

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME ROBLOX UNTUK MENDUKUNG PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH DASAR

Tasya Marsha Sabila¹, Faizal², Alirmansyah³

¹²³Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Jambi

[¹tasyamrshsabila@gmail.com](mailto:tasyamrshsabila@gmail.com), [²faizal.chan@unja.ac.id](mailto:faizal.chan@unja.ac.id), [³alirmansyah@unja.ac.id](mailto:alirmansyah@unja.ac.id)

ABSTRACT

The learning process of Pancasila Education in elementary schools requires instructional media that can facilitate student participation and contextual understanding of civic values. Conventional learning media often limit student involvement, particularly in value-oriented subjects. This article presents the development of a Roblox game-based learning medium designed to support Pancasila Education learning in elementary schools. The media is organized as an interactive virtual environment that combines visual elements and game-based activities to encourage student engagement. Media feasibility was examined through expert appraisal and user feedback to identify its appropriateness for classroom use. The findings indicate that the developed media demonstrates adequate feasibility and receives positive responses from teachers and students. These results suggest that game-based learning media can support Pancasila Education learning by providing a more engaging and student-centered learning experience.

Keywords: learning media development, Roblox game, Pancasila education, elementary school

ABSTRAK

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar membutuhkan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi keterlibatan peserta didik serta membantu guru menyampaikan nilai-nilai kewarganegaraan secara kontekstual. Penggunaan media pembelajaran yang masih bersifat konvensional sering kali membatasi partisipasi siswa, khususnya dalam pembelajaran yang berorientasi pada nilai. Artikel ini memaparkan pengembangan media pembelajaran berbasis *game* Roblox yang dirancang untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Media disusun dalam bentuk lingkungan virtual interaktif yang mengintegrasikan unsur visual dan aktivitas permainan untuk mendorong keterlibatan siswa. Penilaian media dilakukan melalui telaah ahli dan tanggapan pengguna guna mengetahui kelayakan media dalam pembelajaran. Hasil penilaian menunjukkan bahwa media berbasis Roblox dinilai layak dan memperoleh respons

positif dari guru serta peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *game* Roblox berpotensi dimanfaatkan sebagai pendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Kata Kunci: pengembangan media pembelajaran, *game* Roblox, Pendidikan Pancasila, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital memberikan tantangan sekaligus peluang bagi dunia pendidikan, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Media pembelajaran memiliki peran strategis dalam membantu guru menciptakan pembelajaran yang aktif dan bermakna, karena pemilihan metode dan media berpengaruh terhadap keterlibatan siswa dalam proses belajar (Alirmansyah & Amelia, 2022). Namun, pembelajaran Pendidikan Pancasila masih sering dilaksanakan dengan pendekatan yang berpusat pada penjelasan guru, sehingga keterlibatan peserta didik belum optimal.

Pendidikan Pancasila bertujuan menanamkan nilai-nilai kebangsaan, toleransi, dan sikap hidup bermasyarakat sejak usia dini. Pembelajaran yang menekankan pemahaman nilai membutuhkan media yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang konkret. Penggunaan media pembelajaran

interaktif dinilai dapat membantu siswa memahami konsep pembelajaran secara lebih efektif serta meningkatkan partisipasi belajar (Harsiwi & Arini, 2020). Media yang dirancang secara komunikatif juga berperan dalam mendukung kemandirian belajar siswa, terutama ketika materi pembelajaran disajikan dengan tampilan yang jelas dan mudah dipahami (Chan & Budiono, 2021).

Media pembelajaran digital yang mengintegrasikan unsur interaksi dan visual menjadi alternatif yang relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media interaktif memungkinkan siswa berperan aktif selama proses pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak hanya bersifat satu arah. Penggunaan media pembelajaran interaktif juga dilaporkan memberikan kontribusi positif terhadap proses belajar siswa di sekolah dasar (Bangun, 2025).

Salah satu platform digital yang berpotensi dimanfaatkan sebagai

media pembelajaran adalah Roblox. Roblox menyediakan lingkungan virtual yang memungkinkan pengguna berinteraksi dan mengeksplorasi konten secara aktif. Pemanfaatan platform berbasis dunia virtual dalam pendidikan sejalan dengan perkembangan pembelajaran berbasis teknologi dan metaverse (Rospigliosi, 2022). Selain itu, penggunaan *game* Roblox sebagai media pembelajaran interaktif juga dapat mendukung interaksi sosial siswa dalam pembelajaran di sekolah dasar (Azzahra et al., 2025). Oleh karena itu, perancangan media pembelajaran berbasis *game* Roblox dipandang relevan untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Artikel ini disusun menggunakan pendekatan pengembangan media pembelajaran dengan penekanan pada perancangan dan pemanfaatan media berbasis *game* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Media pembelajaran dirancang dalam bentuk *game* edukatif berbasis Roblox yang memuat konten kewarganegaraan dan nilai-nilai Pancasila melalui lingkungan virtual interaktif.

Proses pengembangan media meliputi penyusunan konsep media, pengintegrasian materi pembelajaran, serta perancangan aktivitas permainan yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penilaian media dilakukan melalui telaah ahli untuk menilai kesesuaian media dari aspek tampilan, materi, dan bahasa. Selain itu, tanggapan pengguna yang terdiri atas guru dan peserta didik digunakan untuk memperoleh gambaran penerimaan media dalam pembelajaran. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan kelayakan media sebagai pendukung pembelajaran.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penilaian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *game* Roblox yang dirancang memiliki tingkat kelayakan yang memadai. Dari aspek tampilan, media dinilai memiliki visual yang menarik serta navigasi yang mudah digunakan oleh siswa sekolah dasar. Karakteristik tersebut sejalan dengan ciri media pembelajaran interaktif yang mampu menarik perhatian siswa dan mendorong keterlibatan aktif selama proses pembelajaran (Bangun, 2025).

Dari aspek materi, konten Pendidikan Pancasila yang disajikan dalam media dinilai relevan dengan tujuan pembelajaran dan mudah dipahami oleh peserta didik. Penyajian materi melalui aktivitas permainan memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih kontekstual. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran berbasis multimedia yang menekankan pemanfaatan unsur visual dan interaksi untuk membantu pemahaman siswa (Mayer, 2009).

Tanggapan pengguna menunjukkan bahwa guru menilai media pembelajaran berbasis Roblox dapat membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih variatif dan mendukung keterlibatan siswa. Peserta didik juga memberikan respons positif karena media dinilai menarik dan menyenangkan. Temuan ini mendukung pandangan bahwa *game* edukatif dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran di sekolah dasar (Najuah et al., 2022).

E. Kesimpulan

Media pembelajaran berbasis *game* Roblox menunjukkan potensi untuk dimanfaatkan sebagai

pendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Media yang dikembangkan dinilai layak digunakan dan memperoleh respons positif dari guru maupun peserta didik. Lingkungan virtual dan aktivitas permainan yang disajikan mampu mendukung keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berbasis *game* Roblox dapat dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif pendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Pemanfaatan media serupa diharapkan dapat terus dikembangkan guna menyesuaikan pembelajaran dengan perkembangan teknologi pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alirmansyah, & Amelia, L. (2022). Pengaruh Metode dan Media pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 4(2), 164–171.
- Azzahra, C. F., Murjainah, & Suriadi, A. (2025). Pengaruh Penggunaan Roblox Game Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Interaksi Sosial Siswa Kelas IV Di SD Negeri 68 Palembang. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 320–335.
- Bangun, J. P. (2025). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap*

Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 040483 PAYUNG T.A 2024/2025 [UNIVERSITAS QUALITY BERASTAGI].
<http://portaluqb.ac.id:808/id/eprint/1464>

Chan, F., & Budiono, H. (2021). Pembuatan LKPD Komunikatif Berbasis Kecakapan Hidup Sebagai Bahan Ajar Mandiri Pembelajaran Jarak Jauh SDN 57/VII Singkut. *Jurnal Abdi Pendidikan*, 2(2), 104–110.

Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>

Mayer, R. E. (2009). Multimedia Learning. In *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
<https://books.google.co.id/books?id=5g0AM1CHysgC&printsec=copyright&hl=id#v=onepage&q&f=false>

Najuah, Sidiq, R., & Simamora, R. S. (2022). Konsep Dasar dan Pengembangan Pembelajaran PPKn untuk MI/SD. In *Publica Instsitude Jakarta*.
<http://digilib.unimed.ac.id/51618/>

Rospigliosi, P. 'asher.' (2022). Metaverse or Simulacra? Roblox, Minecraft, Meta and the turn to virtual reality for education, socialisation and work. *Interactive Learning Environments*, 30(1), 1–3.
<https://doi.org/10.1080/10494820.2022.2022899>