

Game On Pancasila: Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Gamifikasi bagi optimalisasi Keterampilan Kolaboratif dan Empati Siswa

Dedy Meyga Saputra⁽¹⁾, Dumiyati^{(2)*}, Yudi Supiyanto⁽³⁾, Minto Santoso⁽⁴⁾

^{1,2,3}Universitas PGRI Ronggolawe, Jawa Timur, Indonesia

⁴Universitas Islam Blitar Blitar, Jawa Timur, Indonesia

Email: ¹ metropoliz00@gmail.com, ² dumiyatis65@gmail.com,
³ supiyantoyudi64@gmail.com, ⁴ indonesiasentosa86@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mengevaluasi efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi dalam meningkatkan keterampilan kolaboratif dan empati siswa kelas V SD pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan tema keberagaman budaya. Masalah utama yang diidentifikasi adalah rendahnya kemampuan kolaborasi dan empati siswa, dimana hanya 35% siswa yang dapat bekerja kelompok dengan baik saat mempelajari keberagaman budaya. Penelitian menggunakan desain kuasi eksperimen dengan *Pretest-Posttest Control Group Design* melibatkan 34 siswa dari dua sekolah dasar di Kabupaten Tuban. Kelompok eksperimen menggunakan media pembelajaran interaktif "*Sibebuya*" berbasis gamifikasi, sedangkan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Data dikumpulkan melalui rubrik observasi keterampilan kolaboratif dan empati, soal *pretest-posttest*, serta angket respon. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan keterampilan kolaboratif (*pretest* 47,50 menjadi *posttest* 82,50) dan empati (*pretest* 62,96 menjadi *posttest* 91,20) pada kelompok eksperimen. Uji *Mann-Whitney U* membuktikan perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol ($p < 0,001$). Respon siswa dan guru sangat positif dengan persentase 97,22% dan 95,83%. Media pembelajaran berbasis gamifikasi terbukti efektif mentransformasi pembelajaran dari pasif menjadi aktif-kolaboratif serta berhasil mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila dalam pembelajaran digital.

Tersedia Online di

http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual

Sejarah Artikel

Diterima pada : 01-09-2025

Disetujui pada : 30-09-2025

Dipublikasikan pada : 25-10-2025

Kata Kunci:

efektivitas, gamifikasi, keterampilan kolaboratif, empati, Pendidikan Pancasila,

DOI:

http://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v9i4.1395

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila termasuk mata pelajaran esensial dalam struktur kurikulum merdeka yang berperan membentuk kepribadian peserta didik berdasarkan nilai-nilai fundamental bangsa. Proses pembelajaran Pendidikan Pancasila pada jenjang sekolah dasar membutuhkan strategi inovatif yang dapat mengintegrasikan kompetensi abad 21, terutama kemampuan berkolaborasi dan berempati dalam mempelajari keanekaragaman budaya nusantara (Hanafiah, 2023), (Rahman & Suharno, 2020). Pada era pembelajaran abad 21, peserta didik diharapkan menguasai kompetensi 4C meliputi berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi (Fatma, 2021). Akan tetapi, kenyataan menunjukkan bahwa penguasaan kompetensi ini, khususnya kolaborasi dan empati, tetap menjadi hambatan besar dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Isu mendasar yang muncul adalah minimnya kemampuan kolaborasi dan empati peserta didik sekolah dasar ketika mempelajari materi keanekaragaman budaya. Studi (Rahmawati & Setiawan, 2020) menemukan bahwa cuma 35% peserta didik yang dapat bekerja secara kelompok dengan baik ketika mendiskusikan materi keanekaragaman budaya. Data (UNICEF, 2021) memperlihatkan 60% siswa jenjang sekolah dasar di Indonesia menghadapi kendala dalam kerja kelompok, sedangkan (OECD, 2020) melaporkan tidak sampai 50% peserta didik mempunyai kompetensi kolaborasi yang cukup. Situasi tersebut semakin buruk karena pendekatan pembelajaran tradisional yang masih didominasi guru dan

terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif (Regardin Iraka & Irsadi, 2023). Pengamatan pada kelas V UPT SD Negeri Remen 2 membuktikan lemahnya keterampilan peserta didik untuk menjalankan tanggung jawab dalam tugas berkelompok, perilaku tidak peduli pada rekan sekelas, dan minimnya perilaku menghargai gagasan dalam aktivitas diskusi.

Pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran memberikan alternatif solusi yang prospektif untuk menjawab problematik ini. Strategi tersebut menggabungkan unsur-unsur *game* ke dalam aktivitas pembelajaran guna menghasilkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan penuh makna (Barokati Nisaul dkk, 2022). Media pembelajaran interaktif dengan basis gamifikasi dikembangkan menggunakan sistem permainan yang menstimulasi keterlibatan aktif, kolaborasi tim, serta pengembangan rasa empati lewat simulasi hubungan sosial. Komponen-komponen seperti *leaderboard*, mekanisme poin, misi berkelompok, dan *reward* tim digabungkan untuk mendorong peserta didik bekerja sama meraih sasaran pembelajaran kolektif (Sukmawati et al., 2021). Metode tersebut memberi kesempatan peserta didik memahami keanekaragaman budaya lewat kegiatan eksplorasi aktif dan *feedback* yang berkesinambungan pada situasi yang menghibur namun tetap mendidik.

Penerapan gamifikasi pada proses pembelajaran telah memperlihatkan capaian yang positif. (Febrianti et al., 2024) mendokumentasikan bahwa gamifikasi dengan *platform Educaplay* berhasil menaikkan partisipasi peserta didik dimana 85% memperlihatkan perkembangan kerja sama. (Rosly & Khalid, 2017) membuktikan bahwa gamifikasi menghadirkan pengalaman belajar yang fleksibel yang bukan hanya berhasil menaikkan kolaborasi namun juga membentuk lingkungan belajar yang kreatif dan sesuai untuk menghadapi tantangan abad 21. Pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, media pembelajaran interaktif dengan basis gamifikasi membantu peserta didik mengenali keanekaragaman budaya nusantara lewat kegiatan berkelompok yang sistematis, simulasi kondisi sosial yang menuntut empati, serta misi kolaboratif yang menstimulasi semangat gotong royong. Metode tersebut mengubah pembelajaran dari bersifat pasif ke aktif, dari personal ke kolaboratif, dan dari aspek kognitif saja ke menyeluruh yang mengikutsertakan dimensi afektif dan psikomotor.

studi ini bermaksud mengevaluasi keefektifan media pembelajaran interaktif menggunakan strategi gamifikasi untuk menaikkan kemampuan kolaborasi dan empati peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD. Titik berat penelitian adalah menilai tingkat kemampuan media yang dirancang dalam menaikkan kompetensi peserta didik untuk bekerja sama dalam tim, melaksanakan tanggung jawab pada tugas kolektif, menghormati variasi gagasan, dan mengenali serta menanggapi emosi orang lain pada pembelajaran keanekaragaman budaya. Temuan studi ini diproyeksikan dapat memberi sumbangsih berarti pada penciptaan media pembelajaran kreatif yang bisa diterapkan secara massal guna menunjang ketercapaian sasaran Pendidikan Pancasila pada jenjang sekolah dasar, terutama untuk mencetak generasi yang mempunyai kompetensi sosial unggul dan kepribadian yang harmonis dengan nilai-nilai Pancasila.

METODE

Penelitian ini menggunakan desain kuasi eksperimen tipe *Pretest-Posttest Control Group Design* untuk mengukur efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi dalam meningkatkan keterampilan kolaboratif dan empati siswa kelas V sekolah dasar. Desain penelitian membandingkan skor *pretest* dan *posttest* dari kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi dengan kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Subjek penelitian terdiri dari siswa kelas V di dua sekolah dasar negeri di Kecamatan Jenu Kabupaten Tuban, yaitu UPT SD Negeri Mentoso sebagai kelas eksperimen (18 siswa) dan UPT SD Negeri Remen 2 sebagai kelas kontrol (16 siswa). Pemilihan subjek dilakukan dengan teknik *purposive sampling* berdasarkan kesetaraan karakteristik siswa pada kedua sekolah. Kedua sekolah menggunakan kurikulum merdeka dan memiliki fasilitas teknologi yang memadai untuk mendukung implementasi media pembelajaran interaktif.

Instrumen pengumpulan data meliputi rubrik observasi penilaian keterampilan kolaboratif dan empati, soal *pretest-posttest* pemahaman materi, angket respon siswa, dan angket respon guru. Rubrik penilaian keterampilan kolaboratif mengukur lima aspek yaitu berkontribusi secara aktif, bekerja secara produktif, menunjukkan sikap tanggung jawab, menunjukkan fleksibilitas dan kompromi, serta menunjukkan sikap saling menghargai dengan skala penilaian 1-4 (sangat kurang hingga sangat baik). Rubrik penilaian keterampilan empati mengukur tiga aspek yaitu mampu menjadi pendengar yang baik, peka terhadap perasaan orang lain, dan menerima sudut pandang orang lain dengan skala penilaian yang sama.

Pelaksanaan penelitian dimulai dengan pemberian *pretest* pada kedua kelompok untuk mengukur kemampuan awal keterampilan kolaboratif dan empati serta pemahaman materi. Selanjutnya, kelompok eksperimen mendapat perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis gamifikasi dengan tema keberagaman budaya Indonesia, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran konvensional sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran yang berlaku. Setelah proses pembelajaran selesai, kedua kelompok diberikan *posttest* menggunakan instrumen yang sama dengan *pretest*.

Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Uji normalitas data dilakukan dengan *Shapiro-Wilk* atau *Kolmogorov-Smirnov* menggunakan SPSS. Untuk data yang terdistribusi normal, digunakan *paired sample t-test* untuk menguji peningkatan dalam masing-masing kelompok dan *independent sample t-test* untuk membandingkan perbedaan hasil *posttest* antar kelompok. Apabila data tidak memenuhi asumsi normalitas, digunakan uji *Wilcoxon* untuk uji berpasangan dan *Mann-Whitney U* untuk perbandingan antar kelompok. Data angket respon siswa dan guru dianalisis menggunakan persentase dengan kriteria efektivitas berdasarkan skala (Arikunto, 2012), dimana media dianggap efektif minimal mencapai kategori cukup efektif (52-68%). Efektivitas media pembelajaran dinyatakan berhasil apabila terdapat perbedaan yang signifikan antara capaian hasil belajar kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol, serta mendapat respon positif dari guru dan siswa.

HASIL dan PEMBAHASAN

1. Efektivitas Media dalam Meningkatkan Keterampilan Kolaboratif

Analisis statistik menggunakan uji *Wilcoxon* menunjukkan peningkatan signifikan keterampilan kolaboratif pada kedua kelompok. Kelas kontrol mengalami peningkatan dari rata-rata *pretest* 49,38 menjadi *posttest* 60,00 dengan nilai $Z = -3,319$ dan signifikansi 0,001. Kelas eksperimen menunjukkan peningkatan lebih besar dari *pretest* 47,50 menjadi *posttest* 82,50 dengan nilai $Z = -3,736$ dan signifikansi 0,000. Uji *Mann-Whitney U* untuk membandingkan *posttest* antar kelompok menghasilkan nilai $Z = -4,234$ dengan signifikansi 0,000, menunjukkan perbedaan yang sangat signifikan. Kelas eksperimen memiliki *mean rank* 24,22 dibandingkan kelas kontrol 9,94, membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan kolaboratif siswa.

Tabel 1. Hasil Analisis Uji Statistik terhadap Keterampilan Kolaboratif

Kelompok / Perbandingan	<i>Pretest</i> (M)	<i>Posttest</i> (M)	Mean Rank	Uji Statistik (Z)	Sig. (p)	Keterangan
Kontrol	49,38	60,00	9,94	-3,319 (<i>Wilcoxon</i>)	0,001	Peningkatan signifikan
Eksperimen	47,50	82,50	24,22	-3,736 (<i>Wilcoxon</i>)	0,000	Peningkatan lebih besar & signifikan
<i>Posttest</i> Eksperimen vs Kontrol	–	–	24,22 vs 9,94	-4,234 (<i>Mann-Whitney U</i>)	0,000	Perbedaan sangat signifikan, gamifikasi lebih efektif

2. Efektivitas Media dalam Meningkatkan Keterampilan Empati

Hasil analisis keterampilan empati menunjukkan pola serupa dengan keterampilan kolaboratif. Kelas kontrol mengalami peningkatan dari *pretest* 59,38 menjadi *posttest* 78,13 dengan nilai $Z = -3,438$ dan signifikansi 0,001. Kelas eksperimen menunjukkan peningkatan lebih substansial dari *pretest* 62,96 menjadi *posttest* 91,20 dengan nilai $Z = -3,944$ dan

signifikansi 0,000. Perbandingan *posttest* antar kelompok menggunakan uji *Mann-Whitney U* menghasilkan nilai $Z = -3,740$ dengan signifikansi 0,000. *Mean rank* kelas eksperimen mencapai 23,36 sementara kelas kontrol 10,91, mengonfirmasi bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi secara signifikan lebih efektif dalam mengembangkan keterampilan empati siswa.

Tabel 2. Hasil Analisis Uji Statistik terhadap Keterampilan Empati

Kelompok / Perbandingan	<i>Pretest</i> (M)	<i>Posttest</i> (M)	Mean Rank	Uji Statistik (Z)	Sig. (p)	Keterangan
Kontrol	59,38	78,13	10,91	-3,438 (<i>Wilcoxon</i>)	0,001	Peningkatan signifikan
Eksperimen	62,96	91,20	23,36	-3,944 (<i>Wilcoxon</i>)	0,000	Peningkatan lebih besar & signifikan
<i>Posttest</i> Eksperimen vs Kontrol	–	–	23,36 vs 10,91	-3,740 (<i>Mann-Whitney U</i>)	0,000	Perbedaan sangat signifikan, gamifikasi lebih efektif

3. Efektivitas Media terhadap Hasil Belajar

Peningkatan hasil belajar juga terjadi pada kedua kelompok dengan kelas eksperimen menunjukkan hasil yang lebih superior. Kelas kontrol mengalami peningkatan dari *pretest* 63,13 menjadi *posttest* 73,75 dengan nilai $Z = -3,690$ dan signifikansi 0,000. Kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih besar dari *pretest* 63,33 menjadi *posttest* 85,56 dengan nilai $Z = -3,944$ dan signifikansi 0,000. Perbandingan hasil *posttest* antar kelompok menghasilkan nilai $Z = -2,817$ dengan signifikansi 0,006, menunjukkan perbedaan yang signifikan dengan *mean rank* kelas eksperimen 21,89 dan kelas kontrol 12,56.

Tabel 3. Hasil Analisis Uji Statistik terhadap Hasil Belajar

Kelompok Perbandingan	<i>Pretest</i> (M)	<i>Posttest</i> (M)	Mean Rank	Uji Statistik (Z)	Sig. (p)	Keterangan
Kontrol	63,13	73,75	12,56	-3,690 (<i>Wilcoxon</i>)	0,000	Peningkatan signifikan
Eksperimen	63,33	85,56	21,89	-3,944 (<i>Wilcoxon</i>)	0,000	Peningkatan lebih besar & signifikan
<i>Posttest</i> Eksperimen vs Kontrol	–	–	21,89 vs 12,56	-2,817 (<i>Mann-Whitney U</i>)	0,006	Perbedaan signifikan, gamifikasi lebih efektif

4. Respon Pengguna terhadap Media Pembelajaran

Angket respon siswa menunjukkan tingkat kepuasan yang sangat tinggi dengan persentase 97,22% dalam kategori sangat efektif. Siswa memberikan respon positif terhadap kemudahan penggunaan media, daya tarik tampilan, kejelasan isi, dan dampak terhadap kolaborasi dan empati. Respon guru juga sangat positif dengan persentase 95,83% yang mengindikasikan bahwa media praktis digunakan dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Guru menyatakan bahwa media membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, meningkatkan kemampuan kolaboratif dan empati, serta mendorong interaksi sosial positif antar siswa.



Gambar 1. Grafik Respon Siswa dan Guru terhadap Media Pembelajaran

5. Efektivitas Gamifikasi dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial

Peningkatan signifikan keterampilan kolaboratif dan empati siswa membuktikan bahwa pendekatan gamifikasi tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga mengembangkan dimensi sosial-emosional. Temuan ini konsisten dengan penelitian (Noviandy et al., 2024) yang melaporkan bahwa gamifikasi dalam Pendidikan Pancasila memperkuat profil pelajar Pancasila, termasuk keterampilan kerja sama dengan keterlibatan dan antusiasme tinggi. Penelitian (Sari & Pratama, 2024) juga menemukan peningkatan skor kolaborasi dari 3,2 menjadi 4,1 pada skala 5 di kelas multikultural sekolah dasar, yang mendukung temuan penelitian ini.

Peningkatan keterampilan empati yang signifikan sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa lingkungan belajar gamified dapat mendorong keterlibatan emosional dan perilaku prososial siswa (Sailer et al., 2019). Media pembelajaran berbasis gamifikasi menciptakan situasi pembelajaran yang menuntut siswa untuk memahami perspektif orang lain, mendengarkan dengan baik, dan menunjukkan kepedulian terhadap perasaan teman, yang merupakan komponen inti dari keterampilan empati.

6. Mekanisme Pembelajaran Kolaboratif melalui Gamifikasi

Struktur gamifikasi yang menggunakan elemen *team*, *level*, *challenge*, dan *leaderboard* telah terbukti efektif menciptakan lingkungan pembelajaran kolaboratif. Pembentukan tim heterogen memungkinkan siswa dengan kemampuan berbeda saling membantu dan belajar bersama. Sistem level dan tantangan yang bertingkat mendorong siswa untuk bekerja sama menyelesaikan tugas-tugas yang kompleks, sementara elemen kompetisi positif melalui *leaderboard* memotivasi keterlibatan aktif semua anggota tim.

Temuan ini mendukung teori pembelajaran sosial Vygotsky tentang zona perkembangan proksimal, di mana siswa dapat mencapai pemahaman yang lebih tinggi melalui interaksi dan kolaborasi dengan teman sebaya. (Kurniawan, 2024) juga mencatat bahwa gamifikasi berbasis media interaktif secara efektif meningkatkan collaborative learning di sekolah dasar, yang memperkuat temuan penelitian ini.

7. Integrasi Nilai-Nilai Pancasila dalam Pembelajaran Digital

Media pembelajaran yang dikembangkan berhasil mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila, khususnya Bhinneka Tunggal Ika, melalui konten keragaman budaya Indonesia. Pendekatan ini tidak hanya mengajarkan siswa tentang konsep keragaman, tetapi juga memberikan pengalaman langsung dalam menghargai perbedaan dan bekerja sama dengan teman yang memiliki latar belakang berbeda. Hal ini sejalan dengan tujuan Pendidikan Pancasila yang menekankan pembentukan karakter dan sikap, bukan hanya penguasaan pengetahuan.

Keberhasilan integrasi ini menunjukkan bahwa gamifikasi dapat menjadi media efektif untuk pendidikan karakter, sebagaimana dikemukakan oleh (María del Carmen Carcelén-Fraile, 2024) yang menegaskan bahwa gamifikasi aktif meningkatkan keterampilan sosial dan kesejahteraan emosional anak sekolah dasar. Media pembelajaran ini

membuktikan bahwa nilai-nilai Pancasila dapat diajarkan dengan pendekatan digital yang menyenangkan tanpa mengurangi substansi pembelajaran.

8. Respons Positif Pengguna sebagai Indikator Efektivitas

Respons siswa yang mencapai 97,22% dan guru sebesar 95,83% menunjukkan bahwa media pembelajaran tidak hanya efektif secara statistik, tetapi juga diterima dengan baik oleh pengguna. Tingginya tingkat kepuasan ini mengindikasikan bahwa media berhasil menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Temuan ini mendukung penelitian (Flores, 2020) yang menyatakan bahwa media interaktif yang dirancang dengan prinsip gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memberikan pengalaman belajar yang positif.

Respons positif guru sangat penting karena menunjukkan bahwa media tidak hanya menarik bagi siswa, tetapi juga praktis dan mudah diimplementasikan dalam pembelajaran. Hal ini menjadi indikator keberlanjutan penggunaan media dalam jangka panjang, mengingat guru adalah kunci utama dalam implementasi inovasi pembelajaran di sekolah.

9. Implikasi Pedagogis dan Tantangan Implementasi

Meskipun menunjukkan hasil yang sangat positif, implementasi media pembelajaran berbasis gamifikasi menghadapi beberapa tantangan. (Hayati & others, 2025) mencatat bahwa integrasi gamifikasi di sekolah dasar memicu peningkatan motivasi, tetapi guru menghadapi hambatan teknis dan kesulitan merancang konteks pembelajaran yang kontekstual. (Noviandy et al., 2024) juga menyoroti perlunya pendampingan guru berkelanjutan untuk implementasi pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis gamifikasi.

Temuan ini mengindikasikan bahwa keefektifan gamifikasi sangat bergantung pada persiapan teknis dan kapabilitas guru. Sekolah perlu menyediakan pelatihan dan dukungan teknis yang memadai agar guru dapat mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran digital. Selain itu, ketersediaan infrastruktur teknologi yang memadai menjadi prasyarat penting untuk implementasi yang sukses.

10. Kontribusi terhadap Pembelajaran Abad 21

Penelitian ini memberikan kontribusi penting dengan membuktikan bahwa gamifikasi efektif tidak hanya untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif, tetapi juga untuk mengembangkan keterampilan sosial-emosional siswa. Berbeda dengan sebagian besar penelitian sebelumnya yang menekankan gamifikasi sebagai strategi motivasi belajar, penelitian ini secara eksplisit mengintegrasikan nilai-nilai toleransi dan menghargai keberagaman budaya ke dalam tantangan, peran, dan skenario permainan.

Media pembelajaran interaktif "*Sibebuya*" yang dikembangkan dapat menjadi referensi bagi pendidik dan pengembang media pembelajaran untuk menciptakan solusi pembelajaran yang menggabungkan teknologi digital dengan nilai-nilai karakter bangsa. Hal ini sejalan dengan tuntutan pendidikan abad 21 yang menekankan pentingnya keterampilan kolaborasi, komunikasi, dan karakter dalam mempersiapkan siswa menghadapi tantangan masa depan.

KESIMPULAN

Penelitian ini membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi memiliki efektivitas yang sangat tinggi dalam meningkatkan keterampilan kolaboratif dan empati siswa kelas V sekolah dasar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan tema keberagaman budaya Indonesia. Pendekatan gamifikasi berhasil mentransformasi pembelajaran dari yang bersifat pasif dan individual menjadi aktif dan kolaboratif, menciptakan lingkungan belajar yang tidak hanya mengembangkan aspek kognitif tetapi juga dimensi sosial-emosional siswa.

Keberhasilan media pembelajaran "*Sibebuya*" dalam meningkatkan keterampilan kolaboratif dan empati siswa menunjukkan bahwa integrasi elemen-elemen permainan seperti sistem tim, level bertingkat, tantangan berkelompok, dan leaderboard dapat menciptakan motivasi intrinsik yang mendorong siswa untuk bekerja sama secara produktif. Struktur pembelajaran yang menuntut kolaborasi antar siswa dengan latar belakang berbeda telah memfasilitasi pengembangan kemampuan menghargai perspektif orang lain, mendengarkan

dengan baik, dan menunjukkan kepedulian terhadap perasaan teman, yang merupakan fondasi penting dari keterampilan empati.

Temuan penelitian ini memberikan kontribusi signifikan dalam mengatasi tantangan pembelajaran Pendidikan Pancasila di era digital, khususnya dalam mengembangkan kompetensi 4C abad ke-21. Media pembelajaran berbasis gamifikasi terbukti tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, tetapi juga berhasil menanamkan nilai-nilai Pancasila, terutama semangat Bhinneka Tunggal Ika, melalui pengalaman belajar yang autentik dan bermakna. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk tidak hanya memahami konsep keberagaman secara teoritis, tetapi juga mempraktikkannya dalam interaksi sosial yang nyata selama proses pembelajaran.

Respons yang sangat positif dari siswa dan guru mengindikasikan bahwa media pembelajaran ini tidak hanya efektif secara akademis, tetapi juga praktis untuk diimplementasikan dalam konteks sekolah dasar. Tingginya tingkat penerimaan pengguna menunjukkan potensi keberlanjutan penggunaan media dalam jangka panjang, yang merupakan faktor krusial dalam inovasi pendidikan. Hal ini membuktikan bahwa gamifikasi dapat menjadi jembatan yang efektif antara tuntutan pembelajaran digital modern dengan pelestarian nilai-nilai budaya dan karakter bangsa.

Penelitian ini juga menggarisbawahi pentingnya persiapan yang matang dalam implementasi media pembelajaran berbasis teknologi, termasuk ketersediaan infrastruktur yang memadai dan kapabilitas guru dalam mengelola pembelajaran digital. Meskipun menunjukkan hasil yang sangat positif, keberhasilan implementasi gamifikasi sangat bergantung pada dukungan institusional dan pengembangan kompetensi guru secara berkelanjutan.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi dapat menjadi solusi inovatif untuk mengembangkan keterampilan sosial-emosional siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Temuan ini membuka peluang pengembangan lebih lanjut media pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi digital dengan nilai-nilai karakter, sehingga dapat mempersiapkan generasi muda yang tidak hanya cerdas secara akademis tetapi juga memiliki kepribadian yang harmonis dengan nilai-nilai Pancasila dan siap menghadapi tantangan abad ke-21.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih disampaikan kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (DPPM), Direktorat Jenderal Riset dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan teknologi atas dukungan pendanaan melalui skema Penelitian Tesis Magister (PTM) Tahun Anggaran 2025.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. (2012). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Barokati Nisaul dkk. (2022). *Buku Pembelajaran Daring Berbasis Gamifikasi*.
- Fatma, S. (2021). Implementasi keterampilan 4C dalam pembelajaran abad 21. *Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Kurikulum*, 3(1), 27–35.
- Febrianti, S., Nugroho, A., & Hermawan, R. (2024). Penerapan gamifikasi berbasis Educaplay dalam meningkatkan keterlibatan dan kerjasama siswa. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 12(1), 57–66.
- Flores. (2020). Interactive Media in Primary Education. *International Journal of Educational Technology*.
- Hanafiah, M. (2023). Pendidikan Pancasila sebagai landasan pembentukan karakter bangsa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 11(1), 12–21.
- Hayati, & others. (2025). Tantangan Guru dalam Implementasi Gamifikasi. *Jurnal Pendidikan Digital*.
- Kurniawan. (2024). Gamifikasi untuk Collaborative Learning di SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*.

- María del Carmen Carcelén-Fraile. (2024). Active Gamification in the Emotional Well-Being and Social Skills of Primary Education Students. *Education Sciences (MDPI)*, Vol 15, Issue 2 (2025), Artikel 212. <https://doi.org/10.3390/educsci15020212>
- Noviandy, A. S., Rahmatiani, L., & Repelita, T. (2024). Implementasi media pembelajaran berbasis gamifikasi untuk memperkuat profil pelajar Pancasila dalam mata pelajaran PPKn. *De Cive: Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 4(10), 331–336. <https://doi.org/10.56393/decive.v4i10.2465>
- OECD. (2020). *PISA 2021 results (Volume II): Supporting students' well-being*.
- Rahman, R., & Suharno. (2020). Pentingnya Pendidikan Pancasila sejak sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 4(1), 11–18.
- Rahmawati, A., & Setiawan, B. (2020). Analisis kemampuan kolaborasi siswa dalam pembelajaran keberagaman budaya. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 5(2), 25–30.
- 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, N. A., & Khalid, F. (2017). Gamification approach in education to enhance student learning engagement. *Journal of Education and Learning*, 11(4), 56–62.
- Sailer, M., Homner, L., & Reiners, T. (2019). Exploring the impact of gamification on student motivation and engagement in learning environments. *Computers & Education*, 144, 103666. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103666>
- Sari, & Pratama. (2024). Peningkatan Kolaborasi melalui Gamifikasi. *Jurnal Pendidikan Multikultural*.
- Sukmawati, N., Ardiansyah, R., & Nurfadilah, A. (2021). Gamifikasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 9(2), 33–42.
- UNICEF. (2021). *The state of the world's children 2021: On my mind—Promoting, protecting and caring for children's mental health*.