

Pengembangan Media Dart Game Berbantuan Challenge Card pada Materi Aturan di Sekolah Kelas III SD

Putri Nanda Sholikhah¹, Shofi Nur Amalia², Widyarnes Niwangtika³

^{1,2,3}Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

Email: putrinandasholikhah23@gmail.com

Diterima: 19 Juli 2026

Disetujui: 1 Agustus 2026

Dipublikasi: 10 September 2026

Abstrak: Selama ini pembelajaran materi Aturan di Sekolah bagi siswa kelas III SDI Aisyiyah Suruhwadang hanya mengandalkan tayangan video satu arah tanpa aktivitas interaktif apa pun, akibatnya siswa kurang terlibat dan sukar memahami materi secara mendalam. Berangkat dari persoalan itu, penelitian ini dilakukan untuk merancang media Dart Game berbantuan Challenge Card pada materi tersebut sekaligus menguji kevalidan dan keefektifannya. Riset ini memakai pendekatan Research and Development dengan model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) yang melibatkan satu ahli materi, satu ahli media, dan 25 siswa kelas III sebagai subjek uji coba. Temuan menunjukkan produk berkategori sangat valid, tercermin dari persentase rata-rata 94,00% (masing-masing 92,00% dari penilaian ahli materi dan 96,00% dari penilaian ahli media); produk ini juga terbukti mampu mengerek hasil belajar siswa, dari 58,40 naik menjadi 89,60, yang dikonfirmasi lewat N-Gain sebesar 0,7760 pada kategori tinggi.

Kata Kunci: *Dart Game, Challenge Card*, media pembelajaran, Pendidikan Pancasila, aturan sekolah

Abstract: Third-grade pupils at SDI Aisyiyah Suruhwadang have so far been taught School Rules content solely through one-way video screenings with no interactive component, leaving them disengaged and struggling to grasp the material in depth. In response, this research was carried out to design a Dart Game medium supported by Challenge Card for that content while testing its validity and effectiveness. The study relied on a Research and Development approach under the 4D model (Define, Design, Develop, Disseminate), drawing on one content expert, one media expert, and 25 third-grade pupils as trial subjects. Results confirm the product is highly valid, scoring an average of 94.00% (92.00% from the content expert and 96.00% from the media expert), while also proving effective at lifting learning outcomes from 58.40 to 89.60, confirmed by an N-Gain of 0.7760 in the high category.

Keywords: *Dart Game, Challenge Card*, learning media, Pancasila Education, school rules

PENDAHULUAN

Karakter anak mulai terbentuk sejak jenjang sekolah dasar, sebab pada masa inilah nilai, norma, dan kebiasaan yang kelak dibawa hingga dewasa mulai tertanam; itulah sebabnya pendidikan dasar memegang posisi strategis dalam pembentukan karakter (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan

Teknologi, 2022). Di era sekarang, peserta didik dituntut mampu berpikir kritis, kreatif, berkomunikasi, dan berkolaborasi supaya siap menghadapi berbagai tantangan, baik di sekitarnya maupun dalam cakupan yang lebih luas; oleh karenanya pembelajaran di sekolah dasar tidak boleh sekadar memindahkan informasi, melainkan harus dirancang agar bermakna (Tilaar, 2021). Salah satu muatan yang mengemban misi tersebut adalah Pendidikan Pancasila, yang antara lain memperkenalkan norma, tata tertib, dan tanggung jawab sosial kepada siswa sejak dini. Sebab anak usia sekolah dasar pada umumnya masih berpikir pada tahap operasional konkret, pengalaman langsung dan aktivitas nyata akan lebih memudahkan mereka memahami materi seperti Aturan di Sekolah dibanding sekadar penjelasan lisan (Piaget, 1952).

Namun kenyataan di lapangan belum sepenuhnya menjawab kebutuhan tersebut. Melalui front-end analysis yang dilakukan peneliti di kelas III SDI Aisyiyah Suruhwadang, Kabupaten Blitar, ditemukan bahwa materi Aturan di Sekolah masih diajarkan satu arah lewat tayangan video, tanpa diimbangi kegiatan interaktif semacam diskusi atau simulasi. Dampaknya, siswa menjadi pasif dan sulit menghubungkan konsep aturan dengan situasi nyata yang mereka alami setiap hari di sekolah, sementara media permainan edukatif yang cocok dengan tahap perkembangan mereka belum ada. Sejumlah kajian sebenarnya sudah membuktikan bahwa media berbasis permainan dapat mendorong keterlibatan dan motivasi belajar siswa sekolah dasar (Arsyad, 2017); permainan Dart Game secara khusus bahkan dilaporkan mampu menajamkan fokus dan interaksi siswa sepanjang pembelajaran (Al Manik, 2021). Kantong aturan sebagai media konkret pun terbukti memudahkan siswa memahami materi Aturan di Sekolah dengan cara yang menyenangkan (Cahyani, Rosyida, Aeni, & Nuraeni, 2024), sementara perpaduan flashcard dengan papan dart dilaporkan mampu menumbuhkan jiwa nasionalisme pada muatan PKn (Dewi, Pratiwi, & Roosyanti, 2021). Di sisi lain, kombinasi flashcard dan boardgame terbukti mengerek hasil belajar siswa sekolah dasar (Febrian, Fardani, & Kironoratri, 2025), sementara media permainan edukatif pada muatan Bahasa Indonesia juga memberi dampak positif terhadap capaian belajar siswa (Firdaus & Ghonim, 2023).

Secara ideal (*das sollen*), pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Aturan di Sekolah diharapkan menumbuhkan kesadaran siswa untuk patuh pada tata tertib atas kemauannya sendiri, bukan semata menghafalkan bunyi aturan, mengingat kepatuhan terhadap aturan menjadi salah satu penanda keberhasilan pembentukan karakter disiplin sejak dini. Kondisi di lapangan (*das sein*) justru berbeda: observasi awal di SDI Aisyiyah Suruhwadang memperlihatkan pembelajaran materi ini masih bersandar pada penjelasan satu arah melalui tayangan video, akibatnya siswa lebih banyak menghafal ketimbang memahami makna dan konsekuensi dari aturan tersebut. Jarak antara harapan dan kenyataan inilah yang mendorong pentingnya media pembelajaran yang mampu menyatukan keduanya lewat aktivitas konkret, interaktif, dan kontekstual bagi siswa kelas III sekolah dasar.

Sejumlah kajian memperlihatkan bahwa papan dart tergolong fleksibel diterapkan di berbagai mata pelajaran dan mudah disesuaikan dengan kebutuhan materi, kendati kebanyakan masih berhenti pada capaian hasil belajar tanpa memadukan tantangan berbasis situasi kontekstual. Challenge Card sebagai pelengkap permainan dart, yang berperan menghadirkan skenario nyata untuk melatih siswa berpikir kritis dan mengambil keputusan, juga jarang dipadukan secara khusus dengan materi Pendidikan Pancasila. Kesenjangan itulah yang menjadi dasar penelitian ini: belum adanya media pembelajaran yang memadukan permainan fisik yang kompetitif dengan kartu tantangan yang reflektif dan kontekstual pada materi Aturan di Sekolah kelas III Sekolah Dasar.

Landasan konstruktivisme turut menopang penelitian ini, yaitu pandangan yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif yang membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman, refleksi, dan interaksi sosial, alih-alih hanya menerima informasi dari guru (Nerita, Ananda, & Mukhaiyar, 2023). Ketika prinsip ini diterapkan pada pembelajaran tematik sekolah dasar, pemahaman konsep siswa terbukti lebih mendalam dibandingkan lewat metode ceramah konvensional (Dewi & Fauziati, 2021). Sementara itu, pendekatan berbasis permainan atau game-based learning secara konsisten dilaporkan mengerek motivasi intrinsik dan keterlibatan aktif siswa sekolah dasar, terutama lewat penghargaan dan tantangan yang dirancang tepat sasaran (Sigalingging, Nababan, Putra, & Nababan, 2023); begitu pula pendekatan konstruktivistik yang dikemas lewat aktivitas konkret dan kolaboratif terbukti mampu mendongkrak kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar (Subarjo, Suarni, & Margunayasa, 2023), sedangkan pengajaran yang dialogis dan partisipatif turut mendukung terwujudnya kemerdekaan belajar (Amalia, Sumarno, & Fatmawati, 2024). Kedudukan Pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Merdeka sebagai wahana penguatan Profil Pelajar Pancasila khususnya dimensi berakhlak mulia dan kemandirian yang tampak dari kepatuhan siswa pada aturan sekolah turut memperkuat urgensi penelitian ini; sebab penanaman karakter disiplin lebih efektif lewat pembiasaan dan aktivitas konkret ketimbang sekadar penyampaian materi secara verbal (Sulistiyaningrum & Fathurrahman, 2023), apalagi di tengah globalisasi yang berisiko menggeser pemahaman siswa akan norma dan tata tertib (Zulfa, Shaleh, & Hidayati, 2023).

Jenjang kelas III dipilih sebagai subjek penelitian karena berada pada masa transisi dari fase A ke fase B dalam struktur Kurikulum Merdeka saat siswa mulai perlu memahami konsep aturan secara lebih sistematis dibandingkan kelas I dan II, meski kemampuan berpikir abstraknya belum semaju siswa kelas tinggi. Karena itu, pembelajaran berbasis aktivitas konkret dan permainan tetap cocok diterapkan di kelas III sekaligus menjadi bekal bagi siswa untuk berangsur memahami norma dan tata tertib secara mandiri pada jenjang berikutnya. Berbeda dari media digital yang menuntut ketersediaan perangkat seperti komputer, tablet, atau proyektor, media permainan fisik seperti Dart Game berbantuan Challenge Card relatif terjangkau dan mudah diterapkan di berbagai kondisi sekolah dasar termasuk sekolah dengan keterbatasan sarana teknologi sembari tetap bisa dipadukan dengan kode QR sebagai jembatan menuju

sumber belajar digital tambahan bagi siswa yang hendak mengulang materi secara mandiri.

Merujuk paparan tersebut, penelitian ini disusun untuk mengembangkan media Dart Game berbantuan Challenge Card pada materi Aturan di Sekolah kelas III Sekolah Dasar, mengukur kevalidannya menurut ahli materi dan ahli media, sekaligus menguji efektivitasnya dalam mendongkrak pemahaman siswa. Kebaruan yang ditawarkan terletak pada perpaduan antara permainan dart yang fisik dan kompetitif dengan kartu tantangan berbasis situasi kontekstual yang disesuaikan dengan tahap perkembangan siswa kelas III. Penelitian ini diharapkan menyumbangkan alternatif media pembelajaran Pendidikan Pancasila yang valid, efektif, terjangkau, dan sesuai kebutuhan siswa, sekaligus menjadi rujukan bagi guru maupun peneliti lain yang hendak mengembangkan media serupa untuk materi Pendidikan Pancasila lainnya.

METODE

Penelitian ini memakai metode Research and Development (R&D) untuk mengembangkan sekaligus menguji kevalidan dan keefektifan media pembelajaran Dart Game berbantuan Challenge Card pada materi Aturan di Sekolah. Metode ini dianggap tepat karena mampu menghasilkan produk pendidikan yang teruji secara sistematis sembari mengukur dampaknya terhadap pemahaman siswa (Sugiyono, 2019). Model pengembangan yang dipilih adalah 4D dari Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974) yang mencakup empat tahapan Define, Design, Develop, dan Disseminate dan diyakini efektif menghasilkan media pembelajaran berkualitas selama tiap tahap dijalankan secara sistematis (Kirana, 2024).

Subjek dalam penelitian ini mencakup satu ahli materi, satu ahli media, dan 25 siswa kelas III SDI Aisyiyah Suruhwadang, Kabupaten Blitar, yang dipilih atas dasar keterlibatan langsung mereka baik dalam validasi maupun uji coba media. Data dikumpulkan lewat wawancara semi-terstruktur, angket validasi ahli berskala Likert, serta tes pilihan ganda Pretest dan Posttest berjumlah 10 butir soal yang disusun mengikuti kisi-kisi Capaian Pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SD Kurikulum Merdeka. Instrumen penelitian mencakup lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, dan soal Pretest-Posttest itu sendiri, yang lebih dulu diperiksa oleh dosen pembimbing sebagai wujud validitas isi sebelum dipakai (Widoyoko, 2020); ini sejalan dengan prinsip bahwa instrumen yang baik mesti dikembangkan dari indikator yang jelas sebelum diujikan kepada responden (Arikunto, 2015).

Data dalam penelitian ini mencakup jenis kualitatif dan kuantitatif. Catatan, komentar, dan saran validator sebagai data kualitatif dianalisis lewat reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles, Huberman, & Saldaña, 2019). Sementara skor validasi ahli sebagai data kuantitatif dihitung persentase kevalidannya memakai rumus $\text{persentase} = (\text{skor yang diperoleh} \div \text{skor maksimum}) \times 100\%$, merujuk kriteria kelayakan Sugiyono (2019); adapun keefektifan diukur lewat uji Normalized Gain (N-Gain) dengan rumus $\text{N-Gain} = (\text{skor Posttest} - \text{skor Pretest}) \div (\text{skor maksimal} - \text{skor Pretest})$, mengacu kriteria

Hake (1999). Pemilihan media pembelajaran juga memperhitungkan kesesuaian dengan karakteristik psikologis peserta didik (Smaldino, Lowther, & Mims, 2019); teknik pengumpulan datanya sendiri dirancang saling melengkapi antara wawancara, angket, tes, dan dokumentasi (Hasibuan, Siregar, & Nasution, 2024).

HASIL

Dari observasi dan wawancara awal di kelas III SDI Aisyiyah Suruhwadang, terungkap bahwa pembelajaran materi Aturan di Sekolah masih didominasi ceramah lewat tayangan video tanpa kegiatan interaktif, yang membuat siswa cenderung pasif dan sulit memahami materi secara mendalam. Siswa sendiri mengaku bahwa media permainan yang melibatkan aktivitas fisik dan tantangan nyata akan lebih memudahkan mereka memahami pelajaran. Dari situ tergambar perlunya media pembelajaran yang dapat mengerek keaktifan, motivasi, sekaligus pemahaman siswa dalam belajar.

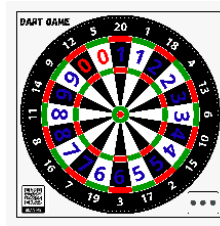
Tahap Define (Pendefinisian)

Tahap Define merupakan langkah pertama pengembangan media Dart Game berbantuan Challenge Card. Pada tahap ini peneliti mengerjakan tiga hal: analisis kebutuhan pembelajaran, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis materi Aturan di Sekolah. Dari observasi dan wawancara dengan guru kelas III SDI Aisyiyah Suruhwadang, terungkap bahwa metode ceramah dan tayangan video masih menjadi sumber utama pembelajaran, sehingga siswa kurang aktif dan sulit memahami materi secara mendalam.

Dari analisis karakteristik peserta didik terungkap bahwa siswa kelas III yang berusia sekitar 8-9 tahun berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret; artinya, mereka lebih mudah memahami materi lewat aktivitas bermain dan benda nyata dibanding penjelasan verbal semata (Piaget, 1952). Adapun analisis materi menghasilkan cakupan isi yang perlu dikembangkan, yaitu pengertian, tujuan, contoh, dan akibat tidak mematuhi aturan sekolah. Atas dasar analisis tersebut, media Dart Game berbantuan Challenge Card pun dikembangkan sebagai solusi untuk mendongkrak kualitas pembelajaran materi Aturan di Sekolah.

Tahap Design (Perancangan)

Tahap Design mengarah pada perancangan media atas dasar hasil analisis kebutuhan, mencakup rancangan instrumen penelitian sekaligus purwarupa media yang dikerjakan lewat aplikasi desain grafis Canva. Wujud medianya berupa papan Dart Game berukuran kurang lebih 50×50 cm, terbuat dari triplek melamin dan plat besi galvalum berlapis stiker vinyl bernomor 0-9 sebagai sasaran poin, dilengkapi kode QR untuk mengakses video materi serta petunjuk penggunaan di bagian belakang papan. Peneliti juga merancang peluru dart berbahan busa dan magnet, ditambah Challenge Card berukuran kurang lebih 7×10 cm dengan dua sisi memuat identitas, ilustrasi, materi, nomor kartu, dan pertanyaan seputar materi Aturan di Sekolah, seperti tampak pada Gambar 1, Gambar 2, dan Gambar 3.



Gambar 1. Papan *Dart Game* Tampak Depan



Gambar 2. Papan *Dart Game* Tampak Belakang



Gambar 3. Peluru *Dart*

Isi Challenge Card mencakup empat aspek pokok pengertian aturan di sekolah, tujuan aturan di sekolah, contoh aturan di lingkungan sekolah, dan akibat tidak mematuhi aturan yang disebar merata pada setiap kartu tantangan supaya tiap sesi permainan tetap mencakup seluruh indikator materi, seperti tampak pada Gambar 3.



Gambar 4. Challenge Card Tampak Depan dan Tampak Belakang
Tahap Develop (Pengembangan)

Tahap Develop berisi pembuatan produk media Dart Game berbantuan Challenge Card sesuai rancangan yang sudah dibuat, dilanjutkan validasi instrumen, validasi produk, revisi, dan uji coba kepada siswa. Sebelum dipakai menilai produk, lembar validasi ahli materi dan ahli media lebih dulu diperiksa dosen pembimbing, menghasilkan persentase kevalidan instrumen 94,00% untuk lembar ahli materi dan 96,00% untuk lembar ahli media keduanya sangat layak dipakai. Produk kemudian dinilai oleh satu ahli materi berlatar keilmuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan serta satu ahli media berlatar keilmuan teknologi dan media pembelajaran, masing-masing menilai sepuluh indikator: aspek isi, konstruksi, kedalaman, dan keluasan materi bagi ahli materi; aspek desain tampilan, aksesibilitas, keterpahaman, dan keterpaduan bagi ahli media. Hasil penilaian produk tersaji pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Validator	Persentase Kevalidan	Kriteria
Ahli Materi	92,00%	Sangat Layak
Ahli Media	96,00%	Sangat Layak
Rata-rata	94,00%	Sangat Layak

Tabel 1 memperlihatkan ahli materi memberi persentase kevalidan 92,00% dan ahli media 96,00%, sehingga rata-rata kevalidan media mencapai 94,00% kategori sangat layak menurut kriteria Sugiyono (2019). Kedua validator sepakat media siap dipakai tanpa revisi berarti, meski tetap ada beberapa masukan yang ditindaklanjuti peneliti seperti tersaji pada Tabel 2.

Tabel 2. Revisi Produk Berdasarkan Saran Validator

Validator	Saran Validator	Revisi/Perbaikan yang Dilakukan
Ahli Materi	Materi perlu dikaitkan dengan kehidupan nyata siswa, misalnya dengan mencantumkan aturan sekolah yang berlaku secara konkret di SDI Aisyiyah Suruhwadang.	Menambahkan contoh aturan khusus yang berlaku di SDI Aisyiyah Suruhwadang ke dalam isi <i>Challenge Card</i> , seperti aturan seragam batik setiap hari Kamis dan aturan salat Dhuha bersama sebelum pelajaran dimulai.
Ahli Media	Informasi dan aturan permainan pada papan petunjuk perlu diperbaiki agar lebih mudah dipahami pengguna.	Bahasa pada petunjuk penggunaan disederhanakan menjadi kalimat yang lebih pendek dan sistematis, dilengkapi ikon visual langkah demi langkah.

Sepanjang uji coba, peneliti mengamati antusiasme tinggi siswa baik saat mengarahkan lemparan dart ke papan sasaran maupun ketika berlomba menjawab pertanyaan di Challenge Card; suasana pembelajaran pun tetap hidup dan kompetitif secara positif dari awal hingga akhir sesi permainan.

Tahap Disseminate (Penyebaran)

Pada tahap Disseminate, media yang sudah dinyatakan layak diserahkan kepada guru kelas III SDI Aisyiyah Suruhwadang, disertai penjelasan langsung tentang cara memasang serta memainkan papan Dart Game, memakai Challenge Card, dan memanfaatkan kode QR video materi, agar media terus terpakai dalam pembelajaran. Sosialisasi ini sejauh ini baru menjangkau guru kelas III sebagai pengguna utama; adapun penyebaran ke guru maupun sekolah lain belum dapat dilakukan mengingat keterbatasan waktu dan cakupan penelitian skripsi.

PEMBAHASAN

Proses Pengembangan Media Dart Game Berbantuan Challenge Card

Penelitian ini mengembangkan media Dart Game berbantuan Challenge Card lewat model 4D yang mencakup empat tahap Define, Design, Develop, dan Disseminate (Thiagarajan, Semmel, & Semmel, 1974). Temuan pada tahap Define bahwa pembelajaran materi Aturan di Sekolah masih searah dan minim media interaktif senada dengan pandangan bahwa minimnya interaktivitas media

pembelajaran berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa (Saputro, 2022). Sementara pada tahap Design, pemilihan permainan dart yang dipadukan Challenge Card didasarkan pada karakteristik siswa kelas III SD yang berada pada tahap operasional konkret dan gemar bermain (Piaget, 1952), sekaligus mengikuti prinsip bahwa pemilihan media wajib mempertimbangkan karakteristik psikologis peserta didik (Smaldino, Lowther, & Mims, 2019).

Tingginya kevalidan instrumen pada tahap Develop turut menopang keandalan data yang diperoleh, sebab instrumen yang telah teruji validitas isinya memungkinkan penilaian ahli materi maupun ahli media terhadap produk berjalan terarah dan objektif. Sementara pada tahap Disseminate, penyebaran media yang baru menjangkau satu guru kelas III patut menjadi catatan, mengingat pemanfaatannya akan lebih optimal bila turut disosialisasikan ke guru-guru lain pada jenjang kelas yang sama di sekolah berbeda, sehingga manfaat media dapat menjangkau lebih luas dan berkelanjutan.

Kevalidan Media Dart Game Berbantuan Challenge Card

Ahli materi dan ahli media memvalidasi media Dart Game berbantuan Challenge Card sebelum diujicobakan kepada siswa, dan hasilnya menunjukkan konten Challenge Card telah sesuai Capaian Pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SD Kurikulum Merdeka, sementara desain papan dart dan kartu tantangan dinilai menarik, proporsional, dan mudah dipakai rata-rata kevalidan mencapai 94,00% pada kategori sangat layak. Ini sejalan dengan pandangan bahwa media yang dikembangkan lewat model 4D secara utuh cenderung lebih valid karena melewati tahapan validasi yang komprehensif (Kirana, 2024). Sejalan dengan itu, media Pendidikan Pancasila dan PPKn yang dikemas menarik dan kontekstual dilaporkan memudahkan siswa sekolah dasar memaknai materi kewarganegaraan secara lebih bermakna (Amalia, 2026) pola yang sejalan dengan tingginya kevalidan media Dart Game berbantuan Challenge Card pada penelitian ini.

Keefektifan Media Dart Game Berbantuan Challenge Card

Kenaikan hasil belajar seluruh 25 siswa, dari 58,40 menjadi 89,60 dengan N-Gain kategori tinggi, menegaskan media Dart Game berbantuan Challenge Card efektif dipakai pada materi Aturan di Sekolah. Lonjakan hasil belajar ini kemungkinan besar didorong oleh unsur gerak yang melekat pada permainannya: siswa harus mengarahkan dan melempar dart ke papan sasaran sambil memikirkan jawaban atas pertanyaan Challenge Card. Bagi anak usia 8-9 tahun yang menurut Piaget (1952) masih di fase operasional konkret, pengalaman belajar semacam ini jauh lebih membekas dibanding sekadar mendengar penjelasan atau menonton video, sebab keterlibatan tubuh dan benda nyata memudahkan otak anak mengaitkan konsep abstrak aturan dengan pengalaman yang benar-benar mereka rasakan. Muatan Challenge Card yang diangkat dari keseharian SDI Aisyiyah Suruhwadang pun turut mempertajam pemahaman itu, sebab menurut Arsyad (2017) kedekatan konteks materi dengan kehidupan siswa mempercepat internalisasi makna, bukan sekadar hafalan.

Temuan ini memperkuat hasil Al Manik (2021), yang melaporkan ketuntasan belajar naik dari 8,33% menjadi 87,5% memakai papan dart tanpa

kartu tantangan pada pembelajaran IPA; capaian N-Gain yang lebih tinggi pada penelitian ini mengindikasikan bahwa penambahan Challenge Card berbasis situasi nyata memberi nilai tambah dibanding papan dart semata. Pola serupa media yang dirancang kontekstual mendorong pemahaman siswa juga tampak pada pengembangan miniatur tata surya berbasis discovery learning (Khoerunnisa et al., 2026), majalah kearifan lokal pada pembelajaran Pendidikan Pancasila (Zuriatni, Nisa, & Erfan, 2026), media Unbil untuk kemampuan berhitung (Amalia & Oktaviani, 2025), serta media interaktif dan game edukasi berbasis kearifan lokal, yang sama-sama dilaporkan mengerek keterlibatan dan hasil belajar siswa sekolah dasar (Pratama, Rizky, & Saputra, 2024).

Dibanding tayangan video yang sebelumnya dipakai di kelas III SDI Aisyiyah Suruhwadang, bermain dart sambil menjawab Challenge Card menghadirkan tiga hal yang tidak didapat dari video: umpan balik seketika atas jawaban siswa, kesempatan langsung mempraktikkan pemahaman, dan suasana kompetitif yang membangkitkan motivasi tanpa paksaan. Video pembelajaran memang praktis bagi guru, tetapi menempatkan siswa sekadar sebagai penonton pasif sehingga materinya lebih cepat terlupakan dibanding pengalaman yang melibatkan aktivitas fisik langsung. Media ini pun selaras dengan beberapa dimensi Profil Pelajar Pancasila sekaligus: muatan Challenge Card yang mengajak siswa memahami alasan di balik sebuah aturan menautkan permainan ini dengan dimensi berakhlak mulia; kesempatan berpikir sendiri sebelum melempar dart menautkannya dengan dimensi mandiri; sementara giliran bermain yang menuntut siswa saling menunggu dan menghormati lemparan teman menautkannya dengan dimensi bergotong royong.

Secara praktis, media ini bisa menjadi jalan keluar bagi guru dari keterbatasan metode ceramah maupun tayangan video, sekaligus merangkul siswa yang selama ini cenderung pasif; siswa sendiri dianjurkan turut memakai kode QR pada papan untuk mengulang materi secara mandiri di luar jam bermain. Bagi sekolah, media ini menjadi gambaran konkret betapa pentingnya media interaktif dalam mendukung penguatan Profil Pelajar Pancasila, sekaligus contoh nyata aktivitas yang bisa diadaptasi ke dalam Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Penerapannya di kelas tetap perlu memperhatikan ketersediaan ruang dan pengaturan waktu, supaya keseruan bermain tidak berujung pada kelas yang sulit dikendalikan.

Penelitian ini juga memiliki sejumlah keterbatasan. Desain one group Pretest-Posttest tanpa kelompok pembanding membuat kenaikan nilai yang teramati belum sepenuhnya bisa dipisahkan dari kemungkinan faktor lain di luar media itu sendiri; skala uji cobanya pun masih terbatas pada satu sekolah dan 25 siswa, sehingga generalisasi ke populasi yang lebih luas perlu dilakukan hati-hati. Soal Pretest dan Posttest yang dipakai juga baru menjangkau level kognitif C1 dan C2, belum sampai mengukur kemampuan siswa menerapkan pemahaman aturan pada level C3 dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian berikutnya disarankan menambahkan kelompok kontrol, memperluas subjek ke beberapa sekolah dengan karakteristik berbeda, serta mengembangkan

instrumen evaluasi yang menjangkau level kognitif penerapan, supaya dampak media ini bisa diuji lebih objektif dan digeneralisasikan lebih luas.

KESIMPULAN

Media Dart Game berbantuan Challenge Card pada materi Aturan di Sekolah kelas III Sekolah Dasar berhasil dikembangkan lewat empat tahap model 4D, dinyatakan sangat layak berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media dengan rata-rata kevalidan 94,00%, serta terbukti efektif mengerek hasil belajar siswa dengan rata-rata N-Gain 0,7760 pada kategori tinggi. Capaian ini tak lepas dari keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran, selaras dengan karakteristik siswa kelas III sekolah dasar pada tahap operasional konkret serta prinsip konstruktivisme yang menekankan pembentukan pengetahuan lewat pengalaman nyata. Media ini layak direkomendasikan bagi guru sebagai alternatif strategi pembelajaran Pendidikan Pancasila yang interaktif dan terjangkau, sekaligus bagi dinas pendidikan maupun kelompok kerja guru sebagai pertimbangan replikasi di sekolah dasar lain dengan karakteristik siswa serupa. Penelitian selanjutnya disarankan menerapkan desain dengan kelompok pembandingan dan subjek yang lebih luas, agar efektivitas media ini bisa digeneralisasikan pada konteks pendidikan dasar yang lebih luas.

DAFTAR RUJUKAN

- Al Manik, S. K. Y. (2021). Pengembangan media dart board untuk meningkatkan hasil belajar IPA kelas II di SDIT Al Akbar Karanggayam Srengat Blitar. *INOVATIF: Jurnal Penelitian Pendidikan, Agama, dan Kebudayaan*, 7(1), 78–95.
- Amalia, S. N., & Oktaviani, R. T. (2025). Pengembangan media Unbil model kooperatif tipe STAD untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas 3 SD Negeri Tlogo 02 Blitar. *Jurnal Perseda: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(3), 10–19.
- Amalia, S. N. (2026). Meningkatkan pemahaman anak SD melalui pembelajaran PKN yang menarik. *Advances in Education Journal*, 2(4), 90–92.
- Amalia, S. N., Sumarno, S., & Fatmawati, M. (2024). Pengembangan metode pengajaran dialogis dengan pendekatan hadap masalah Paulo Freire sebagai upaya mewujudkan kemerdekaan belajar. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 9(2), 261–271.
- Arikunto, S. (2015). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan* (Edisi 2). Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. RajaGrafindo Persada.
- Cahyani, B. G., Rosyida, H. Q. F., Aeni, K., & Nuraeni, R. (2024). Peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi aturan sekolah berbantuan media kantong aturan kelas 3 SD N Kedungpane 02. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(4), 221–231.
- Dewi, L., & Fauziati, E. (2021). Pembelajaran tematik di sekolah dasar dalam pandangan teori konstruktivisme Vygotsky. *Jurnal Papeda: Jurnal*

- Publikasi Pendidikan Dasar, 3(2), 163–174.
<https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i2.1207>
- Dewi, V. A., Pratiwi, D. E., & Roosyanti, A. (2021). Pengembangan media flashcard dalam papan dart untuk menanamkan jiwa nasionalisme pada siswa sekolah dasar. *JIPD: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(1), 12–19.
- Febrian, S. M., Fardani, M. A., & Kironoratri, L. (2025). Penggunaan media flashcard berbantuan boardgame untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(3), 1668–1680.
- Firdaus, A. N., & Ghonim, M. I. (2023). Pengaruh penggunaan media berbasis permainan edukatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *J-SES: Journal of Science, Education and Studies*, 2(3).
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing change/gain scores*. Indiana University.
- Hasibuan, R., Siregar, N., & Nasution, A. (2024). *Metodologi penelitian pendidikan*. CV Pusdikra Mitra Jaya.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Kurikulum Merdeka: Panduan pembelajaran Pendidikan Pancasila*. Kemendikbudristek.
- Khoerunnisa, S. F. Z., Rohmaningsih, F. N. E., Nurhajati, A. R., Putri, S. H., Dzikrulloh, M. F., Nurfauzi, D., & Alindra, A. L. (2026). Efektivitas media miniatur solar system dalam pembelajaran tata surya berbasis discovery learning. *Jurnal Kolaboratif Sains*, 9(1), 228–239.
- Kirana, A. (2024). Pengembangan perangkat pembelajaran berbasis model 4D dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12(1), 45–56.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2019). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (4th ed.). Sage Publications.
- Nerita, S., Ananda, A., & Mukhaiyar, M. (2023). Pemikiran konstruktivisme dan implementasinya dalam pembelajaran. *Jurnal Education and Development*, 11(2), 292–297. <https://doi.org/10.37081/ed.v11i2.4634>
- Niwangtika, W., Mu'alimah, I. K., Nisak, W. K., & Asyah, D. N. (2024). Analysis of health education implementation in Blitar District primary schools. *Journal of Indonesian Elementary Education*, 2(1), 1–10.
- Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. International Universities Press.
- Pratama, A., Rizky, M., & Saputra, H. (2024). Pengaruh media interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(2), 88–98.
- Saputro, B. (2022). *Penelitian pengembangan (Research and Development)*. Deepublish.
- Sigalingging, R., Nababan, H., Putra, A., & Nababan, M. (2023). Enhancing learning motivation in elementary schools: The impact and role of rewards. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Humaniora*, 12(1), 1–13. <https://doi.org/10.35335/jiph.v12i1.27>

- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Mims, C. (2019). *Instructional technology and media for learning* (12th ed.). Pearson Education.
- Subarjo, M. D. P., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2023). Analisis penerapan pendekatan teori belajar konstruktivisme pada kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(1), 313–318. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i1.834>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sulistiyaningrum, T., & Fathurrahman, M. (2023). Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) pada Kurikulum Merdeka di SD Nasima Kota Semarang. *Jurnal Profesi Keguruan*, 9(2), 121–128.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*. Indiana University.
- Tilaar, H. A. R. (2021). *Pendidikan abad ke-21: Tantangan dan inovasi*. Remaja Rosdakarya.
- Widoyoko, E. P. (2020). *Teknik penyusunan instrumen penelitian*. Pustaka Pelajar.
- Zulfa, F. N., Shaleh, & Hidayati, F. H. (2023). Urgensi penanaman nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar dalam menghadapi era globalisasi. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 2516–2526.
- Zuriatni, I., Nisa, K., & Erfan, M. (2026). Pengembangan media pembelajaran majalah bermuatan kearifan lokal Suku Sasak pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 31 Mataram. *Journal of Classroom Action Research*, 8(2), 1–10.