

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SLIDE JUMP FLIP* PADA
MATERI GOTONG ROYONG DI LINGKUNGAN SEKITAR KELAS V SD
NEGERI 1 BANGUNJAYA KABUPATEN TULUNGAGUNG**

Wahyu Tentrem¹, Eka Yuliana Sari², Dian Septi Nur Afifah³

^{1,2,3} Universitas Bhinneka PGRI

¹wahyutentrem8@gmail.com, ²ekayulianasari6@gmail.com,

³dian.septi@stkippgritulungagung.ac.id

ABSTRACT

This study aimed to develop Slide Jump Flip learning media for teaching mutual cooperation in the surrounding environment to fifth-grade students at SD Negeri 1 Bangunjaya, Tulungagung Regency. The research employed the Research and Development (R&D) method using the 4D model, consisting of Define, Design, Develop, and Disseminate stages. The subjects were 24 fifth-grade students. Data were collected through media expert, material expert, language expert validation questionnaires, and teacher and student response questionnaires. The results showed validity scores of 95.5% from media experts, 97.5% from material experts, and 96% from language experts, with an overall validity score of 96.17%, categorized as very valid. Student responses reached 96.7% and teacher responses reached 98%, resulting in an average practicality score of 97.35%, categorized as very practical. Therefore, the Slide Jump Flip learning media is considered valid and practical and can be used to support Pancasila Education learning on mutual cooperation in the surrounding environment.

Keywords: *Slide Jump Flip, Learning Media, Mutual Cooperation, Pancasila Education, 4D Model*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran *Slide Jump Flip* pada materi gotong royong di lingkungan sekitar untuk peserta didik kelas V SD Negeri 1 Bangunjaya Kabupaten Tulungagung. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D yang meliputi *Define, Design, Develop*, dan *Disseminate*. Subjek penelitian berjumlah 24 peserta didik kelas V. Pengumpulan data dilakukan melalui angket validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, serta angket respons guru dan peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Slide Jump Flip* memperoleh persentase kevalidan dari ahli media sebesar 95,5%, ahli materi 97,5%, dan ahli bahasa 96%, dengan rata-rata kevalidan 96,17% berkategori sangat valid. Respons peserta didik memperoleh persentase 96,7% dan respons guru 98%, dengan rata-rata kepraktisan 97,35% berkategori sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran *Slide Jump Flip* dinyatakan valid dan praktis sehingga layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi gotong royong di lingkungan sekitar.

Kata Kunci: *Slide Jump Flip, Media Pembelajaran, Gotong Royong, Pendidikan Pancasila, Model 4D*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam pembangunan sumber daya manusia karena berperan dalam mengembangkan kemampuan intelektual, keterampilan, dan karakter peserta didik. Sebagaimana ditegaskan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Akbar et al. (2025) menyatakan bahwa kualitas pendidikan merupakan determinan utama dalam menentukan indeks pembangunan manusia dan daya saing bangsa di kancah internasional. Siregar et al. (2024) menegaskan bahwa pendidikan yang ideal harus mampu menyelaraskan pengembangan kompetensi teknis dengan penanaman nilai-nilai moral agar menghasilkan lulusan yang berkontribusi terhadap kemajuan masyarakat.

Perkembangan teknologi dan perubahan sosial menuntut dunia pendidikan untuk menghadirkan pembelajaran yang adaptif terhadap

karakteristik peserta didik abad ke-21. Mansori et al. (2024) menyatakan bahwa pendidikan modern perlu mengintegrasikan kemajuan teknologi ke dalam pembelajaran untuk memfasilitasi kebutuhan peserta didik yang memiliki gaya belajar visual dan interaktif. Sejalan dengan itu, Asyikin dan Rafeliai (2025) menegaskan bahwa tantangan pendidikan di era digital tidak hanya terletak pada ketersediaan teknologi, tetapi juga pada kemampuan pendidik dalam menciptakan ekosistem belajar yang adaptif dan berorientasi pada penguatan karakter.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam pembentukan karakter peserta didik adalah Pendidikan Pancasila. Jainap dan Syamzaimar (2026) menjelaskan bahwa Pendidikan Pancasila berfungsi sebagai sarana strategis dalam membentuk warga negara yang berkarakter, beretika, dan memiliki kesadaran kebangsaan yang kuat. Jannah (2025) menegaskan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila akan lebih bermakna apabila didukung oleh media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Salah satu nilai yang diajarkan dalam mata

pelajaran ini adalah gotong royong yang mencerminkan semangat kebersamaan dan tanggung jawab sosial. Lubis (2025) menyatakan bahwa gotong royong merupakan perilaku sosial yang lahir dari kesadaran bersama untuk menciptakan kehidupan masyarakat yang harmonis. Selain itu, Ariani et al. (2026) menjelaskan bahwa pembelajaran nilai-nilai Pancasila yang dikaitkan dengan pengalaman nyata peserta didik dapat meningkatkan empati, tanggung jawab, dan sikap saling menghargai.

Namun, pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Amalia (2026) mengungkapkan bahwa dominasi metode konvensional menyebabkan penurunan motivasi belajar karena materi dianggap membosankan dan kurang relevan dengan kehidupan peserta didik. Dewi et al. (2026) juga menegaskan bahwa minimnya penggunaan media interaktif mengakibatkan pemahaman peserta didik hanya terbatas pada aspek kognitif sehingga internalisasi nilai-nilai karakter belum berjalan secara optimal.

Permasalahan tersebut juga ditemukan di kelas V SD Negeri 1 Bangunjaya Kabupaten Tulungagung. Hasil pra-observasi yang dilaksanakan pada tanggal 10 Januari 2026 melalui observasi langsung dan wawancara tidak terstruktur menunjukkan bahwa pembelajaran materi gotong royong di lingkungan sekitar masih didominasi oleh metode ceramah dan belum memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang antusias mengikuti pembelajaran dan cenderung memahami nilai gotong royong hanya pada tataran konseptual. Padahal, Dewi et al. (2025) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik dalam proses belajar. Jannah (2025) juga menjelaskan bahwa media pembelajaran juga berperan dalam memperkuat karakter sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik, dan bermakna. Salah satu alternatif yang dapat digunakan

adalah media pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*). Aditama et al. (2025) mengemukakan bahwa pemanfaatan media berbasis permainan memberikan kontribusi terhadap peningkatan motivasi dan capaian hasil belajar peserta didik. Selain itu, Handina dan Parisu (2025) menegaskan bahwa media berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan dalam penelitian ini didasarkan pada teori konstruktivisme yang memandang belajar sebagai proses aktif dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Luthfiyani et al. (2025) menyatakan bahwa pendekatan konstruktivisme efektif diterapkan dalam pendidikan nilai karena memungkinkan peserta didik mengalami secara langsung proses refleksi moral melalui diskusi dan kerja sama kelompok.

Salah satu media pembelajaran berbasis permainan yang sesuai dengan prinsip konstruktivisme adalah permainan ular tangga. Media ini

memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui pengalaman bermain, berinteraksi dengan teman sebaya, serta membangun pemahaman secara bertahap melalui aktivitas yang menyenangkan. Oleh karena itu, media permainan ular tangga banyak dikembangkan sebagai inovasi pembelajaran pada berbagai mata pelajaran di sekolah dasar.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media permainan ular tangga efektif digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Safitri et al. (2025) menunjukkan bahwa media permainan ular tangga yang dikembangkan melalui model 4D dinyatakan valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi peserta didik. Nurussofa dan Astuti (2023) menyatakan bahwa media permainan ular tangga layak digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar. Marcela et al. (2022) membuktikan bahwa media permainan ular tangga praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPS. Aprilianti et al. (2025) menunjukkan bahwa media ular tangga mampu meningkatkan

kemampuan berpikir kritis peserta didik. Yustitia et al. (2024) menyatakan bahwa media ular tangga numerasi sangat layak digunakan sebagai inovasi pembelajaran matematika.

Penelitian pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila juga menunjukkan hasil yang positif. Susilawati et al. (2024) membuktikan bahwa media ular tangga dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dinyatakan valid, praktis, dan efektif. Muntu et al. (2025) menunjukkan bahwa media *snakes and ladders* berbasis pembelajaran kontekstual mampu meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Rahayu dan Prasetyaningtyas (2025) menyatakan bahwa media *snakes and ladders* dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa sekolah dasar.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian masih berfokus pada mata pelajaran umum dan belum mengintegrasikan nilai gotong royong dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu, media yang dikembangkan masih bersifat konvensional dan belum memanfaatkan teknologi digital

secara optimal. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan kebaruan berupa pengembangan media pembelajaran *Slide Jump Flip* yang mengadopsi permainan ular tangga dan dipadukan dengan QR Code serta animasi interaktif pada materi gotong royong di lingkungan sekitar. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran *Slide Jump Flip* untuk peserta didik kelas V SD Negeri 1 Bangunjaya Kabupaten Tulungagung. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tahapan pengembangan serta mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan media yang dikembangkan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan *mixed methods* untuk menghasilkan serta menguji kelayakan produk pembelajaran berupa media *Slide Jump Flip* pada materi gotong royong di lingkungan sekitar. Metode penelitian pengembangan digunakan untuk menghasilkan produk pendidikan melalui tahapan pengembangan yang sistematis dan

berorientasi pada kebutuhan pembelajaran (Rahayu, 2025). Penelitian pengembangan menekankan proses perancangan, pengembangan, dan evaluasi produk secara berkelanjutan agar produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran (Agus et al., 2024). Metode R&D juga digunakan untuk memperoleh data kualitatif berupa saran dan masukan serta data kuantitatif untuk mengukur tingkat kevalidan dan kepraktisan produk (Hikmah & Yermiandhoko, 2022).

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Bangunjaya, Kecamatan Pakel, Kabupaten Tulungagung, Jawa Timur pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 selama kurang lebih empat bulan, yaitu mulai Februari sampai Mei 2026. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *Slide Jump Flip* pada materi gotong royong di lingkungan sekitar untuk peserta didik kelas V sekolah dasar.

Desain penelitian menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*) yang dikemukakan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974). Tahap *define* dilakukan melalui analisis

kebutuhan, karakteristik peserta didik, analisis konsep, analisis tugas, dan perumusan tujuan pembelajaran. Tahap *design* meliputi perancangan media dan penyusunan instrumen penelitian. Tahap *develop* meliputi pembuatan produk, validasi ahli, serta uji coba terbatas, sedangkan tahap *disseminate* bertujuan menyebarluaskan produk yang telah dinyatakan layak digunakan (Sihombing et al., 2024). Penilaian terhadap media mengacu pada indikator ketepatan media, kemenarikan media, desain media, ketahanan media, dan keamanan media.

Subjek penelitian terdiri atas satu guru kelas V dan 24 peserta didik kelas V SD Negeri 1 Bangunjaya. Penentuan subjek penelitian menggunakan teknik *purposive sampling* karena guru dan peserta didik dipilih berdasarkan pertimbangan bahwa kelas tersebut memerlukan media pembelajaran yang lebih inovatif pada materi gotong royong di lingkungan sekitar dan sesuai dengan tujuan pengembangan produk.

Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, angket respon guru

dan peserta didik, observasi, serta dokumentasi. Instrumen penelitian berfungsi untuk memperoleh data yang akurat sesuai dengan tujuan penelitian (Zayrin et al., 2025). Pengumpulan data dilakukan secara bertahap melalui pra-observasi, validasi ahli, uji coba produk, penyebaran angket, dan dokumentasi kegiatan penelitian (Sugiyono, 2020). Dokumentasi dilakukan melalui pengumpulan arsip, foto, dan dokumen yang berkaitan dengan penelitian (Arikunto, 2019). Angket digunakan untuk memperoleh data mengenai kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Angket respon guru dan peserta didik diberikan setelah penggunaan media untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk.

Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa saran validator digunakan sebagai dasar perbaikan produk, sedangkan data kuantitatif dianalisis menggunakan skala Likert 1–4 untuk menentukan tingkat kevalidan dan kepraktisan media melalui perhitungan persentase dan interpretasi kategori penilaian untuk

menentukan kelayakan media pembelajaran *Slide Jump Flip*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran *Slide Jump Flip* pada materi gotong royong di lingkungan sekitar untuk peserta didik kelas V SDN 1 Bangunjaya Kabupaten Tulungagung. Pengembangan media menggunakan model 4D yang dikemukakan oleh Thiagarajan et al. (1974), yang meliputi tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate* karena memiliki langkah yang sistematis dalam menghasilkan produk pembelajaran sesuai kebutuhan peserta didik.

Pada tahap *define*, dilakukan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas V. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku ajar sehingga peserta didik kurang aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Pada tahap *design*, peneliti merancang media *Slide Jump Flip* dengan memadukan permainan ular tangga, *QR Code*, dan aktivitas kelompok. Media terdiri atas papan

permainan, kartu soal, kartu tantangan, dadu, pion, dan petunjuk penggunaan yang disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran (CP), Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), dan Tujuan Pembelajaran (TP).

Pada tahap *develop*, media divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh kategori sangat valid sehingga layak digunakan setelah dilakukan revisi sesuai saran validator.

Pada tahap *disseminate*, implementasi media menunjukkan bahwa peserta didik lebih aktif dan antusias selama pembelajaran. Dengan demikian, media *Slide Jump Flip* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.



Gambar 1. Tampilan Media Pembelajaran *Slide Jump Flip*

Media pembelajaran *Slide Jump Flip* terdiri atas papan permainan, kartu soal, kartu tantangan, dadu, pion, dan QR Code yang digunakan sebagai sarana pembelajaran interaktif pada materi gotong royong di lingkungan sekitar.

Media yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa serta diuji cobakan kepada guru dan peserta didik untuk mengetahui tingkat kepraktisannya. Hasil validasi dan uji coba produk disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi

Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
Ahli Media	95,5%	Sangat Valid
Ahli Materi	97,5%	Sangat Valid
Ahli Bahasa	96%	Sangat Valid
Respon Peserta Didik	96,7%	Sangat Praktis
Respon Guru	98%	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 1, hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 95,5% dengan kategori sangat valid. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 97,5% dengan kategori sangat valid, sedangkan hasil validasi ahli bahasa memperoleh persentase sebesar 96% dengan kategori sangat valid. Selain itu, hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media memperoleh persentase sebesar 96,7% dari peserta didik dan 98% dari guru dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *Slide Jump Flip* telah memenuhi aspek validitas dan kepraktisan sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Pembahasan

Pada tahap pendefinisian, hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku ajar dan metode ceramah sehingga peserta didik kurang terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Peserta didik juga cenderung mudah bosan dan kurang antusias selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Sihombing et al. (2024) yang menyatakan bahwa tahap *define* dalam model 4D sangat penting untuk mengidentifikasi kebutuhan, karakteristik peserta didik, dan permasalahan pembelajaran sebagai dasar pengembangan media yang tepat sasaran.

Pengembangan media *Slide Jump Flip* juga didasarkan pada karakteristik peserta didik masa kini yang semakin dekat dengan perkembangan teknologi. Menurut Shabrina et al. (2025), pemilihan media pembelajaran perlu mempertimbangkan karakteristik peserta didik yang hidup pada era perkembangan teknologi. Peserta didik saat ini merupakan generasi yang adaptif terhadap penggunaan teknologi digital sehingga media

pembelajaran yang digunakan hendaknya mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Sejalan dengan hal tersebut, Unti et al. (2026) menegaskan bahwa pengembangan perangkat pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal.

Berdasarkan kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga harus mampu memfasilitasi keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, media *Slide Jump Flip* dikembangkan dengan memadukan unsur permainan, teknologi melalui penggunaan *QR Code*, dan aktivitas kelompok sebagai upaya menghadirkan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas V sekolah dasar.

Hasil validasi ahli media yang memperoleh persentase sebesar 95,5% menunjukkan bahwa media pembelajaran *Slide Jump Flip* telah

memenuhi indikator ketepatan media, kemenarikan media, desain media, ketahanan media, dan keamanan media. Menurut Zahwa dan Syafi'i (2022), media pembelajaran yang baik harus mampu menyampaikan pesan pembelajaran secara efektif dan menarik perhatian peserta didik. Revisi berupa penambahan stiker warna pada dadu dan judul media semakin menyempurnakan tampilan media. Hasil ini sejalan dengan penelitian Malinda (2024) yang memperoleh validasi ahli media sebesar 84% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan yang dikembangkan melalui proses validasi dan revisi mampu memenuhi aspek kelayakan media sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran *Slide Jump Flip* juga telah diuji kevalidannya oleh ahli materi dan memperoleh persentase sebesar 97,5% dengan kategori sangat valid. Hasil ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP), Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan karakteristik peserta didik. Setelah dilakukan revisi

berupa penambahan CP, ATP, TP, petunjuk penggunaan, dan contoh kegiatan gotong royong, kualitas materi menjadi lebih lengkap. Temuan ini juga didukung oleh penelitian Malinda (2024) yang memperoleh hasil validasi ahli materi sebesar 98% dengan kategori sangat valid.

Media pembelajaran *Slide Jump Flip* juga telah diuji kevalidannya oleh ahli bahasa dan memperoleh persentase sebesar 96%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *Slide Jump Flip* berada pada kategori sangat valid dari aspek kebahasaan. Hasil validasi bahasa mengacu pada indikator lugas, komunikatif, penggunaan istilah, simbol atau ikon, serta kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia.

Perbaikan berupa penyeragaman penggunaan istilah "peserta didik" semakin meningkatkan kualitas kebahasaan media sehingga informasi yang disampaikan menjadi lebih jelas, konsisten, dan mudah dipahami. Hal ini memperkuat bahwa aspek kebahasaan menjadi komponen yang tidak dapat dipisahkan dalam pengembangan media pembelajaran karena bahasa yang komunikatif dan konsisten akan memudahkan peserta didik

memahami materi serta petunjuk penggunaan media.

Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media pembelajaran *Slide Jump Flip* memperoleh persentase sebesar 96,7% dari peserta didik dan 98% dari guru. Meskipun terdapat selisih sebesar 1,3%, kedua hasil tersebut berada pada kategori sangat praktis. Tingginya persentase kepraktisan menunjukkan bahwa media *Slide Jump Flip* mudah digunakan, menarik, serta mampu membantu proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian Malinda (2024) tentang pengembangan media permainan ular tangga dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang memperoleh tingkat kepraktisan sebesar 89,17% dari peserta didik dan 90,6% dari guru dengan kategori sangat praktis. Selain itu, Rahmawati et al. (2024) melalui penelitian pengembangan Media Permainan Ular Tangga Matematika (ULTAMAT) juga melaporkan tingkat kepraktisan guru sebesar 94% serta peserta didik sebesar 97–98% dengan kategori sangat praktis.

Implementasi media *Slide Jump Flip* menunjukkan bahwa peserta didik lebih aktif dan antusias selama pembelajaran berlangsung. Hasil ini

sejalan dengan penelitian Indriyani dan Tofaynudin (2025) yang menemukan bahwa penerapan pembelajaran berbasis permainan (*Game Based Learning*) mampu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Dengan demikian, penggunaan media Slide Jump Flip yang dipadukan dengan model *Game Based Learning* terbukti mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna bagi peserta didik sekolah dasar.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Slide Jump Flip* memperoleh kategori sangat valid dan sangat praktis sehingga layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi gotong royong di lingkungan sekitar. Media yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif, interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, media pembelajaran *Slide Jump Flip* pada materi gotong royong di lingkungan sekitar berhasil dikembangkan menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*). Pengembangan media diawali dengan analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku ajar sehingga peserta didik kurang aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan kondisi tersebut, dikembangkan media *Slide Jump Flip* sebagai media pembelajaran berbasis permainan yang mengintegrasikan unsur permainan, aktivitas kelompok, dan *QR Code* sehingga sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang menyukai pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Hasil implementasi menunjukkan bahwa media mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan bermakna.

Media pembelajaran *Slide Jump Flip* juga memperoleh tingkat kevalidan yang sangat tinggi dengan rata-rata persentase sebesar 96,17%,

yang terdiri atas validasi ahli media sebesar 95,5%, ahli materi sebesar 97,5%, dan ahli bahasa sebesar 96%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan dari segi desain, isi materi, dan penggunaan bahasa sehingga layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi gotong royong di lingkungan sekitar.

Selain itu, media pembelajaran *Slide Jump Flip* menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi dengan persentase respons peserta didik sebesar 96,7% dan respons guru sebesar 98%, sehingga diperoleh rata-rata kepraktisan sebesar 97,35% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan, mampu membantu guru dalam mengelola pembelajaran, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian ini, media pembelajaran *Slide Jump Flip* dapat dimanfaatkan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian selanjutnya disarankan untuk

melakukan uji coba pada cakupan yang lebih luas dan mengembangkan media dengan inovasi yang lebih variatif, baik dari segi desain, komponen permainan, maupun integrasi teknologi digital, sehingga media dapat digunakan secara lebih fleksibel dan pada materi pembelajaran yang lebih beragam.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, V., Khotimah, R., & Ningsih, S. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Permainan terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*, 1(2), 73–84.
- Agus, R., Sahl, K. H., Ardianti, D., & Solihin, A. H. S. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 2(3), 60–69.
- Amalia, L. (2026). Implementasi Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas IX MTsN 32 Jakarta. *Jurnal Terapan Pendidikan Dasar dan Menengah*, 6(2), 446–471.
- Ariani, I., Salfadilah, F., Mahesta, C. A., & Yadila, K. (2026). Implementasi Model Role Playing dalam Menumbuhkan Nilai-Nilai Karakter Demokrasi pada Pembelajaran PKn. *The Prime*, 2(1), 43–57.

- <https://doi.org/10.37459/theprime.v2i1.379>
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revisi). Rineka Cipta.
- Asyikin, N., & Rafeliai, W. (2025). Transformasi Pendidikan di Era Digital: Tinjauan Literatur terhadap Peran Teknologi dalam Pembelajaran. *Jurnal Multidisiplin Inovatif*, 9(6), 2246–6110.
- Dewi, N. N. C. W. K., Winangun, I. M. A., & Ardiawan, I. K. N. (2026). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Walada: Journal of Primary Education*, 5(1), 1027–1035.
- Dewi, S., Anggraeni, T., Desrian, W. N., & Sudrajat, J. W. (2025). Meningkatkan Partisipasi Siswa dalam Proses Belajar dengan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall dan Canva. *Jurnal AbdiMU (Pengabdian kepada Masyarakat)*, 5(1), 42–47.
- Handina, W. P., & Parisu, C. Z. L. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Digital Berbasis Quizizz terhadap Peningkatan Keterlibatan Siswa Sekolah Dasar. *Arus Jurnal Pendidikan*, 5(1), 23–30.
- Hikmah, H., & Yermiandhoko, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Makibaja Berbasis Android Materi Aksara Jawa untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(03).
- Indriyani, L., & Tofaynudin, J. I. (2025). Penggunaan Game Based Learning dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Kencong. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(3), 1177–1188.
- Islam Ali Akbar, E., Handoyo, E., & Rokhman, F. (2025). Kebijakan Pengembangan Mutu Pendidikan dalam Rangka Meningkatkan Daya Saing Bangsa. *Crossroad Research Journal*, 2(6), 132–145. <https://doi.org/10.61402/crj.v2i6.529>
- Jainap, J., & Syamzaimar, S. (2026). Peran Pendidikan Kewarganegaraan dalam Membentuk Generasi Beretika. *JURNAL TIPS*, 4(1), 84–93.
- Jannah, L. (2025). Peran Media Pembelajaran Pendidikan Pancasila Berbasis Digital dalam Menguatkan Nilai Pancasila di Era Society 5.0. *Patria Educational Journal (PEJ)*, 5(1), 24–30.
- Lubis, A. N. A. (2025). Semangat Kerja Sama dan Gotong Royong di Kalangan Masyarakat. *Jurnal Pendidikan dan Humaniora Rumbio*, 2(1).
- Luthfiyani, P. W., Rajab, K., & Masyhuri, M. (2025). Pendekatan Konstruktivisme dalam Psikologi Belajar Berbasis Nilai-Nilai Islam. *Hamalatul Qur'an: Jurnal Ilmu Ilmu Alqur'an*, 6(1), 20–36.
- Malinda, E. Q. (2024). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Kalimat Transitif dan Intransitif pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(9).

- Mansori, M., Kristiono, N., Supriaji, U., Ismaya, R., & Jamin, N. S. (2024). Transformasi Pembelajaran Era Metaverse: Mengintegrasikan Teknologi Pembelajaran Imersif dalam Pendidikan Modern. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(4), 11577–11586.
<https://doi.org/10.31004/innovative.v4i4.14518>
- Marcela, R., Idris, M., & Aryaningrum, K. (2022). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 138 Palembang. *JOTE: Journal on Teacher Education*, 4(1), 54–61.
- Muntu, G. A., Sari, Y. Y., & Fatayan, A. (2025). Development of Snakes and Ladder Media Based on Contextual Learning Containing Pancasila Student Profiles in the Pancasila Education Subject to Improve Students' Learning Interest in Elementary Schools. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 10(1), 8–18.
<https://doi.org/10.22236/jipd.v10i1.17738>
- Rahayu, A. (2025). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Pengertian, Jenis dan Tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470.
- Rahayu, V. P., & Prasetyaningtyas, F. D. (2025). Snakes and Ladders Media to Improve Learning Outcomes in Pancasila Education for Fourth Grade Elementary School Students. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 14(1).
- Rahmawati, F. (2024). Pengembangan Media Ular Tangga Matematika (ULTAMAT) Berbasis QR pada Materi Pengelompokan Bangun Datar Berdasarkan Sifatnya untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kelas III di SDN Kraton [Undergraduate thesis, Universitas Nusantara PGRI Kediri].
- Safitri, R., Nuruddin, M., Shofiani, A. K. A., & Rochmania, D. D. (2025). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Baca Tulis Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(2), 90–101.
- Shabrina, A., Putri, R., & Khairi, A. (2025). Pentingnya Pemilihan Media Pembelajaran yang Tepat untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*, 1(2), 120–131.
- Sihombing, B., Zamsiswaya, & Sawaluddin. (2024). Model Pengembangan 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate) dalam Pembelajaran Pendidikan Islam. *Journal of Islamic Education El Madani*, 4(1), 11–19.
<https://doi.org/10.55438/jiee.v4i1.135>
- Siregar, Z. A. B., Taufiq, T., & Jumadi, J. (2024). Integrasi Pendidikan Islam dan Pendidikan Vokasi: Kajian Pustaka tentang Pemantapan Keahlian dan Nilai Spiritual. *Ahdāf: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 140–153.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

- Susilawati, W. O., Darniyanti, Y., & Dewi, G. K. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Kartu Rahasia dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 545–558.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Indiana University.
- Unti, R., Lamarauna, A. M., Sumeke, S., Said, H., & Ilham, A. (2026). Analisis Perangkat Pembelajaran Berdasarkan Karakteristik dan Kebutuhan Peserta Didik di SD Negeri 1 Ponkep. *Tomini Sports: Jurnal Olahraga*, 3(1), 75–84.
- Yustitia, V., Rakhmah, Y. N. I., Astuti, I. P., & Untari, E. (2024). Ular Tangga Numerasi: Inovasi Media Pembelajaran Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7(1), 32–43. <https://doi.org/10.29407/jsp.v7i1.542>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(01), 61–78.
- Zayrin, A. A., Nupus, H., Maizia, K. K., Marsela, S., Hidayatullah, R., & Harmonedi, H. (2025). Analisis Instrumen Penelitian Pendidikan (Uji Validitas dan Relibilitas Instrumen Penelitian). *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 3(2), 780–789.