



DOI: <https://doi.org/10.38035/jmpis.v6i5>
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Uji Validitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Pendekatan Gamifikasi, untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaboratif dan Empati pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD

Dedy Meyga Saputra¹, Dumiyati^{2*}, Yudi Supiyanto³, Agus Wardhono⁴

¹Universitas PGRI Ronggolawe, Jawa Timur, Indonesia, metropoliz00@gmail.com

²Universitas PGRI Ronggolawe, Jawa Timur, Indonesia, dumiyatis65@gmail.com

³Universitas PGRI Ronggolawe, Jawa Timur, Indonesia, supiyantoyudi64@gmail.com

⁴Universitas PGRI Ronggolawe, Jawa Timur, Indonesia, agusward@gmail.com

*Corresponding Author: dumiyatis65@gmail.com

Abstract: *This study aims to develop interactive gamification-based learning media to improve students' collaborative skills and empathy in Pancasila Education subjects in elementary schools, especially in the material on cultural diversity. The research method uses a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE development model, but limited to the validity testing stage. Validation was carried out by three groups of experts, including material experts, media/design experts, and learning experts, who each assessed the appropriateness of the content, appearance, and integration with learning objectives. Data were obtained through a Likert scale questionnaire and analyzed using qualitative and quantitative approaches. The results of the validity test explained that the developed media obtained the "very valid" category in all aspects, namely material validity of 96.50%, media validity of 91.25%, and learning validity of 98.90%. This media was proven to meet the quality criteria in terms of content, interactivity, visual design, and pedagogical suitability with the characteristics of 21st-century students. These findings reinforce the idea that gamification can be an innovative approach that is not only engaging but also capable of stimulating collaboration and empathy in learning. These results provide an important foundation for subsequent development stages, such as testing its practicality and effectiveness in real classrooms, to support the implementation of the Independent Curriculum, which focuses on meaningful learning and student character.*

Keywords: *Pancasila Education, Gamification, Collaboration, Empathy, Interactive Media, Validity, Elementary School*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi guna meningkatkan keterampilan kolaboratif dan empati siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, khususnya pada materi keberagaman budaya. Metode penelitian menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, namun dibatasi pada tahap uji validitas. Validasi dilakukan oleh tiga kelompok ahli, antara lain ahli materi, ahli media/desain, dan ahli pembelajaran, yang masing-masing menilai kelayakan isi, tampilan, serta keterpaduan dengan tujuan pembelajaran. Data

diperoleh melalui angket skala *Likert* dan dianalisis dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Dari hasil uji validitas menerangkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh kategori “sangat valid” pada semua aspek, yaitu validitas materi sebesar 96,50%, validitas media sebesar 91,25%, dan validitas pembelajaran sebesar 98,90%. Media ini terbukti memenuhi kriteria kualitas dari segi isi, interaktivitas, desain visual, serta kesesuaian pedagogis dengan karakteristik siswa abad ke-21. Temuan ini memperkuat bahwa gamifikasi dapat menjadi pendekatan inovatif yang bukan hanya menarik, tetapi juga mampu mendorong kolaborasi dan empati dalam pembelajaran. Hasil ini menjadi dasar penting bagi tahapan pengembangan selanjutnya, seperti uji kepraktisan dan efektivitas di kelas nyata, guna mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang berfokus pada pembelajaran bermakna dan karakter siswa.

Kata Kunci: Pendidikan Pancasila, Gamifikasi, Kolaborasi, Empati, Media Interaktif, Validitas, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila merupakan bagian integral dari kurikulum nasional Indonesia yang bertujuan untuk membangun fondasi karakter dan kecintaan terhadap bangsa sejak usia dini. Di dalam struktur Kurikulum Merdeka, Pendidikan Pancasila dijadikan pelajaran wajib (intrakurikuler) untuk membangun kepribadian siswa berdasarkan nilai-nilai luhur bangsa. (Hanafiah, 2023) menegaskan bahwa Pendidikan Pancasila adalah pedoman hidup bagi warga negara serta panduan untuk menjalani kehidupan sesuai prinsip-prinsip Pancasila. Pembelajaran ini memerlukan pendekatan yang tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga mampu memberikan pengalaman konkret yang relevan dengan kehidupan siswa.

Sayangnya, Pendidikan Pancasila di SD masih terkendala, terutama pada aspek metode, kompetensi guru, dan penerapan nilai dalam keseharian siswa, khususnya dalam penguatan nilai kolaborasi dan empati pada siswa. Penelitian menunjukkan bahwa siswa cenderung mengalami kesulitan dalam bekerja sama saat membahas isu keberagaman budaya, padahal topik ini sangat penting dalam konteks kebhinekaan Indonesia (A. Rahmawati & Setiawan, 2020). Kondisi ini diperparah dengan pendekatan pembelajaran konvensional yang masih bersifat *teacher-centered*, sehingga mengurangi peluang interaksi dan kolaborasi antar siswa (Regardin Iraka & Irsadi, 2023). Kurangnya keterampilan kolaboratif dan empati di kalangan siswa juga telah dikonfirmasi oleh laporan (UNICEF, 2021) dan (OECD, 2020), yang menyebutkan bahwa kurang dari 60% siswa sekolah dasar memiliki kemampuan sosial yang memadai.

Di era digital saat ini, pembelajaran abad ke-21 menuntut penguasaan empat kompetensi utama (4C), yaitu berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi (Fatma, 2021). Untuk mewujudkan hal ini, pendekatan pembelajaran perlu diarahkan pada pengalaman otentik, salah satunya melalui media interaktif. Gamifikasi menjadi salah satu pendekatan inovatif yang menawarkan peluang besar dalam meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dan emosional (Rosly & Khalid, 2017). Dalam gamifikasi, unsur-unsur permainan seperti tantangan, penghargaan, dan papan peringkat diintegrasikan ke dalam proses belajar, sehingga menciptakan lingkungan yang menyenangkan dan kompetitif (Sukmawati et al., 2021).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pendekatan gamifikasi tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan keterampilan kolaboratif dan empati. (Febrianti et al., 2024) melaporkan bahwa penggunaan gamifikasi berbasis *Educaplay* mampu meningkatkan kerjasama siswa hingga 85%. Selain itu, gamifikasi juga mendorong terciptanya diskusi dan kerja kelompok yang efektif, sehingga membentuk suasana belajar yang inklusif dan partisipatif (Albina et al., 2022).

Namun demikian, masih terdapat keterbatasan dalam penerapan media interaktif berbasis gamifikasi di sekolah dasar, terutama pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Observasi awal di UPT SD Negeri Remen 2 menunjukkan rendahnya keterampilan kolaboratif dan empati siswa dalam memahami materi keberagaman budaya. Banyak siswa yang belum mampu bekerja dalam tim, menunjukkan sikap egosentris, serta kurang menghargai pendapat teman (Sari & Prasetyo, 2021). Di sisi lain, guru juga belum secara optimal memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif untuk mendukung proses belajar yang aktif dan bermakna (Febiani Musyadad et al., 2022).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi yang dapat meningkatkan keterampilan kolaboratif dan empati siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi keberagaman budaya. Penelitian ini ditujukan untuk mendukung pengembangan pendekatan pembelajaran yang lebih tepat guna sesuai dengan kebutuhan siswa abad ke-21 serta mendukung implementasi Kurikulum Merdeka secara efektif.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), namun dibatasi pada tahap uji validitas produk. Tahapan ini penting untuk mengupayakan agar media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V Sekolah Dasar. Fokus utama validasi adalah pada isi materi, desain tampilan, dan struktur pembelajaran. Model ADDIE dipilih karena dianggap fleksibel dan sistematis dalam pengembangan produk pendidikan digital, serta masih relevan dalam studi-studi pengembangan media pembelajaran masa kini (Hidayat & Nizar, 2021; Agustina & Arifin, 2022)).

Validator dalam uji validitas ini terdiri dari tiga kelompok, yakni ahli materi, ahli media/desain, dan ahli pembelajaran, yang masing-masing menilai aspek produk sesuai keahliannya. Teknik pemilihan validator dilakukan secara *purposive sampling*, dengan mempertimbangkan kompetensi akademik minimal S2, pengalaman dalam pengembangan media, dan pemahaman terhadap kurikulum yang digunakan. Setiap validator mengisi angket penilaian yang memuat indikator spesifik terkait kelayakan isi, interaktivitas, desain media, serta keterpaduan dengan tujuan pembelajaran. Pemilihan ahli seperti ini selaras dengan standar validasi dalam pengembangan perangkat pembelajaran (Wahyuni, 2022; Lestari et al., 2023).

Data yang dikumpulkan dalam uji validitas terdiri dari dua jenis, yaitu data kuantitatif berupa skor dari angket validasi skala Likert (1–4) dan data kualitatif berupa komentar, kritik, dan saran dari para validator. Skor dianalisis dengan menghitung persentase kelayakan setiap aspek menggunakan rumus proporsi, kemudian dibandingkan dengan kriteria validitas yang telah ditetapkan. Produk dinyatakan sangat valid jika memperoleh skor $\geq 85\%$, valid jika 69–84%, dan perlu revisi apabila berada di bawahnya. Kriteria ini umum digunakan dalam penelitian pengembangan media digital berbasis gamifikasi (L. Rahmawati & Firmansyah, 2022; Nurfitriana & Kurniawan, 2021).

Tahap validasi dianggap selesai jika mayoritas aspek memperoleh kategori valid atau sangat valid. Apabila hasil penilaian menunjukkan kategori cukup atau kurang valid, maka peneliti melakukan revisi produk berdasarkan masukan kualitatif dari para ahli. Langkah ini diarahkan untuk menjamin bahwa media yang dikembangkan tidak hanya layak dari sisi isi dan teknologi, tetapi juga relevan secara pedagogis dan kontekstual. Uji validitas menjadi fondasi utama sebelum produk diuji kepraktisan dan efektivitasnya, terutama untuk pengembangan media interaktif berbasis nilai karakter, seperti keterampilan kolaborasi dan empati (Syamsudin, 2020; Putri et al., 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses uji validitas pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi dilakukan melalui penilaian oleh para ahli yang meliputi tiga aspek penting, yaitu aspek materi, aspek media, dan aspek pembelajaran. Setiap aspek divalidasi oleh dua hingga tiga ahli menggunakan instrumen penilaian dengan skala Likert 1–4. Tujuan utama dari uji validitas ini adalah memastikan bahwa produk yang dikembangkan memiliki tingkat kesesuaian terhadap kebutuhan kurikulum, keterbacaan, keterpakaian media, serta efektivitas untuk proses pembelajaran Pendidikan Pancasila secara holistik.

1. Hasil Validasi Aspek Materi

Hasil uji validitas aspek materi menunjukkan bahwa media pembelajaran memenuhi kriteria sangat valid dengan persentase rata-rata 96,50%. Penilaian ini mencakup tiga sub-aspek yaitu kelayakan isi, penyajian materi, dan kelengkapan materi. Rata-rata skor untuk kelayakan isi sebesar 3,9, penyajian materi sebesar 4,0, dan kelengkapan materi sebesar 3,6. Hasil ini menandakan bahwa secara konten, materi sudah sangat baik dan sesuai kurikulum, meskipun pada aspek kelengkapan masih ditemukan ruang untuk pengayaan informasi.

Tabel 1. Rekapitulasi Nilai Validitas Aspek Materi

Sub-Aspek	Skor Rata-rata	Kategori
Kelayakan Isi	3,9	Sangat Valid
Penyajian Materi	4,0	Sangat Valid
Kelengkapan Materi	3,6	Valid
Rata-rata Total	3,83	Sangat Valid

2. Validitas Aspek Media

Pada aspek media, persentase validitas mencapai 91,25% yang juga tergolong dalam kategori sangat valid. Evaluasi dilakukan terhadap desain visual, interaktivitas, teknologi pendukung, dan elemen gamifikasi. Desain visual memperoleh nilai tertinggi yaitu 3,8, menunjukkan daya tarik tampilan dan keteraturan layout yang sangat baik. Interaktivitas memperoleh nilai 3,4 dan teknologi pendukung 3,4, sedangkan elemen gamifikasi seperti sistem poin dan tantangan mendapat skor 3,6.

Tabel 2. Rekapitulasi Nilai Validitas Aspek Media

Sub-Aspek	Skor Rata-rata	Kategori
Desain Visual	3,8	Sangat Valid
Interaktivitas	3,4	Valid
Teknologi pendukung	3,4	Valid
elemen gamifikasi	3,6	Valid
Rata-rata Total	3,55	Valid

3. Validitas Aspek Pembelajaran

Aspek pembelajaran memperoleh nilai validitas tertinggi sebesar 98,90%, dengan rata-rata skor 3,9–4,0 di seluruh indikator. Indikator yang mencakup kesesuaian dengan karakteristik peserta didik, keberfungsian dalam pembelajaran aktif, dan instrumen asesmen dinilai sangat layak. Skor sempurna 4,0 diperoleh pada indikator profil siswa dan keberfungsian dalam pembelajaran aktif, sementara asesmen berada pada skor 3,6. Temuan ini memperkuat bahwa media sangat kompatibel dengan kebutuhan pembelajaran karakter.

Tabel 3. Rekapitulasi Nilai Validitas Aspek Pembelajaran

Sub-Aspek	Skor Rata-rata	Kategori
Profil siswa	4,0	Sangat Valid
Keberfungsian dalam pembelajaran aktif	4,0	Sangat Valid

Instrumen asesmen	3,6	Sangat Valid
Rata-rata Total	3,86	Sangat Valid

4. Persamaan Penilaian Validitas Komprehensif

Nilai validitas total dihitung dengan menggunakan rumus persentase perolehan nilai maksimum sebagai berikut:

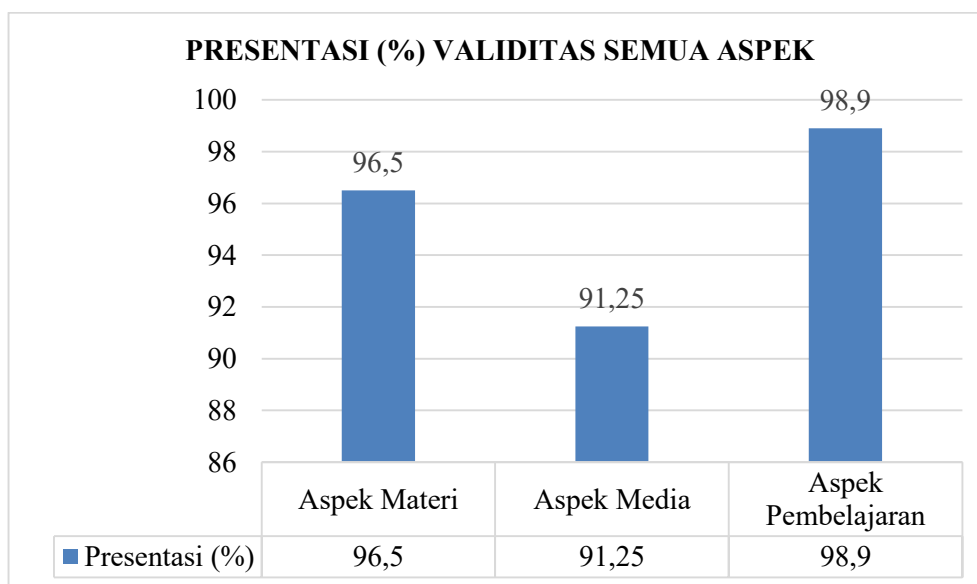
$$\text{Validitas (\%)} = \frac{\text{Jumlah Skor Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\% \quad (1)$$

Berdasarkan Persamaan (1), hasil validasi menunjukkan bahwa seluruh aspek telah melampaui ambang batas kelayakan 80%, dengan nilai rerata keseluruhan validitas sebesar 95,55%, menunjukkan kategori sangat valid.

5. Tabel Ringkasan Validitas Semua Aspek

Tabel 4. Validitas Semua Aspek

Aspek	Skor (%)	Kategori
Materi	96,50	Sangat Valid
Media	91,25	Sangat Valid
Pembelajaran	98,90	Sangat Valid
Total Rata-rata	95,55	Sangat Valid



Sumber: Data primer peneliti, 2025

Gambar 1. Diagram Batang Skor Validitas Media Tiap Aspek

Temuan ini mendukung literatur sebelumnya (Mahdiah & others, 2021; Zahid & Setiawan, 2023) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang divalidasi secara menyeluruh mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran. Validitas tinggi pada aspek pembelajaran memperlihatkan bahwa media ini tidak terbatas pada penyajian konten secara menarik, tetapi juga mampu memfasilitasi proses belajar yang kolaboratif, kontekstual, dan berbasis karakter. Kombinasi desain, konten, dan interaktivitas dalam media telah disusun berdasarkan prinsip pedagogi modern.

Validitas tinggi dari media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi ini memberikan dasar kuat untuk implementasi dalam skala luas, khususnya pada jenjang pendidikan dasar. Hasil validasi ini menegaskan bahwa media siap untuk diujicobakan dalam uji praktikabilitas dan efektivitas. Implikasi lainnya, guru dapat menggunakan media ini sebagai sarana penguatan nilai-nilai Pancasila menjalani aktivitas yang menarik dan bermakna. Validitas tinggi menjadi indikator kualitas awal sebelum media diterapkan secara praktis di kelas.

KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran interaktif dengan pendekatan gamifikasi dalam ranah Pendidikan Pancasila di sekolah dasar menunjukkan hasil yang sangat positif pada tahap uji validitas. Media yang dirancang tidak hanya berhasil memenuhi kelayakan dari sisi materi, desain media, dan pendekatan pembelajaran, tetapi juga mampu menjawab kebutuhan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kolaborasi, empati, serta keterlibatan aktif siswa. Dengan kategori validitas “sangat valid” di semua aspek, media ini terbukti memungkinkan penerapan secara menyeluruh dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya dalam topik keberagaman budaya yang kerap kali sulit dipahami oleh siswa melalui pendekatan konvensional.

Kesuksesan ini tidak terlepas dari penerapan model ADDIE yang sistematis serta keterlibatan ahli dari berbagai bidang dalam proses validasi. Kehadiran fitur-fitur gamifikasi seperti tantangan dan skor terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa, sementara desain yang interaktif memperkuat kerja sama dan komunikasi dalam proses pembelajaran. Namun, meskipun hasil validitas tinggi telah dicapai, implementasi media ini secara nyata di kelas dan pengukuran kepraktisan serta efektivitasnya masih menjadi ruang terbuka untuk penelitian lanjutan. Uji coba langsung di lingkungan kelas akan memberikan gambaran menyeluruh tentang bagaimana media ini memengaruhi dinamika pembelajaran secara riil dan seberapa besar dampaknya terhadap peningkatan keterampilan sosial siswa.

Dengan demikian, pengembangan media interaktif berbasis gamifikasi bukan hanya menjadi solusi pedagogis yang inovatif, tetapi juga menghadirkan peluang bagi guru untuk memperkaya strategi pembelajaran yang relevan, menyenangkan, dan bermakna. Ke depan, tantangan utama adalah mengintegrasikan media ini secara berkelanjutan dalam kurikulum dan memastikan bahwa guru memiliki kapasitas serta kemauan untuk mengadopsinya secara optimal. Keterbatasan dalam penggunaan teknologi di beberapa sekolah serta kesiapan infrastruktur juga menjadi problem terbuka yang perlu mendapat perhatian agar transformasi pendidikan berbasis nilai dapat terwujud secara merata.

REFERENSI

- Agustina, S., & Arifin, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Model ADDIE. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 22(1), 45–56.
- Albina, A., Lestari, D., & Hidayat, T. (2022). Kolaboratif learning dalam membangun keterampilan sosial siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Karakter*.
- Fatma, S. (2021). Implementasi keterampilan 4C dalam pembelajaran abad 21. *Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Kurikulum*, 3(1), 27–35.
- Febiani Musyadad, F., Purwaningsih, R., & Amalia, N. (2022). Strategi pembelajaran aktif untuk mencapai tujuan kurikulum merdeka. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(1), 37–45.
- Febrianti, D., Rahmawati, N., & Yuningsih, S. (2024). Penggunaan Educaplay berbasis gamifikasi dalam meningkatkan kerjasama siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan Interaktif*, 6(1), 1–10.

- Hanafiah, M. (2023). Pendidikan Pancasila sebagai landasan pembentukan karakter bangsa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 11(1), 12–21.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). *MODEL ADDIE (ANALYSIS, DESIGN, DEVELOPMENT, IMPLEMENTATION AND EVALUATION) DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM ADDIE (ANALYSIS, DESIGN, DEVELOPMENT, IMPLEMENTATION AND EVALUATION) MODEL IN ISLAMIC EDUCATION LEARNING*.
- Lestari, D., Hariani, H., & Munandar, A. (2023). Validitas Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Gamifikasi pada Mata Pelajaran PPKn. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 11(1), 22–31.
- Mahdiyah, & others. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Nurfitriana, A., & Kurniawan, D. (2021). Analisis Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game untuk Siswa SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(3), 75–84.
- OECD. (2020). *PISA 2021 results (Volume II): Supporting students' well-being*.
- Putri, A. D., Rahmawati, Y., & Surya, A. (2024). Pengembangan Media Edukasi Berbasis Karakter Empati untuk Pembelajaran Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 14(1), 103–115.
- Rahmawati, A., & Setiawan, B. (2020). Analisis kemampuan kolaborasi siswa dalam pembelajaran keberagaman budaya. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 5(2), 25–30.
- Rahmawati, L., & Firmansyah, R. (2022). Evaluasi Validitas Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Skala Likert dan Analisis Kualitatif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(2), 79–90.
- Regardin Iraka, J., & Irsadi, A. (2023). *Peningkatan Keterampilan Kolaborasi melalui Metode Pembelajaran Berbasis Games pada Peserta Didik Kelas VIII D SMP Negeri 21 Semarang*.
- Rosly, R. M., & Khalid, F. (2017). *Gamifikasi : Konsep dan Implikasi dalam Pendidikan*.
- Sari, R. K., & Prasetyo, W. A. (2021). Tingkat empati siswa SD dalam konteks pembelajaran sosial. *Jurnal Psikologi Sekolah Dasar*, 3(1), 13–22.
- Sukmawati, D., Rahmat, A., & Maulana, R. (2021). Strategi gamifikasi dalam pembelajaran berbasis tim. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(3), 22–29.
- Syamsudin, A. (2020). Gamifikasi dan Kolaborasi dalam Pengembangan Media Pembelajaran PPKn. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 8(1), 54–61.
- UNICEF. (2021). *The state of the world's children 2021: On my mind—Promoting, protecting and caring for children's mental health*.
- Wahyuni, E. S. (2021). Teknik Validasi dalam Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 25(2), 143–151.
- Zahid, & Setiawan. (2023). Kelayakan Media Interaktif dalam Pembelajaran PPKn. *Jurnal Pendidikan Karakter*.