

Pengembangan Media FUN-ART Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pendidikan Pancasila Siswa SD

Leny Novita Sari¹, Ronald Fransyaigu², Inge Ayudia³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Samudra

Surel: snovi2355@gmail.com¹, ronaldfransyaigu@unsam.ac.id²,
ingeayudia@unsam.ac.id³

Abstract

The low understanding of Pancasila Education concepts on the Me and My Surrounding Environment material at SDN Sukarejo is the background of this study. This study aimed to develop FUN-ART gamification-based learning media and analyze its validity, practicality, and effectiveness. The research method employed was Research and Development (R&D) using the ADDIE model flow, consisting of Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate stages. The study was conducted on June 4, 2026, at SDN Sukarejo, Langsa City, with 23 fifth-grade students as research subjects. Data were collected through observation, interview, questionnaire, and test techniques, then analyzed descriptively using validity percentages, N-Gain, and Paired Sample t-test. The results showed that media validity reached 96% (material), 98% (media), and 100% (language), categorized as highly valid. Practicality reached 97.50% (teacher response) and 97.71% (student response), categorized as highly practical. Media effectiveness was proven by an increase in mean score from 36.71 (pretest) to 82.77 (posttest), an N-Gain score of 0.72 (high category), and Paired Sample t-test results ($t = 28.266$, $df = 22$, $p < 0.001$). It is concluded that FUN-ART media is highly valid, practical, and effective. Future research is recommended to expand trial subjects and develop mobile application platforms.

Keywords: FUN-ART, Gamification, Articulate Storyline, Pancasila Education, Conceptual Understanding

Abstrak

Rendahnya pemahaman konsep Pendidikan Pancasila pada materi Aku dan Lingkungan Sekitar di SDN Sukarejo menjadi latar belakang dilaksanakannya penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran FUN-ART berbasis gamifikasi serta menganalisis tingkat validitas, praktikalitas, dan efektivitasnya. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan alur model ADDIE yang meliputi tahap *Analyze*, *Design*, *Develop*, *Implement*, dan *Evaluate*. Penelitian dilaksanakan pada 4 Juni 2026 di SDN Sukarejo, Kota Langsa, dengan subjek penelitian sebanyak 23 siswa kelas V. Data dikumpulkan melalui teknik observasi, wawancara, angket, dan tes, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan persentase kelayakan, *N-Gain*, serta *Paired Sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan validitas media mencapai 96% (materi), 98% (media), dan 100% (bahasa) dengan kualifikasi sangat valid. Praktikalitas pengoperasian mencapai 97,50% berdasarkan respons guru dan 97,71% berdasarkan respons siswa pada kualifikasi sangat praktis. Efektivitas media terbukti dari peningkatan nilai rata-rata dari 36,71 (*pretest*) menjadi 82,77 (*posttest*), perolehan skor *N-Gain* sebesar 0,72 (kategori tinggi), serta hasil *Paired Sample t-test* ($t = 28,266$, $df = 22$, $p < 0,001$). Disimpulkan bahwa media FUN-ART sangat valid, praktis, dan efektif. Penelitian selanjutnya direkomendasikan untuk memperluas subjek uji coba dan mengembangkannya ke platform seluler.

Kata Kunci: FUN-ART, Gamifikasi, *Articulate Storyline*, Pendidikan Pancasila, Pemahaman Konsep

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas serta menjadi fondasi bagi kemajuan suatu bangsa. Melalui pendidikan, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir, kreativitas, keterampilan, dan karakter yang diperlukan dalam menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pada jenjang sekolah dasar, proses pembelajaran perlu dirancang sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik agar pengetahuan yang diperoleh tidak hanya dihafalkan, tetapi dapat dipahami dan dikaitkan dengan pengalaman nyata (Pristiwanti et al., 2022). Sejalan dengan hal tersebut, Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran yang kontekstual, berpusat pada peserta didik, serta mendorong pemanfaatan media pembelajaran inovatif untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran (Fakhri, 2023; Retnaningsih, 2022).

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif. Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara penyampaian informasi sehingga materi dapat diterima peserta didik dengan lebih mudah dan menarik (Saleh & Azis, 2023; Yusnaldi et al., 2025). Pemanfaatan media digital juga memungkinkan peserta didik berinteraksi langsung dengan materi, memperoleh umpan balik, dan terlibat aktif selama pembelajaran (Jafnihirida et al., 2023). Salah satu media interaktif yang dapat dimanfaatkan adalah *Articulate Storyline*, yang memungkinkan penggabungan teks, gambar, audio, video, animasi, kuis, dan

interaksi dalam satu kesatuan media pembelajaran (Chandramani & Handoyo, 2024; Hidayanti et al., 2021).

Kendati demikian, penggunaan media interaktif semata belum tentu secara otomatis membuat peserta didik aktif memproses materi. Pada karakteristik peserta didik sekolah dasar, perhatian dan keterlibatan belajar perlu dipertahankan agar informasi yang diterima dapat diproses menjadi pemahaman. Salah satu pendekatan yang dapat memperkuat keterlibatan tersebut adalah gamifikasi, yaitu penggunaan elemen permainan dalam konteks nonpermainan seperti pembelajaran. Elemen permainan seperti *point*, *level*, *badge*, *leaderboard*, tantangan, dan penghargaan memberikan tujuan belajar yang lebih jelas serta umpan balik secara langsung terhadap capaian peserta didik (Pujianingsih et al., 2024; Srimuliyani, 2023).

Secara psikologis, gamifikasi membantu proses belajar melalui perhatian, keterlibatan, umpan balik, dan penguatan terhadap aktivitas belajar. Ketika peserta didik memperoleh poin atau naik *level* setelah menyelesaikan suatu aktivitas, mereka mendapatkan informasi langsung mengenai keberhasilan yang dicapai. Kehadiran *badge* dan *leaderboard* kemudian memberikan representasi visual terhadap perkembangan atau pencapaian belajar. Kondisi tersebut mendorong peserta didik untuk mempertahankan perhatian, menyelesaikan tugas, menerima umpan balik, dan mengulang proses ketika mengalami kesalahan, sehingga elemen permainan berfungsi memicu keterlibatan dalam memproses, mengingat, dan menghubungkan informasi yang dipelajari (Faradina et al., 2025).

Pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Aku dan Lingkungan Sekitar memiliki karakteristik yang memerlukan dukungan pembelajaran yang kontekstual. Peserta didik perlu memahami karakteristik lingkungan dan mampu menghubungkan konsep yang dipelajari dengan kondisi lingkungan di sekitarnya. Pembelajaran yang hanya menyajikan konsep secara abstrak berpotensi membuat peserta didik kesulitan membangun hubungan antara materi dan pengalaman sehari-hari. Oleh karena itu, konteks lingkungan nyata diperlukan agar peserta didik memiliki representasi yang lebih dekat dengan objek yang dipelajari (Fitriyani et al., 2025; Susanti et al., 2025).

Pengintegrasian konteks lokal ke dalam media pembelajaran digital menjadi aspek penting untuk mendekatkan materi pelajaran dengan realitas kehidupan peserta didik. Konteks lokal memberikan makna nyata terhadap konsep yang dipelajari karena objek dan situasi yang disajikan berakar dari lingkungan yang sudah dikenal oleh peserta didik. Ketika materi Pendidikan Pancasila dipadukan dengan karakteristik wilayah lokal yang konkret, peserta didik dapat lebih mudah menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman intuitif mereka. Penyerapan konsep yang berbasis lingkungan lokal ini mendukung terciptanya proses pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada hafalan, tetapi juga pada pemaknaan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Sinergi antara penggunaan media interaktif *Articulate Storyline*, pendekatan gamifikasi, dan pemuatan konteks lokal dapat saling melengkapi kebutuhan pembelajaran peserta didik. Konteks lokal berperan menyediakan makna dan objek nyata terhadap materi

pelajaran, sedangkan gamifikasi memberikan dorongan keterlibatan melalui *point*, *level*, *badge*, *leaderboard*, kuis interaktif, dan permainan edukatif. Penggabungan seluruh elemen tersebut ke dalam satu media interaktif memastikan peserta didik terdorong secara motivasional untuk mengeksplorasi materi sekaligus terbantu secara kognitif dalam menguasai konsep-konsep Pendidikan Pancasila secara optimal.

Namun, kondisi pembelajaran di lapangan belum sepenuhnya mencerminkan keterpaduan tersebut. Hasil observasi dan wawancara di kelas V SDN Sukarejo menunjukkan bahwa pembelajaran pada materi Aku dan Lingkungan Sekitar masih didominasi penggunaan buku paket dan media sederhana. Materi juga belum sepenuhnya dikaitkan dengan karakteristik wilayah Kota Langsa sebagai lingkungan nyata peserta didik. Akibatnya, sebagian peserta didik mengalami kesulitan dalam menjelaskan karakteristik wilayah, menghubungkan materi dengan lingkungan sekitar, dan menarik kesimpulan. Kondisi tersebut diperkuat oleh hasil *pretest* yang menunjukkan rata-rata nilai sebesar 36,71, dengan seluruh peserta didik belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sehingga memerlukan penanganan melalui media yang lebih interaktif dan kontekstual.

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa *Articulate Storyline* dapat digunakan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif yang valid, praktis, dan efektif (Agustina et al., 2022; Nurdiansah et al., 2023; Safira et al., 2021). Akan tetapi, penelitian-penelitian tersebut lebih banyak menempatkan *Articulate Storyline* sebagai media penyaji materi dan

aktivitas interaktif biasa, sehingga masih terdapat ruang untuk mengembangkan media yang secara khusus menggabungkan interaktivitas, gamifikasi, dan konteks lingkungan lokal dalam satu pengalaman belajar. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media FUN-ART (*Fun-Articulate*) yang mengintegrasikan interaktivitas *Articulate Storyline*, elemen gamifikasi (*point, level, badge, leaderboard*), dan konteks wilayah Kota Langsa untuk menjawab permasalahan pembelajaran di lokasi penelitian.

Berdasarkan uraian permasalahan dan urgensi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media FUN-ART berbasis gamifikasi pada materi Aku dan Lingkungan Sekitar untuk kelas V SDN Sukarejo serta menganalisis tingkat validitas, praktikalitas, dan efektivitas media tersebut dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata sebagai salah satu alternatif media pembelajaran digital yang interaktif, kontekstual, dan menyenangkan bagi pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D), yaitu metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji kelayakan produk tersebut sebelum diterapkan secara luas dalam pembelajaran. Pengembangan produk dalam penelitian ini mencakup pengujian menyeluruh terhadap tiga aspek utama kelayakan media, yaitu validitas, praktikalitas, dan efektivitas (Sari, 2024; Sinaga, 2024).

Model pengembangan yang diterapkan adalah model ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan sistematis meliputi *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. Model ADDIE dipilih karena memiliki alur kerja yang terstruktur, logis, serta terbukti fleksibel untuk merancang media pembelajaran berbasis teknologi yang berorientasi pada kebutuhan peserta didik (Arif & Oktaviana, 2023; Branch, 2009).

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sukarejo, yang berlokasi di Kecamatan Langsa Timur, Kota Langsa, Provinsi Aceh. Pelaksanaan penelitian di lapangan serta uji coba produk dilakukan pada tanggal 4 Juni 2026. Subjek penelitian ini terdiri atas 23 siswa kelas V SDN Sukarejo, yang meliputi 9 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan, serta didampingi oleh seorang guru kelas V. Sementara itu, objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif FUN-ART berbasis gamifikasi yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* pada materi Aku dan Lingkungan Sekitar, dengan memuat konteks spesifik mengenai karakteristik wilayah Kota Langsa.

Prosedur pengembangan media dilakukan secara bertahap mengikuti lima fase utama dalam model ADDIE. Tahap *Analyze* dilaksanakan melalui kegiatan observasi, wawancara, analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik, dan identifikasi kebutuhan media guna memetakan permasalahan awal pembelajaran (Suhirman, 2021). Tahap *Design* berfokus pada penyusunan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, pemetaan materi, pembuatan *storyboard*, perancangan antarmuka, instrumen evaluasi, serta skema elemen gamifikasi berupa poin, level, badge, leaderboard, kuis interaktif, dan permainan edukatif (Branch, 2009).

Tahap *Develop* merupakan proses merealisasikan rancangan menjadi produk media digital utuh menggunakan *Articulate Storyline*, dilanjutkan dengan proses validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa serta revisi berdasarkan masukan validator. Tahap *Implement* dilakukan dengan menerapkan media FUN-ART pada

pembelajaran di kelas V untuk mengumpulkan data praktikalitas dan efektivitas. Tahap *Evaluate* dilakukan untuk menilai kualitas akhir produk berdasarkan kelayakan validitas, praktikalitas, dan efektivitas secara berkesinambungan pada setiap tahapan (Sari, 2024). Ringkasan tahapan pengembangan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Tahapan Pengembangan Media FUN-ART Berbasis Gamifikasi

Tahap	Hasil Pengembangan
<i>Analyze</i>	Menganalisis kebutuhan, karakteristik siswa, kurikulum, dan permasalahan pembelajaran.
<i>Design</i>	Menyusun <i>storyboard</i> , materi, tampilan media, dan elemen gamifikasi.
<i>Develop</i>	Mengembangkan media menggunakan <i>Articulate Storyline</i> serta melakukan validasi ahli.
<i>Implement</i>	Menguji media kepada 23 siswa kelas V SDN Sukarejo.
<i>Evaluate</i>	Merevisi dan menyempurnakan media berdasarkan hasil validasi dan uji coba.

Sumber: Diolah dari Hasil Penelitian (2026)

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, angket, dan tes. Observasi dan wawancara digunakan untuk menggali kondisi awal pembelajaran serta analisis kebutuhan media. Angket digunakan untuk memperoleh data validitas dari para ahli serta data praktikalitas dari respons guru dan peserta didik. Instrumen tes berupa *pretest* dan *posttest* disusun berdasarkan indikator pemahaman konsep, yaitu menafsirkan, mengklasifikasikan, memberikan contoh, menyimpulkan, dan membandingkan. Instrumen awal terdiri atas 15 butir soal (10 pilihan ganda dan 5 esai) yang diuji cobakan kepada 20 siswa kelas V B. Uji validitas butir soal menggunakan korelasi *Product Moment* dengan nilai $r_{\text{tabel}} = 0,4438$ pada taraf signifikansi 5%, yang menghasilkan 10 butir soal valid (6 pilihan ganda dan 4 esai) setelah 5 butir gugur. Uji reliabilitas terhadap 10 butir soal valid menggunakan *Cronbach's Alpha*

menghasilkan nilai sebesar 0,738, sehingga instrumen dinyatakan reliabel dan layak digunakan.

Data penelitian dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengukur tingkat validitas, praktikalitas, dan efektivitas produk. Analisis data validitas dan praktikalitas dilakukan dengan menghitung persentase skor (P) berdasarkan rumus:

$$P = \frac{S}{S_{\text{maks}}} \times 100\%$$

Keterangan: P = persentase hasil penilaian; S = skor yang diperoleh; S_{maks} = skor maksimum. Sementara itu, tingkat efektivitas media diukur dari peningkatan pemahaman konsep peserta didik melalui perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* menggunakan rumus *N-Gain*:

N-Gain

$$= \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Pretest}}$$

Hasil perhitungan *N-Gain* tersebut kemudian diinterpretasikan ke

dalam kriteria peningkatan rendah, sedang, atau tinggi (Sinaga, 2024).

Selain analisis *N-Gain*, perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media diuji secara statistik inferensial menggunakan *Paired Sample t-test* karena data berasal dari subjek yang sama. Pengujian hipotesis dilakukan pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$), dengan kriteria keputusan jika $p < 0,05$, maka terdapat perbedaan signifikan yang mengindikasikan efektivitas media. Pengolahan data juga diperkuat dengan statistik deskriptif untuk menyajikan gambaran umum data penelitian melalui nilai minimum, maksimum, rata-rata (*mean*), dan standar deviasi. Seluruh rangkaian analisis ini digunakan untuk memberikan pembuktian secara empiris mengenai kualitas dan dampak penerapan media FUN-ART berbasis gamifikasi dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan Media FUN-ART Berbasis Gamifikasi

Tahap *Analyze* dilaksanakan untuk mengidentifikasi permasalahan dasar dan kebutuhan pengembangan media dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDN Sukarejo. Data yang

dihimpun melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas V menunjukkan bahwa materi Aku dan Lingkungan Sekitar masih disampaikan secara konvensional menggunakan buku cetak dan penjelasan verbalistik. Penyampaian materi belum mengintegrasikan kondisi geografis maupun sosial daerah setempat, khususnya karakteristik wilayah Kota Langsa yang menjadi lingkungan terdekat peserta didik. Kondisi ini berimplikasi pada rendahnya penguasaan awal siswa, di mana seluruh peserta didik kelas V belum mampu mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Tahap *Design* berfokus pada penyusunan rancangan struktural dan konseptual media FUN-ART. Perancangan diawali dengan pemetaan capaian pembelajaran, perumusan tujuan pembelajaran, penyusunan peta konsep materi, serta pembuatan *storyboard* untuk mengatur tata letak antarmuka. Pada tahap ini, dirancang pula mekanisme gamifikasi yang mencakup penetapan aturan perolehan poin, pembagian tingkatan *level*, perancangan *badge* penghargaan, skema papan peringkat (*leaderboard*), penyiapan kuis interaktif, serta permainan edukatif berbasis tantangan kontekstual Kota Langsa. Hasil rancangan dari setiap tahapan model pengembangan ADDIE ini dirangkum secara rinci pada Tabel 2.

Tabel 2. Tahapan Pengembangan Media FUN-ART Berbasis Gamifikasi

Tahap	Hasil Pengembangan
<i>Analyze</i>	Menganalisis kebutuhan, karakteristik siswa, kurikulum, dan permasalahan pembelajaran.
<i>Design</i>	Menyusun <i>storyboard</i> , materi, tampilan media, dan elemen gamifikasi.
<i>Develop</i>	Mengembangkan media menggunakan <i>Articulate Storyline</i> serta melakukan validasi ahli.
<i>Implement</i>	Menguji media kepada 23 siswa kelas V SDN Sukarejo.
<i>Evaluate</i>	Merevisi dan menyempurnakan media berdasarkan hasil validasi dan uji coba.

Sumber: Diolah dari Hasil Penelitian (2026)

Tahap *Develop* merupakan proses pembuatan produk media digital secara utuh menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*. Berbagai elemen multimedia seperti teks penjelas, gambar ilustrasi wilayah Kota Langsa, rekaman audio narasi, video animasi interaktif, serta instrumen kuis dipadukan secara terstruktur dengan sistem gamifikasi.

Setelah prototipe awal media selesai diproduksi, produk diserahkan kepada tim validator yang terdiri atas ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk dinilai tingkat kelayakannya serta diberikan masukan perbaikan. Kerangka alur pengembangan yang diterapkan disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

Tahap *Implement* dilaksanakan pada tanggal 4 Juni 2026 di SDN Sukarejo, Kecamatan Langsa Timur, Kota Langsa, Aceh. Kegiatan ini melibatkan subjek penelitian sebanyak 23 siswa kelas V (terdiri atas 9 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan) serta 1 orang guru kelas. Selama proses pembelajaran, peserta didik mengoperasikan media FUN-ART pada perangkat digital untuk mempelajari materi Aku dan Lingkungan Sekitar, menyelesaikan soal-soal latihan interaktif, serta mengumpulkan poin untuk membuka *badge* dan menempati posisi puncak pada *leaderboard*. Data praktikalitas dikumpulkan melalui angket respons guru dan siswa, sedangkan data efektivitas dihimpun melalui tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*).

Tahap *Evaluate* dilakukan secara berkesinambungan melalui evaluasi formatif pada setiap fase pengembangan dan evaluasi sumatif pada akhir kegiatan. Evaluasi formatif dilaksanakan dengan melakukan revisi produk berdasarkan catatan, saran, dan masukan perbaikan dari validator ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Evaluasi sumatif dilakukan dengan menganalisis secara kuantitatif seluruh data hasil validasi ahli, angket praktikalitas respons pengguna, serta peningkatan skor tes pemahaman konsep siswa untuk memastikan bahwa media FUN-ART berbasis gamifikasi yang dihasilkan benar-benar memenuhi kriteria layak dan efektif.

Validitas Media FUN-ART Berbasis Gamifikasi

Pengujian validitas media FUN-ART berbasis gamifikasi dilakukan melalui penilaian deskriptif kuantitatif oleh tiga validator ahli yang berkompeten. Ahli yang ditunjuk mencakup satu orang ahli materi untuk menilai kebenaran substansi isi, satu orang ahli media untuk menilai kualitas tampilan visual dan keandalan sistem interaktif, serta satu orang ahli bahasa untuk menilai ketepatan penggunaan tata bahasa. Penilaian dilakukan menggunakan lembar validasi berstruktur yang memuat indikator-indikator teknis dan akademis.

Data hasil validasi oleh ahli materi memperoleh persentase skor sebesar 96%, yang berada pada kategori sangat valid. Penilaian dari ahli materi meliputi keakuratan konsep Pendidikan Pancasila pada materi Aku dan Lingkungan Sekitar, kesesuaian materi dengan capaian dan tujuan pembelajaran Kurikulum Merdeka, kedalaman pembahasan materi, serta ketepatan integrasi konteks karakteristik wilayah Kota Langsa dalam media. Rincian perolehan persentase dan kategori validasi dari ketiga validator disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Validasi Media FUN-ART Berbasis Gamifikasi

Validator	Persentase	Kategori
Ahli Materi	96%	Sangat Valid
Ahli Media	98%	Sangat Valid
Ahli Bahasa	100%	Sangat Valid

Sumber: Diolah dari Hasil Penelitian (2026)

Data hasil validasi oleh ahli media memperoleh persentase skor sebesar 98%, yang tergolong dalam kategori sangat valid. Penilaian ahli media mencakup kualitas antarmuka visual (*interface*), kerapian tata letak (*layout*), keharmonisan perpaduan

warna, kemudahan navigasi tombol, keandalan fungsi pemrograman *Articulate Storyline*, serta ketepatan mekanis fitur gamifikasi seperti integrasi poin, *level*, *badge*, dan *leaderboard*. Perbandingan persentase hasil validasi dari ketiga ahli disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Diagram Batang Hasil Validasi Media FUN-ART Berbasis Gamifikasi

Data hasil validasi oleh ahli bahasa memperoleh persentase skor sebesar 100%, yang berada pada kategori sangat valid. Penilaian ahli bahasa mencakup aspek ketepatan ejaan bahasa Indonesia, keterbacaan teks bagi siswa sekolah dasar, kejelasan penyusunan kalimat petunjuk dan perintah soal, kesederhanaan struktur bahasa, serta konsistensi penggunaan istilah di seluruh bagian media FUN-ART.

Secara keseluruhan, rekapitulasi data hasil validasi oleh ahli materi sebesar 96%, ahli media sebesar 98%, dan ahli bahasa sebesar 100% mengonfirmasi bahwa seluruh komponen penilaian berada pada kategori sangat valid. Perolehan nilai yang tinggi dari ketiga aspek tersebut menunjukkan bahwa media FUN-ART berbasis gamifikasi telah memenuhi standar kelayakan teoretis dan teknis untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

Praktikalitas Media FUN-ART Berbasis Gamifikasi

Pengujian praktikalitas bertujuan untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan, efisiensi pengoperasian, serta daya tarik media FUN-ART berbasis gamifikasi saat digunakan langsung dalam pembelajaran. Data praktikalitas dihimpun melalui penyebaran angket respons praktikalitas sesaat setelah pelaksanaan pembelajaran materi Aku dan Lingkungan Sekitar berakhir. Angket diisi oleh pengguna langsung produk, yaitu 1 orang guru kelas V dan 23 orang siswa kelas V SDN Sukarejo.

Data hasil angket respons guru memperoleh persentase praktikalitas sebesar 97,50%, yang tergolong dalam kategori sangat praktis. Penilaian oleh guru mencakup kemudahan dalam mengoperasikan media di kelas, kejelasan petunjuk penggunaan, efisiensi waktu pelaksanaan pembelajaran, kejelasan penyampaian materi kontekstual Kota Langsa, serta efektivitas fitur gamifikasi dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa. Data persentase praktikalitas dari guru dan siswa dirangkum pada Tabel 4.

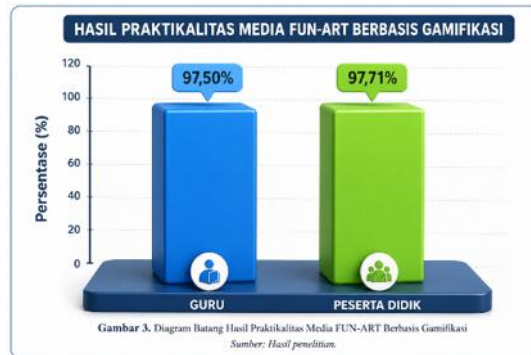
Tabel 4. Hasil Praktikalitas Media FUN-ART Berbasis Gamifikasi

Responden	Persentase	Kategori
Guru	97,50%	Sangat Praktis
Peserta Didik	97,71%	Sangat Praktis

Sumber: Diolah dari Hasil Penelitian (2026)

Data hasil angket respons peserta didik memperoleh persentase praktikalitas sebesar 97,71%, yang berada pada kategori sangat praktis. Penilaian peserta didik meliputi kemudahan dalam menekan tombol navigasi, kemenarikan tampilan gambar dan animasi, kejelasan teks materi serta

narasi audio, kesenangan saat mengumpulkan poin dan naik *level*, serta antusiasme ketika melihat *badge* dan posisi nama mereka pada papan peringkat (*leaderboard*). Visualisasi perbandingan persentase praktikalitas disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3. Diagram Batang Hasil Praktikalitas Media FUN-ART Berbasis Gamifikasi

Analisis per indikator angket memperlihatkan bahwa peserta didik dapat mengoperasikan media interaktif secara mandiri tanpa mengalami kendala teknis yang berarti. Elemen gamifikasi seperti kuis interaktif dan permainan berbasis waktu terbukti membuat peserta didik lebih fokus, responsif, dan tekun dalam menyelesaikan setiap tugas pembelajaran. Guru kelas V juga memberikan catatan bahwa media ini sangat membantu dalam memvisualisasikan konsep lingkungan yang sebelumnya bersifat abstrak menjadi lebih konkret.

Berdasarkan gabungan data dari kedua kelompok responden, pencapaian praktikalitas media FUN-ART secara keseluruhan mencatatkan persentase 97,50% dari respons guru dan 97,71% dari respons siswa. Kedua hasil pencapaian ini secara konsisten berada pada kualifikasi kategori sangat praktis, yang membuktikan bahwa media FUN-ART memiliki keterpakaian (*usability*) yang sangat baik dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Efektivitas Media FUN-ART Berbasis Gamifikasi terhadap Pemahaman Siswa

Pengukuran efektivitas media FUN-ART berbasis gamifikasi dilakukan melalui perbandingan hasil tes pemahaman konsep peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran. Instrumen tes yang digunakan terdiri atas 10 butir soal valid (6 pilihan ganda dan 4 esai) dengan nilai reliabilitas *Cronbach's Alpha* sebesar 0,738, yang disusun berdasarkan indikator pemahaman konsep yaitu menafsirkan, mengklasifikasikan, memberikan contoh, menyimpulkan, dan membandingkan. Tes ini diberikan kepada seluruh subjek penelitian yang berjumlah 23 siswa kelas V SDN Sukarejo.

Data tes awal (*pretest*) yang dilaksanakan sebelum peserta didik menggunakan media FUN-ART menunjukkan nilai rata-rata sebesar 36,71, yang tergolong dalam kategori rendah. Pada tahap *pretest* ini, seluruh siswa (100%) memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah, dengan nilai terendah sebesar 20,00 dan nilai tertinggi sebesar 50,00. Rekapitulasi perbandingan hasil *pretest*, *posttest*, dan skor *N-Gain* disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Efektivitas Media FUN-ART Berbasis Gamifikasi

Indikator	Hasil	Kategori
Rata-rata Pretest	36,71	Rendah
Rata-rata Posttest	82,77	Tinggi
N-Gain	0,72	Tinggi

Sumber: Diolah dari Hasil Penelitian (2026)

Data tes akhir (*posttest*) yang dilakukan setelah peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan media FUN-ART berbasis gamifikasi menunjukkan peningkatan nilai rata-rata menjadi 82,77, yang berada pada kategori tinggi. Pada tahap *posttest*, nilai terendah siswa meningkat menjadi 70,00 dan nilai

tertinggi mencapai 100,00, di mana seluruh siswa berhasil mencapai dan melampaui batas KKTP. Selisih peningkatan nilai rata-rata antara *pretest* dan *posttest* mencatatkan angka sebesar 46,06 poin. Perbandingan visual nilai rata-rata tersebut ditampilkan pada Gambar 4.



Gambar 4. Diagram Batang Hasil Efektivitas Media FUN-ART Berbasis Gamifikasi

Analisis peningkatan pemahaman konsep peserta didik dihitung menggunakan rumus *N-Gain* (*Normalized Gain*). Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai rata-rata *N-Gain* yang diperoleh sebesar 0,72. Berdasarkan rentang kriteria pembagian kategori *N-Gain*, perolehan nilai 0,72 tersebut berada pada kategori peningkatan tinggi ($g \geq 0,70$).

Data pengujian statistik inferensial menggunakan *Paired Sample t-test* menghasilkan nilai hitung $t = 28,266$ dengan derajat kebebasan (df) = 22 dan nilai signifikansi $p < 0,001$. Oleh karena nilai signifikansi p lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($p < 0,05$), maka hasil analisis membuktikan adanya

perbedaan yang signifikan secara statistik antara skor tes pemahaman konsep peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media FUN-ART berbasis gamifikasi.

Pembahasan

Pengembangan media FUN-ART berbasis gamifikasi yang dilaksanakan melalui lima tahapan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*) terbukti secara sistematis menghasilkan media pembelajaran digital yang terstruktur dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik. Keberhasilan proses pengembangan ini didukung oleh pengintegrasian aplikasi *Articulate*

Storyline dengan elemen gamifikasi (*point*, *level*, *badge*, *leaderboard*, kuis interaktif, dan permainan edukatif) serta pemuatan konteks karakteristik wilayah Kota Langsa pada materi Aku dan Lingkungan Sekitar. Temuan ini sejalan dengan pandangan Branch (2009) yang menegaskan bahwa model ADDIE menyediakan kerangka kerja generik dan sistematis untuk memastikan efektifnya desain instruksional. Hasil ini juga memperkuat penelitian Hidayanti et al. (2021) serta Juliati et al. (2024) yang menunjukkan bahwa pemanfaatan *Articulate Storyline* dalam metodologi *Research and Development* (R&D) sangat efektif untuk menghasilkan media interaktif yang menarik dan adaptif bagi siswa sekolah dasar. Kebaruan (*novelty*) dari media FUN-ART ini tidak sekadar terletak pada digitalisasi materi Pendidikan Pancasila, melainkan pada sintesis antara interaktivitas teknologi, mekanisme permainan yang memotivasi, dan kontekstualisasi kearifan lingkungan lokal Kota Langsa yang belum banyak diakomodasi pada media interaktif konvensional.

Secara kritis, tingginya tingkat validitas media FUN-ART yang mencapai persentase 96% dari ahli materi, 98% dari ahli media, dan 100% dari ahli bahasa dengan seluruhnya berada pada kategori sangat valid menandakan bahwa produk ini memenuhi kriteria kelayakan teoretis, teknis, dan pedagogis sebelum diujicobakan di lapangan. Capaian validitas materi sebesar 96% mengindikasikan ketepatan substansi konsep Pendidikan Pancasila yang diselaraskan dengan capaian Kurikulum Merdeka, sedangkan skor validitas media sebesar 98% membuktikan keandalan antarmuka visual (*interface*), kerapian tata letak (*layout*), serta kelancaran

fungsi pemrograman fitur gamifikasi. Hasil validasi ini sejalan dengan temuan Juliati et al. (2024) yang memperoleh tingkat validasi media sebesar 98,43% dan validasi materi sebesar 93,75% pada pengembangan media digital SD. Proses validasi multidisiplin yang mencakup aspek isi, tampilan, dan bahasa ini menjadi krusial karena kelayakan teoretis dari para ahli merupakan penentu utama agar media tidak menimbulkan miskonsepsi saat dioperasikan secara mandiri oleh peserta didik di kelas.

Hasil uji praktikalitas yang memperoleh persentase respons guru sebesar 97,50% dan respons siswa sebesar 97,71% pada kategori sangat practical mengonfirmasi bahwa media FUN-ART memiliki keterpakaian (*usability*) dan fleksibilitas pengoperasian yang sangat tinggi. Tingginya kepraktisan berdasarkan sudut pandang guru disebabkan oleh efisiensi media dalam membantu penyampaian materi lingkungan yang abstrak menjadi konkret, sementara dari sudut pandang siswa, kepraktisan ini dipicu oleh kemudahan navigasi serta keasyikan saat berinteraksi dengan elemen gamifikasi. Perolehan skor praktikalitas ini melampaui hasil penelitian Fransyaigu & Aprilia (2025) yang mencatatkan tingkat kepraktisan media sebesar 89,70%. Keunggulan praktikalitas FUN-ART didorong oleh hadirnya elemen *point*, *level*, *badge*, dan *leaderboard* yang memberikan pengalaman belajar dinamis, sesuai dengan argumen Pujianingsih et al. (2024) dan Srimuliyani (2023) bahwa gamifikasi secara psikologis mampu mempertahankan perhatian, meningkatkan motivasi intrinsik, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam menyelesaikan setiap aktivitas belajar.

Peningkatan pemahaman konsep peserta didik yang sangat signifikan di mana nilai rata-rata tes awal (*pretest*) sebesar 36,71 (kategori rendah) meningkat pesat menjadi 82,77 pada tes akhir (*posttest*) (kategori tinggi) secara empiris membuktikan efektivitas media FUN-ART. Peningkatan ini juga ditunjukkan oleh perolehan skor *N-Gain* sebesar 0,72 yang masuk dalam kualifikasi peningkatan tinggi. Analisis kritis terhadap lonjakan skor rata-rata sebesar 46,06 poin ini memperlihatkan bahwa perpaduan antara kuis interaktif berbasis gamifikasi dan materi kontekstual Kota Langsa berhasil mentransformasi cara siswa memproses informasi. Temuan ini mendukung hasil penelitian Faradina et al. (2025) dan Lestari et al. (2026) yang melaporkan bahwa gamifikasi digital memfasilitasi penguatan ingatan dan pemahaman konsep secara berkelanjutan melalui siklus umpan balik langsung (*immediate feedback*). Selain itu, integrasi konteks lokal Kota Langsa memberikan pijakan kognitif yang dekat dengan pengalaman sehari-hari siswa, sejalan dengan penegasan Fitriyani et al. (2025) bahwa pemahaman nilai dan konsep Pendidikan Pancasila akan lebih mudah diserap apabila dihubungkan secara nyata dengan lingkungan sekitar peserta didik.

Efektivitas media ini diperkuat secara inferensial melalui hasil analisis *Paired Sample t-test* yang menghasilkan nilai hitung $t = 28,266$ dengan derajat kebebasan (df) = 22 dan nilai signifikansi $p < 0,001$. Oleh karena nilai $p < 0,05$, dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara pemahaman konsep siswa sebelum dan sesudah mengoperasikan media FUN-ART berbasis gamifikasi. Penurunan varians dan peningkatan nilai minimum siswa dari 20,00 pada *pretest* menjadi

70,00 pada *posttest* membuktikan bahwa media ini tidak hanya efektif bagi siswa berkemampuan tinggi, tetapi juga mampu mengentaskan kemacetan belajar pada siswa yang sebelumnya kesulitan mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hasil uji statistik ini sejalan dengan temuan Fransyaigu & Aprilia (2025) dan Nurdiansah et al. (2023) yang mengonfirmasi bahwa penggunaan media interaktif berbasis *software* presentasi tingkat lanjut secara terukur memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan kognitif dan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Pembahasan ini menegaskan implikasi teoretis dan praktis dari penerapan media FUN-ART berbasis gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Secara teoretis, temuan ini memperkuat pandangan konstruktivisme di mana pengetahuan dibentuk secara aktif oleh peserta didik melalui interaksi dengan media yang bermakna dan responsif. Elemen gamifikasi berfungsi sebagai pemacu motivasi (*motivational drive*), sedangkan konteks lingkungan Kota Langsa berfungsi sebagai jangkar pemaknaan kognitif (*cognitive anchor*). Secara praktis, media FUN-ART memberikan kontribusi nyata bagi guru sekolah dasar sebagai alternatif inovasi teknologi pembelajaran yang kontekstual, interaktif, dan menyenangkan, sekaligus menjawab tantangan implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran berpusat pada peserta didik dan pemanfaatan teknologi digital secara efektif di kelas.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran FUN-ART

berbasis gamifikasi pada materi Aku dan Lingkungan Sekitar berbasis konteks Kota Langsa yang dikembangkan melalui model ADDIE terbukti sangat valid, sangat praktis, serta efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep Pendidikan Pancasila siswa kelas V SDN Sukarejo. Kelayakan teoretis media ditunjukkan oleh capaian validasi ahli sebesar 96% (ahli materi), 98% (ahli media), dan 100% (ahli bahasa) yang tergolong *sangat valid*, serta kepraktisan pengoperasian sebesar 97,50% berdasarkan respons guru dan 97,71% berdasarkan respons siswa yang berada pada kategori *sangat praktis*. Efektivitas media terbukti secara signifikan melalui lonjakan nilai rata-rata tes dari 36,71 pada *pretest* menjadi 82,77 pada *posttest*, dengan perolehan skor *N-Gain* sebesar 0,72 (*tinggi*) serta hasil pengujian *Paired Sample t-test* yang menghasilkan $t = 28,266$ ($df = 22$, $p < 0,001$), sehingga media FUN-ART dinyatakan sangat layak dijadikan inovasi media pembelajaran digital yang interaktif dan kontekstual di sekolah dasar.

DAFTAR RUJUKAN

- Adelia, M., & Wandini, R. R. (2023). Media interaktif berbasis kearifan lokal Tri Hita Karana berbantuan Articulate Storyline untuk meningkatkan hasil belajar PPKn siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(3), 528–536. <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i3.61599>
- Agustina, R., Irhasyuarna, Y., & Sauqina. (2022). Pengembangan media Articulate Storyline topik mekanisme pendengaran manusia dan hewan untuk peserta didik SMP. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(3).
- <https://doi.org/10.55784/jupeis.Vo11.Iss3.119>
- Arisanti, D., Suriswo, & Maufur. (2025). Penggunaan media interaktif berbasis Canva, keterampilan digital guru dan motivasi belajar terhadap hasil belajar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 7(2), 206–215. <https://doi.org/10.36232/jurnalpenidikandasar.v7i2.2008>
- Azzahra, N. T., Ali, S. N. L., & Bakar, M. Y. A. (2025). Teori konstruktivisme dalam dunia pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(2), 64–75. <https://ejurnal.kampusakademik.co.id/index.php/jirs/article/view/4762>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Chandramani, D., & Handoyo, B. (2024). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 pada materi lingkungan dan penduduk di Indonesia. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Inovasi*, 1(2), 72–80. <https://doi.org/10.62947/jkpi.v1i2.11>
- Fakhri, A. (2023). Kurikulum Merdeka dan pengembangan perangkat pembelajaran: Menjawab tantangan sosial dalam meningkatkan keterampilan abad 21. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 3(1), 32–40. <https://journal.um->

surabaya.ac.id/Pro/article/view/19711

- Faradina, N. R., Fauziyyah, A., Mutmainah, I., Zahra, A. A., & Riyadi, A. R. (2025). Pengalaman peserta didik Fase B dalam memahami konsep melalui gamifikasi digital. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10, 866–874. <https://jipp.unram.ac.id/index.php/jipp/article/view/3034>
- Fitriyani, W., Velinda, K. O., & Dewi, A. S. (2025). Kreativitas Guru Dalam Menerapkan Metode Pembelajaran Pkn Di Sekolah Dasar. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 2(5), 10530-10534. <https://jicnusanantara.com/index.php/jiic/article/view/3625>
- Fransyaigu, R., & Aprilia, R. (2025). Pengembangan Buku Saku Digital pada Topik B “Kondisi Perekonomian di Daerahku” untuk Kelas V Sekolah Dasar Kota Langsa: Penelitian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(1), 5905-5914. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2716>
- Hidayanti, I., Sutisnawati, A., & Uswatun, D. A. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis Articulate Storyline untuk meningkatkan literasi sains pada siswa SD kelas tinggi. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 4(3), 539-546. <https://journal.matappa.ac.id/index.php/dikdas/id/article/view/1255>
- Indra, A. D., & Aziz, A. (2023). *Pendidikan Pancasila*. CV. Bintang Utama.
- Jafnihirida, L., Rizal, F., & Pratiwi, K. E. (2023). Efektivitas perancangan media pembelajaran interaktif e-modul. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 227–239. <https://j-innovative.org/index.php/innovative/article/view/2734>
- Lestari, S., Rahmawati, S., Nugraha, Y. A., & Kudus, M. (2026). Pengaruh penggunaan game edukasi Quizizz pada pembelajaran IPAS terhadap penguasaan konsep siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 192–203. <https://doi.org/10.61227/arji.v8i1.693>
- Muzdalifah, S. Q., Suryandari, S., & Rahayu, M. (2025). Media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Kajian Pendidikan*, 3(5), 40–52. <https://languar.net/index.php/TARBIYATULILMU/article/view/244>
- Nurdiansah, Y., Rohimah, S. M., Putri, S. A., & Anaya, S. N. (2023). Peningkatan kemampuan pemahaman matematis peserta didik SD melalui model Problem Based Learning berbantuan media Articulate Storyline. *Symmetry: Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*, 8(2), 265–276. <https://doi.org/10.23969/symmetry.v8i2.11273>
- Pristiwanti, D., Badriah, B., Hidayat, S., & Rahmawaty, S. D. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(6), 1707–1715. <https://journal.universitaspahlawa>

n.ac.id/index.php/jpdk/article/view/9498

dasar. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

- Pujianingsih, J. P., Khotimah, K., & Wibowo, R. P. (2024). Gamification: Meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 3(1), 69–76. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v3i1.2713>
- Retnaningsih, L. E. (2022). Kurikulum Merdeka pada pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 143–158. <https://jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/seling/article/view/1223>
- Safira, A. D., Sarifah, I., & Sekaringtyas, T. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web Articulate Storyline pada pembelajaran IPA di kelas V. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 237–253. <https://ejournal.uniflor.ac.id/index.php/jpm/article/view/1109>
- Saleh, M. S., & Azis, I. (2023). *Media pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Sari, M. N. (2024). *Metodologi penelitian pengembangan (R&D) dalam pendidikan*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Sinaga, D. (2024). *Pengembangan media dan bahan ajar digital di sekolah*
- Srimuliyani, S. (2023). Menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan dan Kesehatan*, 1(1), 29–35. <https://doi.org/10.70437/jedu.v1i1.2>
- Suhirman. (2021). *Desain dan instruksional pengembangan media pembelajaran*. Sanabil.
- Susanti, R. P., Wartono, W., Anindya, R., & Puspita, A. Z. (2025). Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Terhadap Kemampuan Bernalar Kritis. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(3), 1383-1391. <https://doi.org/10.56916/ejip.v4i3.1750>
- Yusnaldi, E., Sihotang, A. S., Rizqi, I. H., Anggraini, N., Daulay, N. H., & Wulandari, Y. (2025). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *PEMA: Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 80–89. <https://doi.org/10.56832/pema.v5i1.721>