

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MUATAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Oleh:

**Ni Komang Diah Tantri Dewi, 2211031674
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Pendidikan Ganesha**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji multimedia interaktif berbasis gamifikasi guna meningkatkan pemahaman konsep muatan Pendidikan Pancasila siswa kelas IV Sekolah Dasar. Dilakukannya penelitian ini didasarkan pada rendahnya pemahaman konsep siswa kelas IV SD Negeri 1 Penglaten terhadap materi Proses Perumusan dan Nilai-Nilai Pancasila, di mana sebanyak 70,9% siswa belum mencapai skor minimal akibat dominasi metode ceramah serta minimnya media pembelajaran interaktif. Media dikembangkan menggunakan platform Canva sebagai media utama penyajian materi yang diintegrasikan dengan Wordwall, Quizizz, dan Kahoot sebagai sarana evaluasi berbasis gamifikasi, dilengkapi elemen poin, level, tantangan, dan umpan balik langsung untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 1 Penglaten yang berjumlah 23 orang. Metode pengumpulan data meliputi angket validasi ahli materi dan ahli media, angket respons guru dan siswa untuk mengukur kepraktisan, serta tes pretest dan posttest berbasis HOTS untuk mengukur pemahaman konsep. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kuantitatif untuk data validitas dan kepraktisan menggunakan rumus Gregory, serta uji *paired sample t-test* untuk menguji efektivitas media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memiliki tingkat validitas sangat valid berdasarkan penilaian dua ahli materi dan dua ahli media. Uji kepraktisan menunjukkan kategori sangat baik dengan persentase respons siswa sebesar 90%. Uji efektivitas menggunakan *paired sample t-test* menunjukkan nilai *t* hitung 75,449 lebih besar dari *t* tabel 2,074 dengan signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), yang berarti terdapat peningkatan signifikan pada pemahaman konsep siswa setelah penggunaan media. Dengan demikian, multimedia interaktif berbasis gamifikasi terbukti efektif sebagai media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan pemahaman konsep muatan Pendidikan Pancasila siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Kata Kunci: gamifikasi, multimedia interaktif, Pendidikan Pancasila, pemahaman konsep, sekolah dasar

**DEVELOPMENT OF GAMIFICATION-BASED INTERACTIVE
MULTIMEDIA TO IMPROVE CONCEPTUAL UNDERSTANDING OF
PANCASILA EDUCATION CONTENT FOR GRADE IV ELEMENTARY
SCHOOL STUDENTS**

By

Ni Komang Diah Tantri Dewi, 2211031674
Elementary School Teacher Education Study Program
Elementary Education Department

ABSTRACT

This study aimed to develop and test gamification-based interactive multimedia to improve the conceptual understanding of Pancasila Education content among Grade IV Elementary School students. This research was motivated by the low conceptual understanding of Grade IV students at SD Negeri 1 Penglatan on the topic of the Formulation Process and Values of Pancasila, where 70.9% of students had not yet reached the minimum score due to the dominance of one-way lecture methods and limited interactive learning media. The media was developed using Canva as the main platform, integrated with Wordwall, Quizizz, and Kahoot as gamification-based evaluation tools equipped with points, levels, challenges, and instant feedback to enhance student motivation and engagement. This research employed the ADDIE development model comprising the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects were 23 Grade IV students at SD Negeri 1 Penglatan. Data collection methods included expert validation questionnaires from content and media experts, teacher and student response questionnaires to measure practicality, and HOTS-based pretest and posttest instruments to measure students' conceptual understanding. Data analysis used quantitative descriptive analysis for validity and practicality data via the Gregory formula, and a paired sample t-test to assess media effectiveness. The results showed that the media achieved a very valid category based on assessments by two content experts and two media experts. Practicality testing showed a very good category with a student response percentage of 90%. The paired sample t-test showed a t-value of 75.449 greater than t-table of 2.074 with a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), indicating a significant improvement in students' conceptual understanding following the use of the media. Therefore, the gamification-based interactive multimedia is proven effective as an innovative learning medium to improve the conceptual understanding of Pancasila Education content for Grade IV Elementary School students.

Keywords: *conceptual understanding, elementary school, gamification, interactive multimedia, Pancasila Education*