Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia
ISSN: 2615-2797 (Print) | ISSN:2614-2015 (Online)
DOI : 10.23887/jurnal_tp.v16i2.8459 Volume 16 Nomor 2 Tahun 2026
Diterima : 16-09-2026 | Disetujui : 29-10-2026 | Diterbitkan : 03-11-2026

PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* PANORMA MENGGUNAKAN *PLATFORM CONSTRUCT* 3 PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MATERI MACAM-MACAM NORMA DALAM KEHIDUPANKU KELAS V SD

A. Nafira[1], R. Fransyaigu[2], Maisarah[3]

[123]Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Samudra
Aceh, Indonesia

e-mail: ayunafira16@gmail.com[1], ronaldfransyaigu@unsam.ac.id[2], maisarah@unsam.ac.id[3]

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh minimnya variasi media pembelajaran dan rendahnya pemahaman peserta didik terhadap materi norma dalam kehidupanku. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat validitas, praktikalitas, dan efektivitas terkait media *Game* Panorma menggunakan *platform construct 3* untuk peserta didik kelas V SD Negeri Gampong Teungoh. Penelitian ini menggunakan metode *Reserch and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *analyze, design, develop, implement, evaluate*. Subjek penelitian berjumlah 14 peserta didik kelas V SD negeri Gampong Teungoh. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi, angket respon guru, dan peserta didik, serta *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Game* Panorma memperoleh persentase validitas sebesar 88% dari ahli media, 80% dari ahli materi, dan 100% dari ahli bahasa. Hasil praktikalitas memperoleh persentase 100% dari respon guru dan 95,07% dari respon peserta didik dengan kategori sangat praktis. Hasil efektivitas menunjukkan nilai N-Gain sebesar 0,92 dengan kategori sangat efektif. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media *Game* Panorma menggunakan *platform construct 3* layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran pendidikan pancasila.

Kata kunci: Construct 3; *Game*; Pendidikan Pancasila

Abstract

This study was motivated by the limited variety of learning media and students' low understanding of the material on social norms in daily life. The purpose of this study was to determine the validity, practicality, and effectiveness of the Panorma Game media, developed using the Construct 3 platform, for fifth-grade students at Gampong Teungoh Public Elementary School. This study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which includes the stages of analyze, design, develop, implement, and evaluate. The study subjects consisted of 14 fifth-grade students at Gampong Teungoh Public Elementary School. Data collection techniques included validation sheets, teacher and student response questionnaires, as well as pretests and posttests. The results showed that the Panorma Game media achieved a validity percentage of 88% from media experts, 80% from content experts, and 100% from language experts. The practicality results showed a percentage of 100% from teacher responses and 95.07% from student responses, categorized as "very practical." The effectiveness results showed an N-Gain value of 0.92, categorized as very effective. Based on the research results, it can be concluded that the Panorma Game media, using the Construct 3 platform, is suitable for use as an alternative learning medium for Pancasila education.

Keywords: *Construct 3; Game; Pancasila Education*

Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia
ISSN: 2615-2797 (Print) | ISSN:2614-2015 (Online)
DOI : 10.23887/jurnal_tp.v16i2.8459 Volume 16 Nomor 2 Tahun 2026
Diterima : 16-09-2026 | Disetujui : 29-10-2026 | Diterbitkan : 03-11-2026

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu upaya strategis dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas, berkarakter, serta mampu mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Melalui pendidikan, setiap individu dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya baik untuk menunjang pengembangan diri maupun untuk berkontribusi dalam kehidupan bermasyarakat. Pengembangan potensi tersebut dilakukan melalui proses pendidikan yang diwujudkan dalam kegiatan pembelajaran (Fauzan & Febriati, 2026). Oleh karena itu, pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan generasi yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga memiliki karakter yang sesuai dengan nilai-nilai luhur bangsa Indonesia. Pendidikan merupakan salah satu upaya strategis dalam membentuk sumber daya manusia yang berkarakter sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Hal tersebut sejalan dengan prioritas pembangunan nasional yang menekankan pentingnya pembentukan masyarakat yang berakhlak mulia, bermoral, beretika, dan berbudaya melalui jalur pendidikan (Nopan, 2015). Pendidikan menjadi sarana utama dalam menanamkan nilai-nilai karakter sejak usia dini agar peserta didik mampu menghargai hak dan kewajiban, menjunjung tinggi norma yang berlaku, serta menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, proses pendidikan tidak hanya berorientasi pada pencapaian hasil belajar, tetapi juga pada pembentukan kepribadian yang utuh.

Selain itu pendidikan juga berperan dalam mengarahkan perubahan sikap dan perilaku individu maupun kelompok agar berkembang menjadi pribadi yang dewasa melalui proses pengajaran, pelatihan, dan berbagai metode pendidikan yang tepat. Keberhasilan proses pendidikan sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, menarik, dan bermakna sehingga peserta didik dapat terlibat secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang mampu mendukung tercapainya tujuan pendidikan sekaligus meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. (Fransyaigu et al., 2024).

Sejalan dengan diterapkannya Kurikulum Merdeka, proses pembelajaran diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang berpusat pada peserta didik serta mendorong guru untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Kurikulum Merdeka memberikan ruang yang lebih luas bagi guru untuk memilih dan mengembangkan strategi, metode, serta media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan konteks pembelajaran (Iskandar et al., 2023). Dalam penerapannya, pemanfaatan teknologi menjadi salah satu bagian yang dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih fleksibel dan inovatif. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi secara langsung dengan materi yang dipelajari. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat di era digital telah membawa perubahan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Peserta didik saat ini semakin terbiasa memperoleh informasi melalui berbagai perangkat dan sumber digital sehingga pola belajar mereka turut mengalami perubahan. Oleh karena itu diperlukan adanya inovasi dalam pemanfaatan berbagai produk teknologi untuk menunjang proses pendidikan, sehingga pendidik perlu mengembangkan kompetensi dalam mengintegrasikan keterampilan pedagogis dengan pemanfaatan teknologi yang terus berkembang (Asfiyanti et al., 2026). Perkembangan ini memberikan peluang bagi dunia pendidikan untuk memanfaatkan teknologi sebagai sarana dalam menciptakan pembelajaran yang lebih sesuai dengan karakteristik generasi peserta didik saat ini. Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, pemanfaatan teknologi dapat diwujudkan melalui penggunaan media pembelajaran digital yang mampu menyajikan materi secara lebih variatif, visual, interaktif, dan mudah diakses. Media digital memungkinkan materi pembelajaran disajikan

Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia
ISSN: 2615-2797 (Print) | ISSN:2614-2015 (Online)
DOI : 10.23887/jurnal_tp.v16i2.8459 Volume 16 Nomor 2 Tahun 2026
Diterima : 16-09-2026 | Disetujui : 29-10-2026 | Diterbitkan : 03-11-2026

tidak hanya dalam bentuk teks, tetapi juga melalui gambar, animasi, audio, video, maupun aktivitas interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik. Penggunaan media yang beragam juga dapat membantu guru mengurangi ketergantungan pada penyampaian materi secara konvensional sehingga proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan tidak monoton.

Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah perlu menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi melalui penggunaan media pembelajaran digital yang mampu menyajikan materi secara lebih variatif, interaktif, dan mudah diakses. Pemilihan media juga perlu mempertimbangkan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta fasilitas teknologi yang tersedia di sekolah. Dengan demikian, integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu upaya yang relevan untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital (Tobing et al., 2025).

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam mewujudkan tujuan tersebut adalah Pendidikan Pancasila. Pendidikan Pancasila tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan mengenai nilai-nilai Pancasila, tetapi juga berperan dalam membentuk sikap, karakter, dan perilaku peserta didik agar mampu menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan Pendidikan Pancasila adalah membentuk karakter peserta didik yang berlandaskan pada nilai-nilai Pancasila serta membekali peserta didik agar mampu menjadi individu yang bertanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Sujoko et al., 2023). Oleh karena itu, pembelajaran Pendidikan Pancasila perlu dilaksanakan melalui pengalaman belajar yang tidak hanya memberikan pemahaman secara teoritis, tetapi juga menghubungkan materi dengan situasi yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Salah satu materi yang diajarkan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah Norma dalam Kehidupanku. Materi ini membahas berbagai macam norma yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari, seperti norma agama, norma kesusilaan, norma hukum, dan norma sosial. Norma merupakan aturan atau pedoman yang digunakan untuk mengatur perilaku manusia agar tercipta kehidupan yang tertib, aman, dan harmonis. Setiap jenis norma memiliki karakteristik dan penerapan yang berbeda, tetapi semuanya memiliki fungsi penting dalam mengarahkan seseorang untuk berperilaku sesuai dengan nilai dan aturan yang berlaku di lingkungan sekitarnya. Pemahaman terhadap berbagai jenis norma menjadi salah satu dasar penting dalam pembentukan karakter peserta didik. Ketika peserta didik mampu memahami alasan suatu aturan harus dipatuhi dan mengetahui dampak dari perilaku yang sesuai maupun tidak sesuai dengan norma, mereka akan lebih mudah mengembangkan sikap bertanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran norma juga dapat membantu peserta didik membangun kebiasaan untuk bertindak sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku, baik ketika berada di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Dengan demikian, pembelajaran materi Norma dalam Kehidupanku memiliki keterkaitan yang erat dengan upaya membentuk peserta didik yang berkarakter dan mampu mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari (Sabela & Prawiyogi, 2025). Oleh karena itu, penyampaian materi Norma dalam Kehidupanku perlu didukung dengan proses pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan melibatkan peserta didik secara aktif. Materi yang berkaitan dengan aturan dan perilaku sehari-hari akan lebih mudah dipahami apabila disajikan melalui contoh konkret dan situasi yang dekat dengan pengalaman peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif dapat membantu peserta didik menghubungkan konsep norma dengan berbagai peristiwa yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran Pendidikan Pancasila diharapkan tidak hanya meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi, tetapi juga mendorong mereka untuk menerapkan nilai-nilai norma dalam perilaku sehari-hari.

Namun, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas V SDN Gampong Teungoh, proses pembelajaran masih didominasi oleh pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Guru menjadi sumber utama dalam menyampaikan materi, sedangkan peserta didik lebih banyak

Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia
ISSN: 2615-2797 (Print) | ISSN:2614-2015 (Online)
DOI : 10.23887/jurnal_tp.v16i2.8459 Volume 16 Nomor 2 Tahun 2026
Diterima : 16-09-2026 | Disetujui : 29-10-2026 | Diterbitkan : 03-11-2026

berperan sebagai pendengar sehingga keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran masih rendah. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang tertarik mengikuti pembelajaran. Selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, terlihat banyak peserta didik yang tidak fokus ketika guru menjelaskan materi. Beberapa peserta didik asyik bermain dengan teman di tengah pembelajaran, hanya diam ketika guru mengajukan pertanyaan, bahkan terdapat peserta didik yang keluar masuk saat proses pembelajaran berlangsung. Situasi ini menunjukkan bahwa perhatian dan partisipasi aktif peserta didik belum berkembang secara optimal.

Hasil wawancara dengan guru kelas juga menunjukkan bahwa media yang digunakan masih berupa PowerPoint yang hanya memuat materi dari buku ajar tanpa pengembangan yang lebih interaktif. Media yang digunakan belum dirancang secara kreatif maupun interaktif. Penyajian materi didominasi oleh teks dan gambar sederhana sehingga belum mampu menciptakan suasana belajar yang menarik maupun memberikan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara aktif.

Temuan tersebut diperkuat oleh hasil analisis angket kebutuhan peserta didik yang menunjukkan persentase sebesar 84% dengan kategori sangat membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik. Selain itu, hasil *pretest* menunjukkan bahwa hanya 2 dari 14 peserta didik (14,29%) yang memiliki tingkat pemahaman tinggi, sedangkan 12 peserta didik (85,71%) masih berada pada kategori pemahaman rendah terhadap materi norma dalam kehidupan sehari-hari. Menurut (Husein, 2020), media pembelajaran merupakan sarana yang membantu penyampaian materi sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien, serta mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik. Dengan demikian, penggunaan media yang kurang interaktif menjadi salah satu faktor yang memengaruhi rendahnya pemahaman peserta didik terhadap materi.

Kondisi tersebut menjadi perhatian penting karena peserta didik sekolah dasar berada pada tahap perkembangan operasional konkret. Pada tahap ini, peserta didik lebih mudah memahami konsep melalui media yang bersifat visual, komunikatif, dan disajikan secara sederhana. Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat membantu meningkatkan motivasi belajar, memperdalam pemahaman konsep, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran (Fransyaigu, 2025).

Penelitian sebelumnya telah mengembangkan berbagai media *game* edukasi sebagai alternatif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Meskipun demikian, pengembangan media *game* berbasis *construct 3* yang secara khusus mengintegrasikan materi macam-macam norma dalam kehidupanku pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas V masih terbatas. Sebagian besar media yang telah dikembangkan berfokus pada mata pelajaran lain. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu menyajikan materi melalui aktivitas interaktif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar dan tuntutan Kurikulum Merdeka. Dalam penelitian ini dikembangkan *Game* Panorma sebagai media pembelajaran interaktif yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami konsep macam-macam norma melalui berbagai aktivitas permainan edukatif. *Game* ini memuat materi, petunjuk penggunaan, capaian dan tujuan pembelajaran, serta beberapa level permainan yang mengajak peserta didik mengamati ilustrasi, menganalisis situasi, mencocokkan jawaban, dan menyelesaikan tantangan berdasarkan penerapan norma dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, proses belajar tidak lagi berpusat pada penyampaian materi oleh guru, tetapi memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun pemahamannya secara aktif.

Platform Construct 3 dipilih karena merupakan aplikasi pengembangan *game* berbasis HTML5 yang mampu menghasilkan media pembelajaran interaktif tanpa memerlukan kemampuan pemrograman yang kompleks. Media yang dihasilkan dapat dijalankan secara daring maupun luring melalui berbagai perangkat, seperti laptop, komputer, maupun Chromebook yang

Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia
ISSN: 2615-2797 (Print) | ISSN:2614-2015 (Online)
DOI : 10.23887/jurnal_tp.v16i2.8459 Volume 16 Nomor 2 Tahun 2026
Diterima : 16-09-2026 | Disetujui : 29-10-2026 | Diterbitkan : 03-11-2026

telah tersedia di SD Negeri Gampong Teungoh. Selain memiliki antarmuka yang mudah digunakan, Construct 3 juga menyediakan fitur *drag-and-drop*, animasi, audio, serta sistem penilaian yang mendukung pembuatan *game* edukasi secara efektif. Efektivitas Construct 3 sebagai *platform* pengembangan media pembelajaran telah dibuktikan dalam penelitian (Permastasari et al., 2022) sehingga dinilai layak digunakan sebagai dasar pengembangan *Game* Panorma.

Pengembangan media ini juga didukung oleh teori kognitivisme yang memandang belajar sebagai proses aktif dalam menerima, mengolah, menyimpan, dan menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki peserta didik (Ni'amah & S M, 2021). Melalui *Game* Panorma, peserta didik tidak hanya menerima materi, tetapi juga mengamati ilustrasi, menganalisis situasi, memilih jawaban, serta memperoleh umpan balik secara langsung. Aktivitas tersebut membantu peserta didik menghubungkan konsep norma dengan kehidupan sehari-hari sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Berdasarkan uraian tersebut penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *Game* Panorma menggunakan *platform construct 3* serta menguji tingkat validitas, praktikalitas, dan efektivitas pada peserta didik kelas V sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *Game* Panorma menggunakan *platform* Construct 3 pada materi Macam-Macam Norma dalam Kehidupanku untuk peserta didik kelas V sekolah dasar. Selain menghasilkan produk media pembelajaran, penelitian ini juga bertujuan menguji tingkat validitas, praktikalitas, dan efektivitas media sehingga dapat diketahui kelayakannya sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D), yang bertujuan untuk menghasilkan sekaligus menguji kelayakan suatu produk berupa media pembelajaran *Game* Panorma menggunakan *platform* construct 3. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Branch. karena model ini memberikan prosedur yang sistematis dan terstruktur dalam mengembangkan media pembelajaran, mulai dari tahap analisis kebutuhan hingga evaluasi produk yang dihasilkan. Model ADDIE terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Melalui tahapan tersebut, media yang dikembangkan dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik serta diuji kualitasnya sebelum digunakan dalam proses pembelajaran (Branch, 2009).

Subjek penelitian ini adalah 14 peserta didik kelas V SD Negeri Gampong Teungoh yang terdiri dari 6 peserta didik laki-laki dan 8 peserta didik perempuan. Selain melibatkan peserta didik sebagai pengguna media, penelitian ini juga melibatkan 3 validator, yaitu satu ahli media, satu ahli materi, dan satu ahli bahasa. Ketiga validator tersebut bertugas memberikan penilaian terhadap aspek tampilan, isi materi, kebahasaan, serta kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar sehingga produk yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan sebelum diimplementasikan.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan beberapa instrumen penelitian yaitu lembar observasi, pedoman wawancara, lembar validasi ahli media, ahli materi, dan juga ahli bahasa, angket respon guru, angket respon peserta didik, serta lembar test *pretest* dan *posttest*. Lembar observasi dan wawancara digunakan pada tahap analisis untuk mengetahui atau mengidentifikasi kondisi pembelajaran, kebutuhan media, dan permasalahan yang dihadapi oleh guru serta peserta didik. Lembar validasi digunakan untuk memperoleh data mengenai tingkat kelayakan media, sedangkan angket respon guru dan peserta didik digunakan untuk mengetahui tingkat praktikalitas media setelah digunakan dalam pembelajaran. adapun tes *pretest* dan *posttest* digunakan untuk melihat atau mengukur tingkat pemahaman peserta didik

Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia
ISSN: 2615-2797 (Print) | ISSN:2614-2015 (Online)
DOI : 10.23887/jurnal_tp.v16i2.8459 Volume 16 Nomor 2 Tahun 2026
Diterima : 16-09-2026 | Disetujui : 29-10-2026 | Diterbitkan : 03-11-2026

terkait materi norma dalam kehidupanku sebelum dan sesudah menggunakan media *Game* Panorma.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis sesuai dengan tujuan penelitian. Data validitas dan praktikalitas dianalisis menggunakan teknik analisis persentase untuk menentukan kategori kelayakan media berdasarkan hasil penelitian 3 validator, respon guru, dan juga respon peserta didik. Sementara itu data efektivitas dianalisis menggunakan uji N-Gain untuk mengetahui besarnya peningkatan pemahaman peserta didik setelah menggunakan media *Game* Panorma. Nilai N-Gain dihitung berdasarkan selisih hasil test *pretest* dan *posttest* yang dinormalisasi, sehingga dapat menunjukkan pemahaman peserta didik secara lebih objektif. Rumus N-Gain yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$g = \frac{spost - spre}{smaxs - spre} \quad (1)$$

Nilai N-Gain yang diperoleh kemudian dikategorikan kriteria efektivitas sebagai berikut:

Tabel 1. Nilai N-Gain Kriteria Efektivitas

Nilai	Aspek yang dinilai
< 40	Sangat tidak efektif
41-55	Tidak efektif
56-75	Cukup efektif
> 76	Sangat efektif

(Riduwan & Akdon, 2015)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Game* Panorma yang dikembangkan menggunakan *platform construct 3* telah memenuhi kriteria valid, paraktis dan efektif berdasarkan tahapan model ADDIE. Penilaian terhadap kelayakan media dilakukan secara bertahap, dimulai dari validasi para ahli materi, dilanjutkan dengan uji praktikalitas melalui respon guru dan peserta didik, serta uji efektivitas menggunakan hasil *pretest* dan *posttest*. Ketiga aspek tersebut digunakan untuk mengetahui kelayakan media sebagai alternatif pembelajaran interaktif pada materi macam-macam norma dalam kehidupanku bagi peserta didik kelas V sekolah dasar.

Hasil uji validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase sebesar 88% dari ahli media dengan kategori sangat valid, 80% dari ahli materi dengan kategori valid, dan 100% dari ahli bahasa dengan kategori sangat valid. Persentase menunjukkan bahwa media *Game* Panorma telah memenuhi kriteria kelayakan baik dari aspek desain, isi, dan kebahasaan sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran. secara keseluruhan hasil validasi menunjukkan bahwa media *Game* Panorma memiliki kualitas yang baik dan telah memenuhi standar kelayakan untuk digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan pancasila. Meskipun terdapat beberapa saran dari validator, revisi yang dilakukan hanya merupakan penyempurnaan tampilan dan penyajian materi sehingga tidak mengubah isi utama media yang dikembangkan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi kelayakan dari aspek tampilan, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, serta penggunaan bahasa yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas V sekolah dasar.

Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia
ISSN: 2615-2797 (Print) | ISSN:2614-2015 (Online)
DOI : 10.23887/jurnal_tp.v16i2.8459 Volume 16 Nomor 2 Tahun 2026
Diterima : 16-09-2026 | Disetujui : 29-10-2026 | Diterbitkan : 03-11-2026

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media, Materi dan Bahasa

Validator	Persentase	Kategori
Ahli media	88%	Sangat valid
Ahli materi	80%	Valid
Ahli bahasa	100%	Sangat valid

Temuan ini sejalan dengan teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang menyatakan bahwa perpaduan elemen visual dan verbal dapat membantu peserta didik memahami informasi secara lebih efektif, karena informasi diperoleh melalui dua saluran kognitif secara bersamaan (Zunidar et al., 2026).

Selain itu, teori perkembangan kognitif Jean Piaget juga menjelaskan bahwa peserta didik sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami konsep melalui media yang bersifat visual, konstekstual, dan interaktif (Ibda, 2015). Oleh karena itu penyajian materi norma ilustrasi, dan aktivitas permainan dalam *Game* Panorma dinilai sesuai dengan karakteristik belajar peserta didik kelas V sekolah dasar.

Setelah dinyatakan layak melalui proses validasi, tahap selanjutnya adalah menguji praktikalitas media dalam pembelajaran. hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa *Game* Panorma memperoleh respon yang sangat positif, yaitu 100% dari respon guru dan 95,07% dari respon peserta didik, yang keduanya termasuk dalam kategori sangat praktis. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media dapat digunakan dengan mudah baik oleh guru sebagai fasilitator pembelajaran, maupun oleh peserta didik sebagai pengguna utama.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *Game* Panorma memiliki tingkat kemudahan yang tinggi serta mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Guru menilai bahwa media memiliki petunjuk penggunaan yang jelas, navigasi yang mudah dipahami, dan dapat diterapkan sesuai dengan alur pembelajaran Pendidikan Pancasila. Sementara itu, peserta didik memberikan respons positif terhadap tampilan visual, ilustrasi, animasi, serta aktivitas permainan yang membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Tingginya respons dari guru dan peserta didik membuktikan bahwa media telah memenuhi aspek kepraktisan, yaitu mudah digunakan, menarik, serta sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas V sekolah dasar.

Tabel 3. Hasil Praktikalitas Media *Game* Panorma

Responden	Persentase	Kategori
Respon Guru	100%	Sangat Praktis
Respon Siswa	95,07%	Sangat Praktis

Temuan ini sejalan dengan pendapat dari Dewy et al., (2024) yang menyatakan bahwa suatu produk pengembangan dikatakan praktis apabila mudah digunakan oleh pengguna, dapat diterapkan dalam proses pembelajaran, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dengan demikian *Game* Panorma telah memenuhi kriteria praktikalitas sehingga layak digunakan pada tahap *implementation* (implementasi) dalam model pengembangan ADDIE sebagai media pendukung pembelajaran pendidikan pancasila.

Setelah aspek praktikalitas terpenuhi, tahap selanjutnya adalah menguji efektivitas media melalui hasil belajar peserta didik. Efektivitas diukur menggunakan uji N-Gain berdasarkan perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* yang diperoleh setelah peserta didik menggunakan *Game* Panorma. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan yang sangat signifikan, yaitu nilai rata-rata peserta didik meningkat dari 49,52% pada *pretest* menjadi 96% pada *posttest*. Perhitungan N-Gain menghasilkan nilai 0,92 yang termasuk dalam kategori sangat efektif.

Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia
ISSN: 2615-2797 (Print) | ISSN:2614-2015 (Online)
DOI : 10.23887/jurnal_tp.v16i2.8459 Volume 16 Nomor 2 Tahun 2026
Diterima : 16-09-2026 | Disetujui : 29-10-2026 | Diterbitkan : 03-11-2026

Tabel 3. Hasil Efektivitas Media *Game* Panorma

Hasil Efektivitas	
Rata-Rata *Pretest*	49,52%
Rata-Rata *Posttest*	96%
N-Gain Score	0,92

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Game* Panorma mampu membantu peserta didik memahami materi Macam-Macam Norma dalam Kehidupanku secara lebih optimal. Aktivitas pembelajaran yang memadukan penyampaian materi, latihan interaktif, dan umpan balik langsung memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun pemahaman konsep melalui pengalaman belajar yang aktif. Oleh karena itu, media *Game* Panorma tidak hanya layak dan praktis digunakan, tetapi juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

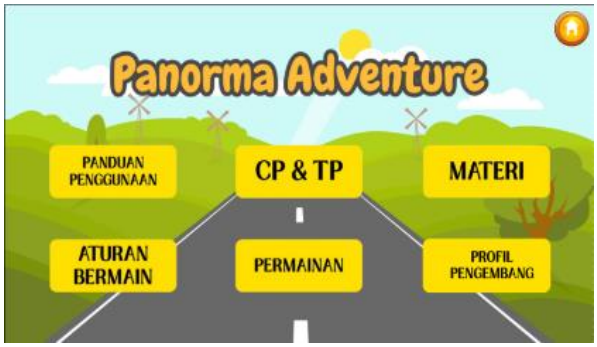
Nilai N-Gain yang berada pada kategori sangat efektif menunjukkan bahwa penggunaan *Game* Panorma mampu meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi Norma dalam Kehidupanku. Peningkatan hasil belajar tersebut mengindikasikan bahwa media tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga mampu membantu peserta didik memahami konsep norma melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif, seperti mengamati ilustrasi, menganalisis situasi, menjawab soal, dan memperoleh umpan balik secara langsung.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Game* Panorma mampu meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi *Norma dalam Kehidupanku*. Hasil ini didukung oleh teori kognitivisme, yang menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna ketika peserta didik aktif mengolah informasi melalui pengalaman belajar (Nurhadi, 2020).

Oleh karena itu, penyajian materi melalui *Game* Panorma memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan kontekstual sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian, *Game* Panorma telah memenuhi tiga aspek utama dalam penelitian pengembangan, yaitu validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Dengan demikian, media ini dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Norma dalam Kehidupanku bagi peserta didik kelas V sekolah dasar.

Adapun visualisasi *Game* Panorma adalah sebagai berikut:





Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia
ISSN: 2615-2797 (Print) | ISSN:2614-2015 (Online)
DOI : 10.23887/jurnal_tp.v16i2.8459 Volume 16 Nomor 2 Tahun 2026
Diterima : 16-09-2026 | Disetujui : 29-10-2026 | Diterbitkan : 03-11-2026



Gambar 1. Visualisasi *Game* Panorma

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Game* Panorma berbasis Construct 3 pada materi Norma dalam Kehidupanku telah berhasil dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahapan *analyze*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Media ini dirancang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas V sekolah dasar sehingga mampu menjadi alternatif media pembelajaran yang interaktif dan mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Game* Panorma telah memenuhi kriteria valid dan praktis. Hasil validasi memperoleh persentase sebesar 88% dari ahli media, 80% dari ahli materi, dan 100% dari ahli bahasa, sehingga media dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, hasil uji praktikalitas menunjukkan persentase sebesar 100% dari respon guru dan 95,07% dari respon peserta didik dengan kategori sangat praktis, yang membuktikan bahwa media mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, serta sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas V sekolah dasar.

Selanjutnya, hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa penggunaan *Game* Panorma mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Nilai rata-rata peserta didik meningkat dari 49,52% pada *pretest* menjadi 96% pada *posttest*, dengan nilai N-Gain sebesar 0,92 yang termasuk kategori sangat efektif. Dengan demikian, *Game* Panorma terbukti memenuhi aspek

ISSN: 2615-2797 (Print) | ISSN:2614-2015 (Online)
DOI : 10.23887/jurnal_tp.v16i2.8459 Volume 16 Nomor 2 Tahun 2026
Diterima : 16-09-2026 | Disetujui : 29-10-2026 | Diterbitkan : 03-11-2026

validitas, praktikalitas, dan efektivitas sehingga layak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan efektif untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Norma dalam Kehidupanku di kelas V sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Asfiyanti, Hakim, A., & Mawarni, S. (2026). Pengembangan *game* edukatif pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial kelas VI SD Negeri 205 Inpres Masalleng Kabupaten Takalar. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia, 16*(1), 53–68. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v16i1.6875

Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer. https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6

Dewy, M. S., Isnaini, M., Simamora, Y., & Ginting, L. M. (2024). Analisis praktikalitas multimedia interaktif mata kuliah elektronika dasar. *Jurnal TIK dalam Pendidikan, 11*(2), 65–70. https://doi.org/10.24114/jtikp.v11i2.66779

Fauzan, A. R., & Febriati, F. (2026). Pengembangan multimedia pembelajaran muatan lokal. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia, 16*(1), 25–38.

Fransyaigu, R. (2025). Pengembangan media pembelajaran e-comic pada materi pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari di kelas IV SD Negeri 1 Kebun Lama Kota Langsa. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri, 11*, 211–228.

Fransyaigu, R., Aprilia, R., & Rita, S. (2024). Inovasi instrumen penilaian digital untuk meningkatkan digital skill guru sekolah dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat, 6*(1), 36–43.

Husein, B. H. (2020). *Media pembelajaran efektif*. Fatawa.

Ibda, F. (2015). Perkembangan kognitif: Teori Jean Piaget. *Jurnal Intelektualita, 3*(1), 27–38.

Iskandar, S., Rosmana, P. S., Farhatunnisa, G., & Mayanti, I. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah dasar. *Journal of Social Science Research, 3*(2), 2322–2336. https://doi.org/10.55606/sokoguru.v3i1.1417

Ni'amah, K., & S M., H. (2021). Teori pembelajaran kognivistik dan aplikasinya dalam pendidikan Islam. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Raushan Fikr, 10*(2), 204–217. https://doi.org/10.24090/jimrf.v10i2.4947

Nurhadi. (2020). Teori kognitivisme serta aplikasinya dalam pembelajaran. *Edukasi dan Sains, 2*(1), 77–95.

Permastasari, S., Asikin, M., & Dewi (Nino Adhi), N. R. (2022). Pengembangan *game* edukasi matematika "Matrig" dengan software Construct 3 di SMP. *Fibonacci: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika, 8*(1), 21–30. https://doi.org/10.24853/fbc.8.1.21-30

Riduwan, & Akdon. (2015). *Rumus dan data dalam analisis statistika*. Alfabeta.

Sabela, A. Y., & Prawiyogi, A. G. (2025). Mempelajari macam-macam norma yang berlaku di masyarakat. *Abdima: Jurnal Pengabdian Mahasiswa, 3*(2), 3378–3385.

Sujoko, P., Nugraheni, N., & Apriliya, D. (2023). Upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi norma dalam kehidupanku dengan menggunakan media pembelajaran papan norma. *Jurnal Locus: Penelitian dan Pengabdian, 2*(12), 1226–1233. https://doi.org/10.58344/locus.v2i12.2373

ISSN: 2615-2797 (Print) | ISSN:2614-2015 (Online)
DOI : 10.23887/jurnal_tp.v16i2.8459 Volume 16 Nomor 2 Tahun 2026
Diterima : 16-09-2026 | Disetujui : 29-10-2026 | Diterbitkan : 03-11-2026

Tobing, F. B., Pinem, I., & Deali, C. V. (2025). Pemanfaatan media digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 9*(2), 12147–12151.

Zunidar, Z., Aqila, Z., Salim, S., & Fitrah, N. (2026). Analisis Cognitive Theory of Multimedia Learning oleh Mayer dalam pengembangan media pembelajaran digital. *Jurnal Pendidikan dan Riset, 4*(1), 84–90.