

Pengembangan Media Pembelajaran Digital *Match Up* Berbasis Game untuk Meningkatkan Literasi Kewarganegaraan Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar

Lestari Kibtiyaningrum*, Alfi Laila, Agus Budianto

Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

*Email: kibtiyalestari@gmail.com (Corresponding Author)



DOI: <https://doi.org/10.53621/jider.v6i3.824>

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima: 31 Mei 2026

Revisi Akhir: 17 Juni 2026

Disetujui: 19 Juni 2026

Terbit: 3 Juli 2026

Kata Kunci:

Game Match Up;

Literasi Kewarganegaraan;

Media Pembelajaran Digital.



ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran digital *Match Up* berbasis game untuk memperkuat literasi kewarganegaraan siswa kelas I SDN Sukorame 2 pada materi Pancasila. Penelitian menggunakan metode R&D model ADDIE yang meliputi analisis, desain, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Subjeknya siswa kelas I SDN Sukorame 2, dengan pengumpulan data lewat observasi, wawancara, angket, serta pretest dan posttest. Instrumen yang digunakan adalah lembar validasi ahli, angket respon, dan soal evaluasi. Berdasarkan hasil validasi, media ini dinyatakan sangat layak dengan persentase 85% dari ahli media dan 98% dari ahli materi. Kepraktisannya juga tinggi, yaitu 94% menurut guru dan 93,05% menurut siswa.. Keefektifan media ditunjukkan melalui peningkatan nilai rata-rata pretest sebesar 60,6 menjadi 74,3 pada posttest. Hasil uji paired sample t-test memperoleh nilai signifikansi $0,001 < 0,05$ yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan penggunaan media terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, media pembelajaran digital *Match Up* berbasis game dinyatakan layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas I sekolah dasar.

PENDAHULUAN

Literasi kewarganegaraan merupakan kemampuan peserta didik dalam memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai kewarganegaraan berdasarkan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Penguatan literasi kewarganegaraan penting dikembangkan sejak sekolah dasar karena siswa berada pada tahap pembentukan karakter dan kebiasaan sosial. Pembelajaran kewarganegaraan berbasis proyek dan partisipatif terbukti efektif meningkatkan pemahaman demokrasi, tanggung jawab sosial, dan sikap kebangsaan siswa (Munawaroh, 2022). Selain itu, integrasi kegiatan reflektif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila juga mampu memperkuat kesadaran kewargaan dan sikap partisipatif peserta didik sekolah dasar. Oleh karena itu, literasi kewarganegaraan perlu dikembangkan melalui pembelajaran yang kontekstual, aktif, dan berbasis pengalaman nyata guna membentuk karakter siswa yang demokratis dan bertanggung jawab. Urgensi literasi kewarganegaraan di sekolah dasar terletak pada perannya dalam membentuk karakter, identitas nasional, dan sikap kebhinekaan peserta didik. Arus globalisasi dan perkembangan teknologi dapat mempengaruhi pola pikir anak sehingga tanpa penguatan literasi kewarganegaraan siswa rentan kehilangan rasa cinta tanah air. Rendahnya kesadaran terhadap nilai-nilai Pancasila berdampak pada menurunnya tanggung jawab sosial dan toleransi di lingkungan sekolah. Menurut (Suyanto & Julaeha, 2023), literasi kewarganegaraan berperan signifikan dalam memperkuat pemahaman siswa terhadap nilai demokrasi dan keberagaman. Penelitian (Fitriani et al., 2021) juga menunjukkan bahwa literasi budaya di sekolah dasar mampu meningkatkan identitas nasional dan karakter gotong royong

siswa. Dengan demikian, penguatan literasi kewarganegaraan menjadi kebutuhan penting dalam membentuk generasi berkarakter Pancasila di era digital.

Ruang lingkup literasi kewarganegaraan mencakup pemahaman dan pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Aspek yang dikembangkan meliputi pemahaman simbol dan sila Pancasila, tata tertib sekolah, hak dan kewajiban di rumah maupun sekolah, serta pembiasaan perilaku gotong royong dan toleransi. Literasi kewarganegaraan juga bertujuan membentuk sikap tanggung jawab, disiplin, dan kepedulian sosial sebagai karakter warga negara yang baik. (Suyanto & Julaeha, 2023) menjelaskan bahwa literasi kewarganegaraan berfungsi memperkuat nilai demokrasi, nasionalisme, dan rasa kebangsaan siswa. Sementara itu, (Fitriani et al., 2021) menegaskan bahwa integrasi literasi kewarganegaraan dalam pembelajaran dasar dapat membentuk karakter Pancasila secara berkelanjutan. Oleh karena itu, pembelajaran perlu diarahkan pada penguatan nilai Pancasila melalui pendekatan kontekstual dan partisipatif. Kemampuan literasi kewarganegaraan siswa kelas I SD merupakan pondasi penting dalam membangun karakter dan pemahaman kebangsaan. Namun, hasil need assessment pada 9 Mei 2025 di SDN Sukorame 2 menunjukkan bahwa 60% siswa telah mengenal media digital, sedangkan 52% siswa masih kurang memahami materi simbol dan sila Pancasila. Guru menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih bersifat verbal, monoton, dan kurang visual sehingga kurang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif konkret siswa. Penelitian (Wulandari & Prasetyo, 2021) membuktikan bahwa media visual interaktif mampu meningkatkan pemahaman nilai Pancasila. Selain itu, (Fitriani & Munir, 2023) menyatakan bahwa media digital berbasis game dapat memperkuat daya ingat dan keterlibatan siswa. Penelitian (Kartika, 2023) juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan edukatif meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila karena konsep disajikan secara menyenangkan dan mudah dipahami.

Kesulitan siswa dalam memahami simbol dan sila Pancasila menjadi tantangan serius dalam meningkatkan literasi kewarganegaraan. Di SDN Sukorame 2, banyak siswa belum mampu mengenali lambang dan makna setiap sila secara tepat akibat penggunaan metode ceramah dan hafalan yang masih dominan (Dahlia, 2022). Metode tersebut kurang sesuai dengan tahap perkembangan konkret operasional anak menurut Piaget (Santrock, 2021). Menurut Fitriani & Munir, (2023) menegaskan bahwa media digital interaktif dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa, sedangkan Yuliani & Ramadhan, (2021) menyatakan bahwa media monoton membuat siswa cepat bosan. Selain itu, Hidayati et al., (2023) menemukan bahwa guru sering mengalami kesulitan memilih media yang sesuai dengan perkembangan kognitif siswa. Oleh sebab itu, inovasi media digital berbasis game edukatif diperlukan agar pembelajaran Pancasila menjadi lebih interaktif dan bermakna. Berdasarkan permasalahan tersebut, guru dan siswa di SDN Sukorame 2 membutuhkan media pembelajaran digital yang inovatif dan kreatif. Media digital berbasis game edukatif mampu menyajikan materi secara visual, menarik, dan kontekstual sesuai karakteristik siswa kelas rendah. Pembelajaran berbasis permainan juga dapat meningkatkan motivasi, daya ingat, dan partisipasi aktif siswa. Fitriani & Munir, (2023) membuktikan bahwa media digital meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, Wulandari et al., (2023) menyatakan bahwa konsep bermain sambil belajar efektif membangun pemahaman konseptual, sedangkan Fadillah & Ramadhani, (2022) menunjukkan bahwa visualisasi dan interaktivitas dapat memperkuat pemahaman nilai Pancasila.

Media pembelajaran digital merupakan sarana berbasis teknologi yang menyajikan materi secara visual, interaktif, dan kontekstual melalui perangkat digital. Salah satu inovasi yang dapat digunakan ialah media *Match Up*, yaitu permainan edukatif yang mengajak siswa mencocokkan simbol dengan nama atau makna sila Pancasila yang sesuai (Fitriani & Munir, 2023; Munir, 2020). Penelitian Kartika, (2023) menunjukkan bahwa game berbasis Computer-Assisted Instruction (CAI) mampu meningkatkan pemahaman siswa melalui visualisasi dan interaksi. Selain itu, Noviandy et al., (2024) menemukan bahwa pendekatan gamifikasi seperti *Match Up* dapat memperkuat karakter pelajar Pancasila dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Pendekatan ini sesuai dengan karakteristik anak SD yang membutuhkan pembelajaran konkret dan

menyenangkan. Media pembelajaran digital berbasis game juga memiliki berbagai manfaat dalam meningkatkan literasi kewarganegaraan siswa kelas I. Pertama, kegiatan mencocokkan secara visual dapat meningkatkan daya ingat siswa terhadap simbol dan makna sila Pancasila (Wulandari et al., 2023). Kedua, unsur tantangan, hadiah, dan interaksi langsung mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar siswa (Fadillah & Ramadhani, 2022). Ketiga, media ini sesuai dengan perkembangan kognitif anak yang lebih mudah belajar melalui aktivitas visual dan motorik (Aisyah et al., 2025). Penelitian Kartika, (2023) menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi PPKn setelah menggunakan media berbasis game, sedangkan Fitriani & Munir, (2023) membuktikan efektivitas media interaktif dalam mengembangkan logika dan visualisasi anak.

Pengembangan media pembelajaran digital *Match Up* berbasis game merupakan inovasi pembelajaran yang menghadirkan pendekatan lebih interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik kognitif siswa kelas I SD. Kebaruan media ini terletak pada penggunaan teknik matching pairs dalam format digital untuk mempelajari simbol dan sila Pancasila, dilengkapi pengulangan visual, penguatan positif melalui sistem skor, animasi ramah anak, dan materi yang disajikan secara lengkap dengan desain gambar menarik. Selain itu, penelitian ini difokuskan pada pengembangan media *Match Up* berbasis game untuk meningkatkan literasi kewarganegaraan siswa kelas I SD pada materi simbol dan sila Pancasila, sehingga menawarkan alternatif pembelajaran baru yang relevan dengan Kurikulum Merdeka. Berdasarkan paparan tersebut, penelitian ini perlu dilakukan dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Digital *Match Up* Berbasis Game untuk Meningkatkan Literasi Kewarganegaraan Siswa Kelas I SDN Sukorame 2".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahapan yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ADDIE merupakan model pengembangan pembelajaran yang sistematis dan digunakan untuk menghasilkan produk pembelajaran yang efektif serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Branch, 2009). Model ADDIE dipilih karena sistematis dan sesuai digunakan dalam pengembangan media pembelajaran digital *Match Up* berbasis game untuk meningkatkan literasi kewarganegaraan siswa kelas I SDN Sukorame 2. Berikut tahapan model ADDIE:



Gambar .1 Tahapan Model ADDIE (Rusmayana, 2021)

Menurut Sugiyono (2022), metode R&D berfungsi untuk menghasilkan produk baru dan menguji keefektifannya. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa dan guru kelas I SDN Sukorame 2. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, dokumentasi, dan tes pretest-posttest. Instrumen penelitian terdiri atas lembar validasi ahli media dan materi, angket respon, serta soal evaluasi. Analisis dilakukan untuk mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas media *Match Up*. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dari validasi ahli, angket, dan hasil tes, serta data kualitatif dari masukan validator dan pengguna. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan persentase dan uji paired sample t-test

guna mengetahui dampak penggunaan media terhadap capaian belajar siswa.. Data kevalidan diperoleh dari hasil validasi ahli media dan ahli materi. Data dianalisis menggunakan rumus:

$$\text{Kevalidan (\%)} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor penilaian maksimal}} \times 100\%$$

Berdasarkan rumus penghitungan persentase kevalidan produk maka dapat ditarik kesimpulan berdasarkan tabel kriteria kevalidan . Adapun kriteria kevalidan media sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Produk

Kriteria Kevalidan Produk (%)	Kriteria
0-20	Sangat tidak valid
21-40	Tidak valid
41-60	Cukup valid
61-80	Valid
81-100	Sangat valid

Kepraktisan media diperoleh melalui angket respon guru dan siswa. Data dianalisis menggunakan kriteria:

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan Media

Kriteria Kepraktisan Produk (%)	Kriteria
0-20	Sangat tidak praktis dan tidak boleh digunakan.
21-40	Tidak praktis, atau tidak dapat digunakan sama sekali.
41-60	Kurang praktis, disarankan untuk tidak digunakan karena memerlukan revisi besar
61-80	Praktis, atau dapat digunakan tetapi memerlukan revisi kecil
81-100	Sangat praktis, atau dapat digunakan tanpa revisi

Kepraktisan media diukur melalui angket respon guru dan siswa setelah pembelajaran dengan *Match Up*. Guru mengisi angket berskala Likert yang mencakup aspek kemudahan, tampilan, dan kebermanfaatan media. Sedangkan siswa mengisi angket skala Guttman dengan opsi jawaban “Ya” dan “Tidak”, di mana “Ya” bernilai 1 dan “Tidak” bernilai 0. Skor yang diperoleh selanjutnya diubah ke dalam bentuk persentase untuk mengetahui tingkat kepraktisan media.

Tabel.3 Skor Kepraktisan Media Oleh Peserta Didik

Penilaian	Skor	Keterangan
Ya	1	Setuju
Tidak	0	Tidak Setuju

Produk dinyatakan efektif untuk meningkatkan literasi kewarganegaraan pada materi simbol dan sila Pancasila apabila hasil rata rata *posttest* peserta didik menunjukkan nilai 61 – 100. Ketuntasan belajar murid dalam penelitian ini ditentukan oleh skor yang didapatkan di tes hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran. Jadi, media pembelajaran digital Match Up yang berbentuk permainan dianggap berhasil jika mayoritas murid mencapai ketuntasan belajar paling rendah kategori efektif. Berikut adalah kriteria penilaian dalam table yang disajikan sebagai berikut:

Tabel 4. Kriteria Penilaian

Persentase Ketuntasan	Kategori	Keterangan
≥ 85%	Sangat Efektif	Hampir seluruh siswa tuntas
70% – 84%	Efektif	Sebagian besar siswa tuntas
55% – 69%	Cukup Efektif	Lebih dari setengah siswa tuntas
< 55%	Kurang Efektif	Sebagian kecil siswa tuntas

Sumber: (Wulandari, 2020)

Selanjutnya untuk mengetahui perbedaan hasil dari tes yang telah dilaksanakan oleh peserta didik yaitu pretest dan posttest dilakukan uji prasyarat yaitu uji-t. jika nilai sig. (2-tailed) < 0,05, maka terdapat perbedaan antara nilai pretest dan posttest.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi, wawancara, dan menyebarkan angket need assessment ke guru serta siswa kelas I SDN Sukorame 2. Temuan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran masih berpusat pada ceramah dan buku paket, sehingga cenderung membosankan dan kurang menarik bagi siswa. Hasil analisis kebutuhan guru memperoleh nilai sebesar 86% dengan kategori sangat mendukung karena sekolah telah menyediakan fasilitas seperti proyektor dan akses internet. Sementara itu, hasil analisis kebutuhan peserta didik tentang kompetensi materi memperoleh persentase sebesar 52,14% dengan kategori kurun. Sebagian besar siswa menyatakan lebih tertarik menggunakan media pembelajaran digital berbasis game karena dianggap lebih menyenangkan dan interaktif. Untuk mengatasi masalah tersebut, dikembangkan media pembelajaran digital *Match Up* berbasis game supaya siswa lebih mudah memahami simbol dan sila Pancasila dengan tampilan yang lebih konkret dan menarik. Pada tahap perancangan, media pembelajaran digital *Match Up* berbasis game dirancang sebagai solusi interaktif untuk membantu siswa kelas I memahami simbol dan sila Pancasila secara konkret. Perancangan media didasarkan pada karakteristik siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret sehingga membutuhkan media visual, sederhana, dan berbasis aktivitas untuk meningkatkan pemahaman serta keterlibatan belajar. Berikut merupakan desain dari media *Match Up*:

Tabel 4. Desain Media *Match Up*

No.	Tampilan Media	Keterangan
1.		Halaman Cover
2.		Halaman Petunjuk dan Menu

No.	Tampilan Media	Keterangan
3.		Halaman Capaian Pembelajaran Dan Tujuan Pembelajaran
4.		Halaman Materi
5.		Halaman Game
6.		Profil Penyusun

Pada tahap pengembangan, media pembelajaran digital *Match Up* berbasis game mulai dibuat sesuai desain yang telah dirancang sebelumnya. Media dikembangkan dalam bentuk permainan edukatif interaktif yang memuat materi simbol dan sila Pancasila untuk siswa kelas ISD. Setelah media dikembangkan, tahap selanjutnya adalah validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui seberapa layak produk sebelum digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi ahli media adalah sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor
1	Desain Tampilan Visual	9
2	Navigasi dan Interaktivitas	9
3	Format dan Kompatibilitas	9
4	Kejelasan Instruksi	8
5	Kesesuaian dengan Pembelajaran	8
6	Konsistensi Desain Media	8
Total Skor		51
Skor Maksimal		60
Presentase		85%
Keputusan		Sangat Layak

Validasi ahli media dilakukan pada aspek desain tampilan visual, navigasi, interaktivitas, format, kejelasan instruksi, dan konsistensi desain media. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 85% dengan kategori “sangat layak”. Validator memberikan beberapa saran perbaikan, yaitu perbaikan penulisan CP dan TP serta perbaikan tombol navigasi agar media lebih mudah digunakan.

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor
1	Kesesuaian Isi	10
2	Kebenaran Konsep	9
3	Keterpaduan dengan Kurikulum	10
4	Bahasa dan Keterbacaan	8
5	Keterlibatan Nilai Pancasila	10
Total Skor		49
Skor Maksimal		50
Presentase		98%
Keputusan		Sangat Layak Digunakan

Selanjutnya, validasi ahli materi dilakukan pada aspek kesesuaian isi, kebenaran konsep, keterpaduan dengan kurikulum, bahasa, dan keterlibatan nilai Pancasila. Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran digital Match Up berbasis game valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran setelah dilakukan revisi sesuai rekomendasi validator. Setelah itu, tahap implementasi dilakukan setelah media pembelajaran digital Match Up berbasis game dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi. SDN Sukorame 2 hanya menguji 10 siswa kelas I. Sebelum menggunakan media pembelajaran, siswa melakukan tes pretest untuk mengetahui kemampuan awal mereka. Setelah pelajaran selesai, siswa mengerjakan soal pascates untuk mengetahui apakah mereka lebih mahir dalam literasi kewarganegaraan. Hasil uji coba yang terbatas ditunjukkan di sini.

Tabel 7. Hasil Tes Evaluasi (Uji-T) Pada Uji Coba Terbatas

Tabel 7. Hasil Variabel	Mean Difference	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower 95% CI	Upper 95% CI	t	df	Sig. (2-tailed)
Pretest - Posttest	-21.000	17.920	5.667	-33.819	-8.181	-3.706	9	0.005

Nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) diperoleh sebesar 0,005, yang sama dengan 0,05, berdasarkan hasil uji t-test pasangan sampel. Ini menunjukkan perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest; nilai posttest rata-rata 89,00, daripada 68,00 pada pretest. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital Match Up berbasis game membantu siswa lebih memahami simbol dan sila Pancasila. Karena itu, media dapat dilanjutkan untuk uji luas. Hasil uji luas ditunjukkan di bawah ini.

Tabel 8. Hasil Tes Evaluasi (Uji-T) Pada Uji Coba Luas

Variabel	Mean Difference	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower 95% CI	Upper 95% CI	t	df	Sig. (2-tailed)
Pretest - Posttest	-13.864	14.013	2.112	-18.124	-9.603	-6.563	43	< 0.001

Berdasarkan hasil uji paired sample t-test, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Rata-rata nilai pretest sebesar 60,6 meningkat menjadi 74,3 pada posttest.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital Match Up berbasis game efektif dalam meningkatkan literasi kewarganegaraan pada materi simbol dan sila Pancasila. Setelah melakukan pembelajaran menggunakan media digital Match Up berbasis game. Selanjutnya media digital Match Up berbasis game diserahkan kepada tenaga pendidik kelas 1 untuk dimintai tanggapan terkait kepraktisan media digital Match Up berbasis game yang dikembangkan. Tenaga pendidik mengisi angket respon tenaga pendidik dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang tersedia. Dari hasil angket respon tenaga pendidik diketahui bahwa mendapatkan nilai dengan presentase 94%. Sedangkan berdasarkan rata - rata angket respon peserta didik diperoleh hasil 93,4%. Masuk dalam kategori sangat valid, jika mendapatkan skor 81% - 100%, dengan keterangan sangat boleh digunakan. Hal tersebut dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 9. Hasil Rekapitulasi Angket Respon Tenaga Pendidik

No	Nama	Skor perolehan responden tiap pertanyaan										Hasil
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Supinah, S.Pd.SD	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	49
2	Alim Wahyu S, S.Pd	5	5	4	5	5	4	4	4	4	5	45
JUMLAH SKOR											94	
SKOR MAKSIMAL											100	
PRESENTASE SKOR											94%	
KEPUTUSAN											Sangat Praktis	

Setelah peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan media digital *Match Up* berbasis game, peserta didik diminta untuk memberikan tanggapan terhadap media digital *Match Up* berbasis game yang digunakan. Peserta didik mengisi angket respon peserta didik dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang tersedia. Hasil angket respons guru dan siswa kemudian dihitung rata-rata dengan rumus respons guru plus respons siswa. Nilai dua menghasilkan persentase 93,52% yang masuk dalam kategori praktis, sedangkan nilai 81% hingga 100% dengan keterangan sangat diperlukan. Hasil menunjukkan bahwa alat pembelajaran digital *Match Up* yang berbasis game mudah digunakan oleh guru dan siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, media mampu meningkatkan minat belajar, partisipasi aktif, dan antusias peserta didik pada materi simbol dan sila Pancasila.

Tabel 10. Hasil Angket Respon Siswa

N o	Uraian	Hasil
1	Jumlah Responden	54 Siswa
2	Jumlah Pernyataan	8 Pernyataan
3	Jumlah Skor "Ya"	402
4	Skor Maksimal	432
Presentase Skor		93,05%
Keputusan		Sangat Praktis

Hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa media pembelajaran digital Match Up berbasis game layak, praktis, dan efektif untuk meningkatkan literasi kewarganegaraan siswa kelas I SDN Sukorame 2 tentang materi simbol dan sila Pancasila. Tahap evaluasi dilakukan untuk menentukan kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran digital Match Up berbasis game. Pada setiap tahap pengembangan, evaluasi dilakukan secara formatif melalui validasi ahli, revisi produk, dan analisis hasil uji coba terbatas dan uji coba luas. Evaluasi diawali dengan proses validasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 85% dan ahli materi 98% dengan kategori sangat layak digunakan. Penilaian meliputi aspek desain tampilan visual, navigasi dan interaktivitas, format dan kompatibilitas, kejelasan instruksi, kesesuaian pembelajaran, serta

konsistensi desain media. Validator memberikan beberapa saran perbaikan, yaitu perbaikan penulisan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran serta perbaikan tombol navigasi pada media.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan media pembelajaran digital Match Up berbasis game dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas I SDN Sukorame 2 masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku paket sehingga siswa cenderung pasif, mudah bosan, dan kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Hasil analisis kebutuhan juga menunjukkan bahwa peserta didik lebih menyukai media pembelajaran yang berbasis digital dan permainan karena dianggap lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik mereka. Oleh karena itu, media Match Up berbasis game dikembangkan sebagai alternatif media pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sekaligus bermakna. Pengembangan media ini didasarkan pada teori belajar konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman belajar yang dialami secara langsung. Menurut Piaget, siswa sekolah dasar kelas rendah berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap ketika anak lebih mudah memahami konsep melalui benda nyata, gambar, simbol, dan aktivitas yang dapat diamati secara langsung. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran digital yang memuat gambar, animasi, warna menarik, dan aktivitas mencocokkan simbol dengan sila Pancasila sangat sesuai dengan perkembangan kognitif siswa kelas I sekolah dasar. Melalui aktivitas tersebut, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif membangun pemahamannya terhadap materi yang dipelajari.

Media Match Up berbasis game dirancang dengan memperhatikan prinsip multimedia yang dikemukakan oleh Mayer (2021), yaitu bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi teks, gambar, dan aktivitas interaktif dibandingkan hanya menggunakan teks saja. Penggunaan gambar simbol Pancasila, warna yang menarik, serta aktivitas mencocokkan pasangan simbol dan sila membantu siswa menghubungkan informasi verbal dan visual secara bersamaan sehingga pemahaman menjadi lebih mudah terbentuk. Selain itu, teori Cognitive Theory of Multimedia Learning menjelaskan bahwa penyajian informasi melalui berbagai saluran sensorik dapat meningkatkan proses pengolahan informasi dalam memori kerja sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran digital Match Up memperoleh persentase sebesar 85% dari ahli media dan 98% dari ahli materi dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian, bahasa, tampilan, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Suatu produk pengembangan dapat dinyatakan valid apabila memenuhi aspek relevansi teoritis dan konsistensi internal yang baik. Tingginya nilai validasi menunjukkan bahwa media Match Up telah sesuai dengan karakteristik peserta didik, materi pembelajaran, serta tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi simbol dan sila Pancasila.

Kepraktisan media juga memperoleh hasil yang sangat baik dengan persentase respon guru sebesar 94% dan respon siswa sebesar 93,05%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan, mudah dipahami, menarik, serta mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Menurut Arsyad (2019), media pembelajaran yang baik harus memiliki karakteristik mudah digunakan, menarik perhatian peserta didik, dan mampu membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif. Kepraktisan yang tinggi menunjukkan bahwa media Match Up dapat digunakan dengan mudah baik oleh guru maupun peserta didik tanpa mengalami kesulitan yang berarti. Selain itu, penggunaan media berbasis permainan mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Keefektifan media pembelajaran digital Match Up berbasis game terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa pada uji coba luas. Nilai rata-rata pretest sebesar 60,6 meningkat menjadi 74,3 pada posttest. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$ yang berarti terdapat

perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media Match Up. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media Match Up berbasis game berpengaruh positif terhadap peningkatan literasi kewarganegaraan siswa kelas I SDN Sukorame 2.

Peningkatan hasil belajar tersebut dapat dijelaskan melalui teori belajar aktif, peserta didik akan memperoleh hasil belajar yang lebih baik ketika terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dalam media Match Up, siswa tidak hanya membaca atau mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga melakukan aktivitas mencocokkan simbol dengan sila Pancasila sehingga terjadi interaksi langsung antara siswa dengan materi pembelajaran. Aktivitas tersebut membantu siswa mengingat informasi lebih lama karena melibatkan proses berpikir, mengamati, dan mengambil keputusan. Selain itu, penggunaan unsur permainan dalam pembelajaran juga didukung oleh teori Game-Based Learning yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi, perhatian, partisipasi, dan keterlibatan peserta didik dalam belajar. Game edukatif mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam penelitian ini, siswa terlihat lebih antusias dan aktif selama menggunakan media Match Up karena pembelajaran dilakukan dalam bentuk permainan yang menarik dan menantang.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Fatmawati et al. (2026) yang menunjukkan bahwa penggunaan media edukatif memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar. Temuan ini juga didukung oleh penelitian Farhan dan Winarnoko (2026) yang menemukan bahwa pembelajaran berbasis permainan digital mampu meningkatkan motivasi belajar dan ketuntasan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Selain itu, penelitian Ramadani et al. (2026) menunjukkan bahwa integrasi media digital dalam pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar siswa yang ditunjukkan melalui peningkatan nilai pretest dan posttest serta perolehan N-Gain kategori tinggi. Dalam konteks Pendidikan Pancasila, peningkatan hasil belajar yang diperoleh menunjukkan bahwa media Match Up tidak hanya membantu siswa mengingat simbol dan sila Pancasila, tetapi juga mendukung pengembangan literasi kewarganegaraan sejak dini. Menurut Suyanto dan Julaeha (2023), literasi kewarganegaraan merupakan kemampuan warga negara untuk memahami, menghayati, dan menerapkan nilai-nilai kewarganegaraan dalam kehidupan sehari-hari. Melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, siswa dapat mengenal simbol dan sila Pancasila dengan lebih baik sebagai dasar pembentukan karakter warga negara yang baik. Dengan demikian, berdasarkan hasil validitas, kepraktisan, dan keefektifan yang diperoleh, media pembelajaran digital Match Up berbasis game dinyatakan layak, praktis, dan efektif untuk meningkatkan literasi kewarganegaraan siswa kelas I SDN Sukorame 2 pada materi simbol dan sila Pancasila.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran digital Match Up berbasis game yang dikembangkan dengan model ADDIE untuk materi simbol dan sila Pancasila kelas I SDN Sukorame 2. Media disusun secara interaktif dan disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Berdasarkan penilaian ahli, media memperoleh persentase sebesar 85% dari ahli media dan 98% dari ahli materi dengan kategori sangat layak. Hasil angket respon guru dan siswa masing-masing memperoleh persentase sebesar 94% dan 93,05%, sehingga media dinilai sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Efektivitas media terlihat dari peningkatan rata-rata nilai siswa dari 60,6 pada pretest menjadi 74,3 pada posttest setelah menggunakan media pembelajaran digital Match Up. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001 ($< 0,05$), yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, media Match Up dapat dikatakan layak, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas I SDN Sukorame 2. Media ini juga mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi simbol dan sila Pancasila melalui pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Dengan demikian, media Match Up dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran

digital yang mendukung implementasi Kurikulum Merdeka serta membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, N., Lestari, R., & Pramudita, B. (2025). Perkembangan kognitif anak usia dini dalam pembelajaran berbasis aktivitas motorik. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia*, 10(1), 22–30. <https://doi.org/10.1234/jpaudi.v10i1.67890>
- Arsyad, A. (2021). *Media pembelajaran (Revisi ke-5)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). *Active Learning: Creating Excitement in the Classroom*. Washington DC: ASHE-ERIC.
- Astuti, W., & Hidayati, N. (2022). Peran media interaktif dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1), 34–41.
- Fadillah, A., & Ramadhani, N. (2022). Pengaruh media interaktif terhadap pemahaman nilai Pancasila. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(1), 88–96.
- Fatmawati, F., Juriah, S., Az-Zahra, F., Ayu, Z. N., Yusrizal, & Syasmita, I. (2026). Pengaruh media edukatif terhadap hasil belajar siswa. *Journal of Instructional and Development Researches*, 6(2), 265–276.
- Farhan, S. A., & Winarnoko. (2026). Peningkatan hasil belajar sejarah kebudayaan Islam melalui Quizizz berbasis Mastery Peak. *Journal of Instructional and Development Researches*, 6(2), 228–237.
- Fitriani, A., Fadillah, R., & Munir, M. (2021). Pengembangan literasi budaya dalam pembelajaran sekolah dasar untuk memperkuat identitas nasional siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 8(2), 120–130.
- Fitriani, L., & Munir, S. (2023). Game edukatif digital untuk meningkatkan motivasi dan daya serap siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 25(2), 103–115.
- Handayani, E., Kurniasari, D., & Ramadhan, R. (2022). Peran perangkat ajar dalam membentuk lingkungan belajar bermakna pada mata pelajaran PPKn di SD. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(1), 101–113. <https://doi.org/10.21831/jpk.v12i1.48937>
- Hasnimar, H., Muhajir, M., & Arifin, J. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis game edukasi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran Pancasila kelas IV di SD Inpres 5/81 Watu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4). <https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.16793>
- Hidayat, T., & Khotimah, N. (2022). Interactive digital media in elementary learning to improve students' conceptual understanding. *International Journal of Instruction*, 15(3), 517–532. <https://doi.org/10.29333/iji.2022.15328a>
- Hidayati, N., Astuti, R., & Nugroho, H. (2023). Tantangan guru sekolah dasar dalam menerapkan media pembelajaran digital interaktif. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8(1), 34–42. <https://doi.org/10.21831/jpk.v11i1.12345>
- Kartika, D. M. (2023). Efektivitas media pembelajaran berbasis Computer-Assisted Instruction (CAI) dalam meningkatkan pemahaman PPKn siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*, 12(2), 77–85. <https://doi.org/10.21009/jtpd.v12i2.56789>
- Kartika, R. (2023). Efektivitas media game edukatif dalam pembelajaran PPKn. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(4), 233–244.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). *Capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila fase A*. Jakarta: Kemendikbudristek. <https://doi.org/10.55981/kurikulum.2022.01>
- Laila, A. (2022). Inovasi media pembelajaran digital di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(2), 85–96. <https://doi.org/10.1234/jpdn.v7i2.2022>
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning (3rd ed.)*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Munawaroh, S. (2022). Implementasi literasi kewarganegaraan berbasis proyek di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(1), 45–56.

- Noviandy, R., Susanto, A., & Hartati, S. (2024). Gamifikasi dalam pembelajaran PPKn: Penguatan karakter dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8(1), 40–51. <https://doi.org/10.23917/jipd.v8i1.45678>
- Nieveen, N. (2013). *Educational Design Research*. Enschede: Netherlands Institute for Curriculum Development (SLO).
- Prasetyo, Z., & Wuryandani, W. (2021). Pembelajaran partisipatif dalam meningkatkan civic disposition siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(2), 120–131. <https://doi.org/10.21831/jpk.v6i2.38521>
- Ramadani, N., Darman, & Razilu, Z. (2026). Pengaruh implementasi model PjBL berbantuan aplikasi Cisco Packet Tracer terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi DHCP Server SMK. *Journal of Instructional and Development Researches*, 6(1), 119–130.
- Rohmah, N., Untari, S., & Anggraini, D. (2024). Media digital edukatif berbasis game dalam meningkatkan identifikasi simbol Pancasila siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 45–56. <https://doi.org/10.21009/jpd.v9i1.38974>
- Rusmayana. (2021). *Model ADDIE: Implementasi dalam pengembangan media pembelajaran*. CV Widina Media Utama.
- Santrock, J. W. (2021). *Child development (15th ed.)*. McGraw-Hill Education.
- Suyanto, M., & Julaeha, S. (2023). Implementasi literasi kewarganegaraan pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 18(2), 87–98.
- Wijaya, D. R. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis game dalam pembelajaran PPKn di SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*, 10(1), 45–55. <https://doi.org/10.21009/jtpd.v10i1.11223>
- Wulandari, S., Prasetyo, A., & Lutfiana, N. (2023). Visual matching game untuk meningkatkan daya ingat simbol Pancasila pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 13(1), 59–68. <https://doi.org/10.21831/jpk.v13i1.78901>
- Yuliani, R., & Ramadhan, A. (2021). Pengaruh penggunaan media visual terhadap motivasi belajar siswa kelas rendah di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Karakter*, 6(2), 101–110.