama proses pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar melibatkan interaksi aktif antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan berdasarkan asas pendidikan. Keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai komponen, seperti tujuan, materi, media, metode, pendidik, peserta didik, dan evaluasi yang saling berkaitan.

Pendidikan merupakan sarana utama yang ditempuh manusia dalam mengembangkan potensinya untuk menghadapi berbagai tantangan kehidupan. Menurut (Siagian, 2006) pendidikan adalah seluruh proses pengajaran dan pembelajaran yang bertujuan untuk mengalihkan pengetahuan dari satu orang ke orang lain sesuai dengan standar yang telah ditetapkan. Sedangkan menurut (Rodliyah, 2021), pendidikan adalah bentuk usaha yang dilakukan manusia dalam rangka meningkatkan potensi yang ada dalam dirinya, baik jasmani maupun rohani. Sesuai dengan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Salah satu upaya dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional yaitu melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila. Secara resmi Pancasila menjadi dasar Negara Indonesia pada tanggal 18 Agustus 1945 yang berfungsi sebagai pedoman, norma, dan dasar hukum bagi Negara Indonesia. Lambang Negara Indonesia dikenal sebagai Garuda Pancasila. Lambang Garuda Pancasila memiliki perisai yang tergantung pada lehernya di bagian tengahnya. Perisai terdiri dari lima bagian, masing-masing mewakili lambang sila Pancasila (Zulfa & Paksi, 2021).

Pancasila memiliki peran yang sangat penting bagi Indonesia, maka setiap warga negara Indonesia harus belajar, memahami, dan menerapkan setiap sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai warga negara Indonesia seharusnya memahami sila-sila tersebut secara menyeluruh. Mulai Pendidikan tingkat dasar hingga perguruan tinggi peserta didik wajib mempelajari Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Pada kurikulum Merdeka penamaan mata Pelajaran PPKn diubah menjadi Pendidikan Pancasila. Tujuan mata pelajaran tersebut adalah memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan nilai, moral, sikap, dan perilaku siswa serta membentuk pandangan hidup bagi setiap masyarakat. Pembelajaran tersebut diharapkan dapat memberikan wawasan terhadap siswa agar menjadi warga negara yang baik (Rahayu, 2017).

Pendidikan Pancasila di jenjang sekolah dasar diharapkan mampu menghadirkan proses pembelajaran yang bermakna sehingga peserta didik dapat menguasai materi sekaligus mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Namun, kondisi pembelajaran yang masih didominasi

oleh penggunaan metode ceramah dan minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik menjadi salah satu hambatan dalam mencapai tujuan tersebut. Akibatnya, peserta didik cenderung mudah bosan, kurang berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, serta mengalami kesulitan untuk mempertahankan konsentrasi selama proses belajar berlangsung.

Keberhasilan proses pembelajaran juga dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif melalui terciptanya interaksi yang aktif, baik antara guru dengan peserta didik maupun antarpeserta didik. Guru tidak hanya menjadi penyampai materi pembelajaran, tetapi juga berperan sebagai fasilitator yang membimbing, mengarahkan, dan mendukung peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Sehingga guru harus menyediakan sarana pendidikan dan mendorong siswa untuk mengikuti kegiatan-kegiatan yang mendukung pembelajaran yang efektif dengan menggunakan media pembelajaran (Nashita et al., 2026).

Menurut (Miarso, 2004), media pembelajaran merupakan berbagai sarana yang berfungsi sebagai perantara dalam penyampaian pesan pembelajaran. Keberadaan media dapat merangsang aspek kognitif, afektif, dan perhatian peserta didik serta meningkatkan keinginan mereka untuk belajar, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih optimal. Sementara menurut (Syafei, 2025) media pembelajaran termasuk sarana penting dalam kegiatan pendidikan, di mana untuk membantu memaparkan informasi secara jelas, dan meningkatkan efektivitas kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti di Sekolah Dasar Negeri Lidah Kulon I/464 Surabaya ditemukan masalah dalam proses pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sebagai berikut: (1) siswa terlihat pasif dan merasa bosan, (2) keterbatasan perhatian siswa, (3) kurangnya media pembelajaran Pendidikan Pancasila. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran menjadi tidak efektif dan efisien. Faktor yang memengaruhi permasalahan (1) guru menggunakan metode pembelajaran konvensional ceramah sedangkan siswa lebih tertarik dengan pembelajaran interaktif tanya jawab dimana guru atau fasilitator memberikan pertanyaan kepada siswa dan siswa memberikan jawaban secara verbal atau tertulis. Upaya yang dapat dilakukan adalah guru menggunakan metode atau media interaktif.

Permasalahan (2) siswa memiliki keterbatasan dalam memperhatikan dan berkonsentrasi dalam waktu yang lama karena kognitif mereka masih dalam tahap perkembangan dan belum matang sepenuhnya. Sehingga sebagian dari mereka mengalami kesulitan untuk memproses informasi secara cepat dan mempertahankan perhatian mereka pada satu topik dalam waktu yang lama. Salah satu solusinya adalah menggunakan media yang menarik dan interaktif agar dapat membantu mempertahankan perhatian siswa dan meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Permasalahan (3) media yang digunakan untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila khususnya materi Pancasila hanya gambar Garuda Pancasila. Salah satu solusinya adalah membuat media pembelajaran yang menarik. Karena itu peneliti mengangkat masalah ke (3) yang terlihat dalam

pengamatan sebagai topik utama dalam penelitian ini. Kurangnya media pembelajaran menjadi hal yang menarik bagi peneliti karena dapat menjadi penyebab masalah (1) dan (2). Mengingat urgensi yang dapat segera diatasi oleh peneliti yakni dengan pengembangan media pembelajaran maka peneliti akan mengembangkan Media STALA (Kuis Pengetahuan Pancasila) sebagai solusi permasalahan tersebut.

Media STALA (Kuis Pengetahuan Pancasila) adalah media pembelajaran berbentuk papan permainan edukatif yang dirancang untuk mengintegrasikan konsep nilai-nilai Pancasila dengan pendekatan *unplugged coding*. Media ini digunakan untuk menanamkan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila melalui aktivitas logika arah, strategi rute, dan pemecahan masalah secara interaktif. Menurut Wiyani dan Barnawi (2012) bermain bisa dijadikan sebagai media yang dapat meningkatkan keterampilan dan kemampuan anak. Bermain dapat didefinisikan sebagai aktivitas yang meningkatkan pemahaman, memberikan kesenangan, menyampaikan informasi, dan menumbuhkan imajinasi anak baik menggunakan alat maupun tanpa alat. (Lestari et al., 2018).

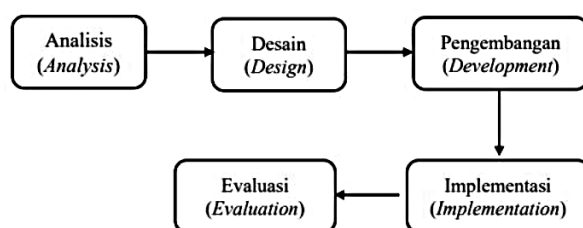
Penelitian mengenai pengembangan media permainan edukatif telah banyak dilakukan. Zulfa dan Paksi (2021) mengembangkan media harta karun sisil yang dinyatakan sangat valid dan praktis. Nisa' (2020) mengembangkan media monopoli yang dinyatakan layak digunakan. Selanjutnya, Miftakhurrohmah (2021) mengembangkan media monopoli juga dinyatakan sangat layak digunakan. Berdasarkan kajian tersebut, terdapat kesenjangan penelitian yang belum dikaji, yaitu belum ada penelitian yang secara spesifik mengembangkan media dengan mengintegrasikan pendekatan *unplugged coding* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Sebagian besar penelitian sebelumnya masih terbatas pada mata materi tertentu.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media STALA sebagai media permainan papan edukatif yang mengintegrasikan materi Pancasila dengan pendekatan *unplugged coding*. Media STALA dikembangkan tidak hanya sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran, tetapi juga sebagai media yang mampu mengembangkan kemampuan berpikir logis, keterampilan pemecahan masalah, kerja sama antarpeserta didik, serta mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media STALA pada materi Pancasila di sekolah dasar, mengetahui tingkat kevalidan serta keefektifan media STALA dalam mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Pengembangan media ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi Pancasila, meningkatkan motivasi untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, bermakna, dan menyenangkan.

METODE

Pengembangan media STALA dalam penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D), yaitu metode penelitian yang bertujuan menghasilkan suatu produk sekaligus menguji tingkat efektivitas produk yang dikembangkan (Sugiyono, 2013). Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch, dengan lima tahapan utama yang meliputi *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan pengembangan yang sistematis dan didukung oleh landasan teoretis yang kuat. Sejalan dengan pendapat Setyosari, model ADDIE dirancang secara terstruktur sehingga setiap tahap pengembangan mudah dipahami dan diterapkan dalam menghasilkan media pembelajaran (dalam Haninda & Paksi, 2022).



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Model ADDIE

Uji coba dalam penelitian ini dilakukan dengan melibatkan 18 siswa kelas IV-C SDN Lidah Kulon I/464 Surabaya sebagai subjek penelitian. Pengumpulan data menggunakan lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, serta instrumen *pretest* dan *posttest*. Selanjutnya, data yang diperoleh dianalisis melalui pendekatan kuantitatif dan kualitatif untuk mengevaluasi tingkat kevalidan serta keefektifan media STALA.

Tahap *Analysis* dilakukan melalui analisis kurikulum, analisis kebutuhan, dan analisis materi. Tahap *Design* dilakukan dengan mengumpulkan referensi materi, merancang media STALA (Kuis Pengetahuan Pancasila) meliputi (papan permainan dan prosedur permainan, kartu soal, kartu jawaban, *clue* arah permainan, spidol, plastik klip, kotak penyimpanan), serta menyusun modul ajar dan instrumen penilaian. Tahap *Development* yakni membuat media menggunakan *software* desain canva, melakukan validasi materi, validasi media, dan validasi instrumen dari para ahli dengan tujuan untuk mengetahui kevalidan media STALA serta saran guna menyempurnakan produk. Tahap *Implementation* yakni melakukan uji coba pada 18 siswa dan diberikan lembar soal *pretest* dan *posttest*, kemudian digunakan untuk mengukur keefektifan media pembelajaran. Tahap *Evaluation* yakni produk diperbaiki sesuai umpan balik dari para ahli.

HASIL

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran STALA (Kuis Pengetahuan Pancasila) yang dikembangkan menggunakan model ADDIE, sebagaimana berikut:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis diawali dengan pelaksanaan analisis terhadap kurikulum, kebutuhan pembelajaran, dan materi ajar di kelas IV-C SDN Lidah Kulon I sebagai landasan dalam pengembangan media STALA. Hasil analisis menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru melalui metode ceramah, sementara pemanfaatan media pembelajaran belum dilakukan secara optimal. Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan peserta didik serta pemahaman mereka terhadap materi Pancasila belum mencapai hasil yang diharapkan. Atas dasar temuan tersebut, media ini dirancang dalam bentuk permainan papan edukatif yang mengintegrasikan materi Pancasila dengan pendekatan *unplugged coding* sebagai upaya untuk meningkatkan partisipasi aktif, memperkuat pemahaman konsep, serta mengoptimalkan hasil belajar peserta didik.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan berupa pengumpulan berbagai referensi yang relevan dengan materi Pancasila, peneliti menyusun perangkat pembelajaran berupa modul ajar yang disesuaikan dengan materi Pancasila, menyiapkan instrumen penelitian yang terdiri atas lembar validasi materi, lembar validasi media, serta instrumen *pretest* dan *posttest* untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Perancangan media STALA dilakukan menggunakan aplikasi Canva dalam bentuk permainan kuis edukatif yang mengusung tema nasionalisme. Konsep visual didominasi oleh penggunaan warna merah dengan latar belakang berupa Peta Indonesia sebagai bentuk penyesuaian terhadap materi Pendidikan Pancasila. Untuk memperkuat nilai keberagaman, desain media dilengkapi ilustrasi anak-anak dari berbagai agama yang merepresentasikan semangat Bhinneka Tunggal Ika. Papan permainan juga dirancang dengan jalur bernomor agar alur permainan mudah diikuti serta diberi judul STALA (Kuis Pengetahuan Pancasila) yang menarik perhatian peserta didik. Selain papan permainan, peneliti mengembangkan berbagai komponen pendukung yang meliputi kartu soal, kartu jawaban, kartu *clue*, serta lembar prosedur dan petunjuk permainan. Seluruh komponen tersebut dibuat dengan ukuran yang seragam, menerapkan tampilan visual yang sederhana, serta mempertimbangkan kemudahan penggunaan sehingga sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan diawali dengan merealisasikan media STALA berdasarkan rancangan yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Setelah produk selesai dikembangkan, dilakukan serangkaian proses evaluasi yang meliputi validasi oleh para ahli, pengujian kualitas

instrumen penelitian, serta uji coba kepada peserta didik. Tahapan tersebut bertujuan untuk memastikan bahwa media memenuhi aspek kelayakan sebelum diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

a. Validasi Ahli Materi

Validasi materi berisi penilaian kesesuaian isi media STALA dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan karakteristik peserta didik kelas IV.

Tabel 1. Validasi ahli materi

No.	Aspek yang Dinilai	Skor Tahap I	Skor Tahap II	Skor Maksimal
1.	Kesesuaian materi	10	13	15
2.	Isi materi	12	14	15
3.	Penyajian materi	10	9	10
Total		32	36	40
Hasil		80%	90%	
Kategori		Valid	Sangat Valid	

Berdasarkan hasil tersebut, validasi tahap I materi dikategorikan “valid” dengan skor 80%, sehingga layak diujicobakan dengan syarat sedikit revisi. Validator memberikan beberapa masukan konstruktif di antaranya penulisan profil pelajar Pancasila pada modul ditulis satu atau dua saja, penulisan tujuan pembelajaran dengan sistematika A, B, C, D, dan langkah-langkah kegiatan pembelajaran diberikan alokasi waktu. Setelah melakukan revisi, validasi tahap II materi dikategorikan “sangat valid” dengan skor 90%, sehingga layak diujicobakan kepada peserta didik tanpa adanya revisi.

b. Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan guna mengetahui tingkat kelayakan media STALA dari segi tampilan dan penggunaannya dalam pembelajaran.

Tabel 2. Validasi ahli media

No.	Aspek yang Dinilai	Skor Tahap I	Skor Tahap II	Skor Maksimal
1.	Tampilan	46	46	50
2.	Penggunaan dan penyajian	27	29	30
Total		73	75	80
Hasil		91,25%	93,75%	
Kategori		Sangat Valid	Sangat Valid	

Berdasarkan hasil tersebut, pada tahap I media STALA memperoleh persentase kelayakan sebesar 91,25% dengan kategori “sangat valid”, sehingga layak untuk diujicobakan. Meskipun demikian, validator tetap memberikan beberapa saran yang bersifat konstruktif, di

antaranya laminasi media untuk mempertahankan kualitas cetak, tambah ornamen agar tidak terlalu polos, *clue* dan arah panah tidak sesuai, serta kunci jawaban diubah menjadi kartu jawaban. Setelah melakukan revisi, pada tahap II media STALA memperoleh persentase kelayakan sebesar 93,75% dengan kategori “sangat valid”, sehingga layak untuk diujicobakan kepada peserta didik tanpa adanya revisi.

c. Validasi Instrumen

Validasi instrumen dilakukan terhadap soal *pretest* dan *posttest* yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa.

Tabel 3. Validasi instrumen *pretest*

No.	Aspek yang Dinilai	Skor Tahap I	Skor Tahap II	Skor Maksimal
1.	Isi	17	18	20
2.	Bahasa dan penulisan soal	18	19	20
Total		35	37	40
Hasil		87,5%	92,5%	
Kategori		Sangat Valid	Sangat Valid	

Berdasarkan hasil tersebut, instrumen *pretest* tahap I memperoleh skor 87,5% dengan saran konstruktif dari validator yakni media dibuat lebih besar, dan kunci jawaban lebih baik dibuat kartu jawaban. Setelah melakukan revisi, instrumen *pretest* tahap II memperoleh skor 92,5%. Sehingga *pretest* dikategorikan “sangat valid” serta media STALA layak diujicobakan kepada peserta didik tanpa adanya revisi.

Tabel 4. Validasi instrumen *posttest*

No.	Aspek yang Dinilai	Skor Tahap I	Skor Tahap II	Skor Maksimal
1.	Isi	18	19	20
2.	Bahasa dan penulisan soal	19	19	20
Total		37	38	40
Hasil		92,5%	95%	
Kategori		Sangat Valid	Sangat Valid	

Sedangkan instrumen *posttest* tahap I memperoleh skor 92,5% dengan saran konstruktif dari validator yakni *font* tulisan dibuat lebih besar. Setelah melakukan revisi, instrumen *posttest* tahap II memperoleh skor 95%. Dengan demikian, *posttest* dikategorikan “sangat valid” serta media STALA layak diujicobakan kepada peserta didik tanpa adanya revisi.

4. Tahap Implementasi

Tahap implementasi dilakukan pada siswa kelas IV-C SDN Lidah Kulon I yang berjumlah 18 siswa. Berikut adalah penyajian hasil rata-rata *pretest*, *posttest*, serta n-gain:

Tabel 5. Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Kelas	Rata-rata <i>Pretest</i>	Rata-rata <i>Posttest</i>	N-Gain
Eksperimen Kelas IV-C	61,67	82,78	0,50

Dari 18 siswa yang mengikuti pembelajaran, 17 siswa mengalami peningkatan nilai, sedangkan 1 siswa mendapat nilai yang tetap. Dari hasil tersebut, diperoleh total nilai *pretest* sebesar 1110 dengan rata-rata 61,67, dan total nilai *posttest* sebesar 1490 dengan rata-rata 82,78, maka terjadi peningkatan rata-rata nilai sebesar 21 poin setelah pembelajaran menggunakan media STALA. Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh rata-rata N-Gain sebesar 0,50. Menurut kriteria interpretasi N-Gain, nilai N-Gain rentang $0,30 \leq g < 0,70$ termasuk kategori sedang. Hal ini dapat dipahami bahwa media STALA mampu memberikan peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan pada siswa kelas IV-C.

5. Tahap Evaluasi

Tahapan evaluasi yaitu untuk menyempurnakan media STALA berdasarkan saran yang diperoleh dari para validator. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui kekurangan media yang dikembangkan, kemudian memperbaiki media menjadi lebih layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Perbaikan yang dilakukan mencakup aspek tampilan media, kejelasan instruksi permainan, penggunaan bahasa, serta kerelevanan materi dengan tujuan pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media STALA memenuhi kriteria valid dan efektif sehingga layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila serta mampu meningkatkan hasil belajar Pancasila kelas IV-C di sekolah dasar.



Gambar 2. Tampilan Media STALA

PEMBAHASAN

Pengembangan Media STALA

Temuan penelitian menunjukkan bahwa media STALA berhasil dikembangkan sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar. Media ini mengintegrasikan permainan papan, aktivitas berpikir logis, dan kerja sama kelompok sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan interaktif.

Pengembangan media STALA selaras dengan konsep media pembelajaran yang dikemukakan oleh (Saleh et al., 2023), yaitu sebagai media perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik. Sejalan dengan pandangan tersebut, (Melliana & Wicaksono, 2022), menjelaskan bahwa fungsi media pembelajaran tidak hanya sebagai alat penyampai informasi, melainkan juga mendorong aktivitas berpikir peserta didik dalam memahami pesan pembelajaran. Dalam penelitian ini, media STALA berfungsi sebagai media penyampaian materi Pancasila melalui permainan, pertanyaan, ilustrasi gambar, dan kuis interaktif sehingga materi disajikan secara lebih menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Hal tersebut terlihat selama penggunaan media STALA, siswa terdorong untuk membaca soal, mengamati petunjuk, menganalisis pilihan jawaban, serta menentukan jawaban yang tepat. Kegiatan tersebut menunjukkan bahwa media STALA mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses memahami materi Pancasila.

Selain itu, media STALA memenuhi fungsi media pembelajaran yang dikemukakan oleh (Sidharta, 2015), yaitu meningkatkan semangat/motivasi belajar siswa dan menambah variasi dalam penyajian materi. Pendapat tersebut diperkuat oleh (Syarifuddin & Utari, 2022), yang menjelaskan bahwa media memiliki fungsi sebagai sumber belajar, fungsi manipulatif, dan fungsi psikologis. Dalam penelitian ini, media STALA berperan sebagai sumber belajar karena mencakup materi dan soal-soal Pancasila, sedangkan fungsi manipulatif diwujudkan melalui penggunaan warna, simbol, gambar, dan petunjuk (*clue*) arah permainan yang membuat peserta lebih mudah memahaminya. Dari sisi psikologis, penyajian materi dalam bentuk papan permainan, kartu soal, kartu jawaban, dan kartu petunjuk memberikan variasi pembelajaran yang lebih menarik. Hal tersebut menunjukkan bahwa media STALA tidak hanya mempermudah dalam penyampaian materi, tetapi juga mendorong motivasi, perhatian, juga keterlibatan siswa selama kegiatan pembelajaran.

Sebagai media berbasis papan permainan, STALA juga mengintegrasikan pendekatan *coding unplugged* melalui aktivitas menentukan arah permainan dari titik *start* menuju *finish* berdasarkan petunjuk yang tersedia. Hal ini relevan dengan pendapat (Mutoharoh et al., 2023), bahwa *coding unplugged* menekankan pada pendekatan pengenalan konsep pemrograman komputer tanpa menggunakan perangkat digital, melainkan melalui aktivitas fisik seperti permainan papan, kartu, atau teka-teki. Temuan penelitian menunjukkan bahwa dalam penggunaan media STALA siswa diminta menganalisis petunjuk arah, menentukan jalur yang tepat, serta mengubah petunjuk tersebut menjadi

arah panah untuk menyelesaikan rute permainan. Kegiatan tersebut mengharuskan siswa berpikir secara logis dan sistematis sebelum mengambil keputusan. Selain itu, siswa juga dituntut untuk mengikuti instruksi yang telah ditetapkan serta bekerja sama dengan anggota kelompok dalam menyelesaikan tantangan yang diberikan.

Pengembangan media STALA sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh (Wahab & Rosnawati, 2021), bahwa pengetahuan terbentuk melalui pengalaman belajar yang dialami peserta didik serta interaksinya dengan lingkungan belajar. Pandangan tersebut diperkuat oleh Piaget (dalam Nurhadi 2020), yang menegaskan bahwa pembelajaran akan memberikan hasil yang lebih optimal apabila disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik. Pada tahap operasional konkret, siswa sekolah dasar cenderung lebih mudah memahami materi melalui aktivitas yang bersifat langsung dan berkaitan dengan pengalaman sehari-hari. Dalam penelitian ini, media STALA dirancang melalui permainan, diskusi kelompok, serta penyajian pertanyaan yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa kelas IV sekolah dasar. Melalui aktivitas menentukan arah permainan, menjawab pertanyaan, dan berdiskusi, siswa memperoleh pengalaman belajar secara langsung sekaligus membangun pemahaman mereka terhadap nilai-nilai Pancasila.

Kevalidan Media STALA

Berdasarkan temuan penelitian, media STALA telah memenuhi standar kelayakan sebagai media pembelajaran berdasarkan hasil penilaian pada aspek materi, aspek media, dan instrumen. Hasil tersebut menunjukkan bahwa proses pengembangan media STALA telah dilakukan secara tepat sehingga menghasilkan media yang selaras dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta materi Pendidikan Pancasila kelas IV yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil validasi materi menunjukkan bahwa media STALA telah memenuhi beberapa kriteria pemilihan media menurut (Syarifuddin & Utari, 2022), yaitu media dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran, tepat guna untuk mendukung kegiatan belajar, disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar, mudah digunakan oleh guru dan siswa, serta dapat dibuat dengan memanfaatkan sumber daya yang tersedia. Pendapat tersebut diperkuat oleh Setyosari (dalam Wahyuni 2018), yang menjelaskan bahwa efektivitas media pembelajaran ditentukan oleh tingkat kesesuaiannya dengan materi pembelajaran, sehingga media yang relevan akan lebih mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Dalam penelitian ini, materi pada media STALA disusun berdasarkan capaian dan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila, disajikan dengan bahasa yang mudah dipahami sesuai karakteristik peserta didik kelas IV sekolah dasar, serta memuat berbagai soal yang berorientasi pada penerapan nilai-nilai Pancasila dalam aktivitas kehidupan sehari-hari..

Selain validasi materi, kevalidan media STALA juga diperoleh melalui validasi media yang menghasilkan persentase sebesar 93,75% dengan kategori sangat valid. Penilaian tersebut meliputi aspek tampilan, penggunaan, dan penyajian media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media STALA memiliki kualitas yang baik dari segi desain, pemilihan warna, ukuran huruf, tata letak gambar, kejelasan petunjuk penggunaan, serta kemudahan penggunaan dalam kegiatan pembelajaran.

Temuan tersebut didukung oleh teori kriteria pemilihan media pembelajaran yang menekankan pentingnya kualitas teknis media. Setyosari (dalam Wahyuni 2018) menjelaskan bahwa teknik suatu media pembelajaran berpengaruh terhadap efektivitasnya dalam membantu peserta didik memahami materi yang dipelajari. Sejalan dengan pandangan tersebut, hasil penelitian memperlihatkan bahwa media STALA dikembangkan dengan tampilan yang menarik melalui penggunaan warna merah yang identik dengan semangat nasionalisme, simbol Garuda Pancasila, gambar-gambar pendukung, serta tata letak yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Selain itu, media juga dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang jelas sehingga memudahkan siswa dalam mengikuti permainan.

Selanjutnya, validasi instrumen *pretest* memperoleh persentase sebesar 92,5% dan *posttest* memperoleh persentase sebesar 95%, keduanya tergolong kategori sangat valid. Berdasarkan hasil yang diperoleh, instrumen *pretest* dan *posttest* dinilai telah selaras dengan tujuan pembelajaran, menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa, serta memiliki kemampuan yang memadai untuk mengukur pencapaian hasil belajar secara tepat dan objektif. Aspek isi, bahasa, dan penulisan soal memperoleh penilaian yang sangat baik dari validator sehingga instrumen dinyatakan layak digunakan dalam penelitian.

Hasil validasi instrumen tersebut juga sejalan dengan prinsip kesesuaian dalam pemilihan media menurut Setyosari (dalam Wahyuni 2018), bahwa instrumen yang baik harus mampu mengukur kompetensi yang ingin dicapai dalam tujuan pembelajaran. Temuan penelitian menunjukkan bahwa seluruh butir soal yang digunakan dalam *pretest* dan *posttest* telah disusun berdasarkan indikator pembelajaran pada materi sikap dan perilaku yang mencerminkan pengamalan Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat.

Berdasarkan hasil penilaian validasi, media STALA diklasifikasikan dalam kategori sangat valid pada aspek materi, aspek media, serta instrumen penilaian. Temuan ini menegaskan bahwa media tersebut telah memenuhi persyaratan kelayakan untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila dan siap diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Keefektifan Media STALA

Temuan penelitian menjelaskan bahwa penggunaan media STALA turut berkontribusi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila secara lebih bermakna. Efektivitas media tidak hanya tercermin dari peningkatan penguasaan materi, tetapi juga dari terciptanya pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif, interaksi sosial, dan proses berpikir siswa selama kegiatan berlangsung.

Temuan penelitian ini mendukung pandangan teori konstruktivisme yang menjelaskan bahwa proses terbentuknya pengetahuan berlangsung melalui pengalaman belajar serta interaksi peserta didik dengan lingkungan di sekitarnya. Teori ini menempatkan peserta didik sebagai pelaku utama dalam mengembangkan pemahaman, bukan sekadar sebagai penerima informasi atau penjelasan yang disampaikan oleh guru. Temuan penelitian membuktikan bahwa selama penerapan media STALA, siswa terlibat secara langsung dalam aktivitas permainan, menentukan arah permainan, menjawab pertanyaan, berdiskusi dengan anggota kelompok, serta menyampaikan pendapat untuk menemukan jawaban yang tepat. Partisipasi aktif peserta didik selama mengikuti permainan memberikan ruang bagi mereka untuk mengembangkan pemahaman berdasarkan pengalaman belajar yang diperoleh selama kegiatan berlangsung. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran berorientasi pada keterlibatan peserta didik dalam membangun pengetahuan, bukan sekadar menerima informasi yang disampaikan oleh guru.

Hasil penelitian ini juga selaras dengan prinsip-prinsip teori kognitivisme yang menekankan bahwa proses belajar sangat dipengaruhi oleh aktivitas kognitif dalam memahami, memproses, dan menyimpan informasi. Dalam perspektif tersebut, efektivitas pembelajaran ditentukan oleh kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik dan adanya kesempatan bagi mereka untuk mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan informasi yang baru dipelajari. Temuan penelitian menunjukkan bahwa media STALA menyajikan materi melalui pertanyaan, petunjuk arah, gambar, simbol, dan aktivitas permainan yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar. Selama pembelajaran berlangsung, siswa tidak hanya mengingat informasi, tetapi juga berpikir, menganalisis, dan mengambil keputusan dalam menentukan jawaban maupun arah permainan. Aktivitas tersebut membantu siswa mengolah informasi secara lebih efektif sehingga materi yang dipelajari menjadi lebih mudah dipahami dan diingat.

Media STALA dirancang untuk memfasilitasi kegiatan belajar sambil bermain, meningkatkan interaksi sosial, meningkatkan keterampilan kognitif, serta memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan. Temuan penelitian menunjukkan bahwa selama implementasi media, siswa terlihat antusias mengikuti permainan, aktif menjawab pertanyaan, berdiskusi dengan teman sekelompok, dan berusaha menyelesaikan tantangan yang diberikan. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa media STALA tidak hanya memudahkan siswa memahami materi, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

Temuan penelitian ini memperkuat pendapat (Sidharta, 2015), bahwa pemanfaatan media dapat mendorong semangat belajar, meningkatkan perhatian dan motivasi, serta keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Temuan penelitian membuktikan bahwa penerapan media STALA memberikan variasi pembelajaran yang berbeda dari metode ceramah yang sebelumnya lebih dominan digunakan.

Desain pembelajaran dalam bentuk permainan menjadikan siswa lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar, sehingga perhatian dan fokus siswa terhadap materi pembelajaran menjadi lebih baik. Kondisi tersebut terlihat dari tingginya partisipasi siswa selama permainan berlangsung serta meningkatnya hasil belajar setelah penggunaan media.

Keefektifan media STALA juga didukung oleh karakteristiknya sebagai permainan papan yang mampu membangkitkan konsentrasi, keaktifan, dan interaksi selama kegiatan pembelajaran sebagaimana dikemukakan oleh (Ratih et al., 2017). Selama implementasi media STALA di kelas, siswa terlihat lebih fokus mengikuti permainan, aktif berdiskusi dengan masing-masing kelompoknya maupun saat materi pembelajaran dibahas bersama dengan guru, menjawab pertanyaan, serta kerja sama yang bagus dengan anggota kelompok untuk menyelesaikan tantangan yang diberikan oleh guru. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media STALA berhasil menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan menyenangkan dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada metode ceramah.

Berdasarkan hasil implementasi, media STALA terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa, meningkatkan partisipasi aktif selama pembelajaran, melatih kemampuan berpikir logis dan kritis, menumbuhkan kerja sama antarsiswa, serta meningkatkan pemahaman terhadap materi Pancasila. Selain itu, penggunaan media STALA juga berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih optimal.

SIMPULAN

Media STALA (Kuis Pengetahuan Pancasila) berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar. Media yang dikembangkan mengintegrasikan permainan papan edukatif, kuis pengetahuan Pancasila, dan aktivitas *unplugged coding* sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, interaktif, dan bermakna. Hasil validasi menjelaskan media STALA memenuhi kriteria sangat valid, dengan persentase validasi materi sebesar 90%, validasi media 93,75%, validasi instrumen *pretest* 92,5%, dan *posttest* 95%, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran Pancasila. Media STALA juga terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa, ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata *pretest* dari 61,67 menjadi 82,78 pada *posttest* dengan nilai N-Gain sebesar 0,50 (kategori sedang).

Kontribusi penelitian ini berupa inovasi media pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis permainan papan yang dipadukan dengan aktivitas *unplugged coding* sebagai alternatif pembelajaran di mana hasil belajar, keaktifan, kemampuan berpikir logis dapat meningkat, serta menciptakan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan interaktif, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Media ini berpotensi digunakan sebagai alternatif pembelajaran di sekolah dasar,

sedangkan penelitian selanjutnya disarankan menguji efektivitasnya pada cakupan yang lebih luas serta mengembangkannya pada jenjang pendidikan maupun materi yang berbeda.

REFERENSI

- Haninda, S. N., & Paksi, H. P. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Kargo Pancasila Untuk Membantu Siswa SD Memahami Nilai-Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari-Hari*. 10, 761–770.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Penerbit Bintang Surabaya.
- Lestari, B. P., Sukartiningsih, W., & Mariono, A. (2018). *Game Lempar Gelang for Problems Know the Concept of Numbers and Emotional Regulation on Child B Group Kindergarten*. 212, 213–216. <https://doi.org/10.2991/icei-18.2018.47>
- Melliana, S. G., & Wicaksono, V. D. (2022). Pengembangan Media E-Puzzle Pada Materi Lambang Negara “ Garuda Pancasila ” Kelas III Sekolah Dasar. *Jpgsd.*, 10(9), 1930–1941.
- Miarso, Y. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Prenada Media.
- Mutoharoh, Munawar, M., & Diyah, D. P. (2023). Kegiatan unplugged coding untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis dan kritis anak usia dini. *Prosiding Seminar Nasional Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini “Transisi Paud Ke SD Yang Menyenangkan”*.
- Nashita, A. M. E., Najib, A. F. R., & Mufidah, N. (2026). Saat Konsentrasi Menjadi Tantangan: Peran Guru sebagai Fasilitator Inovatif untuk Meningkatkan Fokus Belajar Siswa. *Risenologi: Jurnal Sains, Teknologi, Sosial, Pendidikan, Dan Bahasa*, 11(1), 17.
- Nurhadi. (2020). *Teori kognitivisme serta aplikasinya dalam pembelajaran*. 2, 77–95.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Rahayu, A. S. (2017). *Pendidikan Pancasila & Kewarganegaraan (PPKn)*. Bumi Aksara.
- Ratih, F. T., Ningsih, N. A., & Kurniawan, A. (2017). Using a Board Game “Snake and Lader” to Teach Speaking Descriptive Text at the Eight Grade Students of SMPN 2 Wungu. *English Teaching Journal*, 5(1), 2338–2678.
- Rodliyah, S. (2021). *Pendidikan dan Ilmu Pendidikan*. IAIN Jember Press.
- Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran*. Eureke Media Aksara.
- Siagian, S. P. (2006). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Bumi Aksara.
- Sidharta, A. (2015). *Media Pembelajaran*. *Journal Academia Accelerating the World’s Research*, 1, 1–29.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, ISBN: 979-8433-64-10. In *Alfabeta* (Issue 465).
- Syafei, I. (2025). *Media Pembelajaran*. Widina Media Utama.
- Syarifuddin, & Utari, E. D. (2022). *Media Pembelajaran: dari Masa Konvensional hingga Masa Digital*. Bening Media Publishing.
- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Penerbit Adab.
- Wahyuni, I. (2018). Pemilihan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 8.
- Zulfa, P. I., & Paksi, H. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran “Harta Karun Sisil” Dalam Materi Mengenal Simbol Sila-Sila Pancasila Pada Lambang Negara Untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 9(9), 3233–3242.