

Video Animasi Berbasis Game Edukatif "Ayo Gotong Royong" untuk Kerja Sama Siswa Kelas I

Animated Educational Game-Based Video "Ayo Gotong Royong" for Student Cooperation

Wulan Anggraini¹, Jatmiko², Aan Nurfahrudianto³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Kediri, Indonesia^{1,2,3}

wulananggraini362@gmail.com, jatmiko@unpkediri.ac.id, aan@unpkediri.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan kerja sama peserta didik dalam keberagaman pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, yang ditunjukkan oleh data awal bahwa hanya 38% siswa mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dan sekitar 70% siswa masih enggan bekerja dalam kelompok. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan serta mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media video animasi berbasis game edukatif bertema "Ayo Gotong Royong" pada materi kerja sama dalam keberagaman bagi siswa kelas I. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), dilaksanakan di SDN Lirboyo 2 Kota Kediri dengan subjek uji coba terbatas sebanyak 8 siswa dan uji coba luas sebanyak 26 siswa kelas I. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan media dinyatakan sangat valid berdasarkan penilaian ahli media (96%) dan ahli materi (84%); sangat praktis berdasarkan respon guru (84%) dan respon peserta didik (97,31%); serta sangat efektif dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 96,15% (25 dari 26 siswa tuntas, rata-rata nilai 96,35). Dengan demikian, media video animasi berbasis game edukatif "Ayo Gotong Royong" layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk menanamkan nilai kerja sama dalam keberagaman pada siswa kelas I sekolah dasar.

Kata Kunci: video animasi, game edukatif, kerja sama, keberagaman, Pendidikan Pancasila

Abstract

This study was motivated by the low level of cooperation ability among students in diversity contexts during Pancasila Education lessons in elementary school, indicated by baseline data showing that only 38% of students reached the Learning Achievement Criteria (KKTP) and around 70% of students were still reluctant to work in groups. This study aimed to develop and determine the validity, practicality, and effectiveness of an animated educational game-based video titled "Ayo Gotong Royong" on the topic of cooperation in diversity for first-grade students. The study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), conducted at SDN Lirboyo 2 Kediri City with 8 students in the limited trial and 26 first-grade students in the broad trial. Data were collected through observation, questionnaires, and documentation, and analyzed descriptively and quantitatively. The results showed that the media was categorized as very valid based on assessments by a media expert (96%) and a content expert (84%); very practical based on teacher response (84%) and student response (97.31%); and very effective, with a learning completeness percentage of 96.15% (25 of 26 students passed, with an average score of 96.35). Thus, the animated educational game-based video "Ayo Gotong Royong" is suitable for use as an alternative learning medium for Pancasila Education to instill the value of cooperation in diversity among first-grade elementary school students.

Keywords: animated video, educational game, cooperation, diversity, Pancasila Education

PENDAHULUAN

Bagian Pendidikan memiliki peran penting dalam mengembangkan kualitas sumber daya manusia, bukan hanya dari aspek akademik tetapi juga pembentukan karakter yang berintegritas (Fauziah et al., 2025). Di tengah arus globalisasi dan kemajuan teknologi, penyelenggaraan pendidikan dituntut untuk turut menanamkan nilai-nilai sosial sebagai landasan bagi peserta didik dalam berinteraksi, beradaptasi, dan berkontribusi di tengah masyarakat. Salah satu nilai karakter penting yang perlu ditanamkan sejak sekolah dasar adalah nilai kerja sama, yaitu kemampuan individu untuk saling membantu, berbagi peran, dan bertanggung jawab dalam mencapai tujuan bersama (Magdalena et al., 2024). Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, nilai kerja sama berkaitan erat dengan pembentukan sikap gotong royong, toleransi, dan kebersamaan dalam keberagaman, sehingga penanamannya perlu dilakukan secara terencana dan sesuai karakteristik perkembangan siswa.

Kondisi di lapangan, khususnya di SDN Lirboyo 2 Kota Kediri, menunjukkan bahwa penanaman nilai kerja sama pada siswa kelas I belum berjalan optimal. Observasi awal memperlihatkan kecenderungan siswa bekerja sendiri, kurang inisiatif membantu teman, serta pasif dalam kegiatan kelompok seperti bermain peran, diskusi sederhana, atau membuat karya bersama. Data tes formatif pada materi kerja sama dalam keberagaman menunjukkan hanya 38% siswa yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sementara 62% lainnya berada di bawah standar; sekitar 70% siswa juga tercatat masih enggan bekerja dalam kelompok. Kesenjangan ini erat kaitannya dengan pembelajaran yang masih konvensional (ceramah dan hafalan) serta terbatasnya media pembelajaran yang menarik dan sesuai karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai pembelajaran visual, interaktif, dan menyenangkan.

Hasil analisis kebutuhan melalui angket terhadap 27 siswa kelas I memperkuat gambaran tersebut: 88,9% siswa menyukai video bergambar/animasi, 74,1% senang belajar sambil bermain, 81,5% menginginkan pembelajaran melalui media seperti game, 81,5% lebih senang belajar bersama teman, dan 85,2% mengharapkan pembelajaran yang lebih menyenangkan. Namun demikian, hanya 33,3% siswa yang menyatakan memahami arti kerja sama. Temuan ini menegaskan perlunya media pembelajaran yang mengakomodasi karakteristik dan minat siswa melalui pendekatan visual, interaktif, dan partisipatif.

Salah satu media yang berpotensi menjawab kebutuhan tersebut adalah video animasi yang dipadukan dengan game edukatif, karena mengintegrasikan unsur visual, audio, dan aktivitas interaktif sekaligus menyederhanakan konsep abstrak (Kurniawan et al., 2023). Efektivitas pendekatan semacam ini telah dibuktikan oleh sejumlah penelitian terdahulu: media audiovisual berbasis *discovery learning* terbukti meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa sekolah dasar (Fitriani et al., 2025); video

animasi mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi (Khotimah et al., 2024); media berbasis game efektif menumbuhkan minat belajar (Putri et al., 2024); gamifikasi meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik (Khaldi et al., 2023); serta integrasi animasi ke dalam pembelajaran berbasis game menghasilkan pengalaman belajar yang lebih interaktif (Putra et al., 2025).

Berdasarkan permasalahan dan kajian empiris tersebut, penelitian ini mengembangkan media video animasi berbasis game edukatif bertema "Ayo Gotong Royong" untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi nilai kerja sama dalam keberagaman bagi siswa kelas I SDN Lirboyo 2 Kota Kediri. Penelitian ini secara khusus bertujuan untuk mengetahui: (1) tingkat kevalidan, (2) tingkat kepraktisan, dan (3) tingkat keefektifan media yang dikembangkan, sehingga dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan sesuai karakteristik peserta didik sekolah dasar.

METODE

Bagian Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) yang bertujuan menghasilkan media pembelajaran berupa video animasi edukatif berbasis game bertema "Ayo Gotong Royong", sekaligus menguji validitas, kepraktisan, dan keefektifannya. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (Branch, 2009), yang terdiri atas lima tahap:

1. **Analysis** — mengkaji kebutuhan belajar, karakteristik peserta didik, dan kurikulum (Kurikulum Merdeka) melalui observasi dan angket kepada guru serta 27 siswa kelas I.
2. **Design** — merumuskan tujuan pembelajaran mengacu Capaian Pembelajaran Pendidikan Pancasila Fase A, menyusun konsep dan alur *gameplay* naratif (*point-and-click*), storyboard, desain antarmuka yang ramah anak, serta instrumen evaluasi (lembar validasi ahli materi/media dan angket respon pengguna).
3. **Development** — memproduksi media menggunakan Microsoft PowerPoint yang dipadukan dengan animasi, audio, ilustrasi, *hyperlink*, dan elemen game interaktif, kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media serta direvisi sesuai masukan.
4. **Implementation** — menerapkan media melalui dua tahap uji coba: uji coba terbatas pada 8 siswa dan uji coba luas pada 26 siswa kelas I SDN Lirboyo 2 Kota Kediri.
5. **Evaluation** — mengukur kelayakan media berdasarkan tiga aspek utama: validitas, kepraktisan, dan keefektifan.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi (non-partisipatif, untuk menggali kondisi pembelajaran awal), angket (untuk menjaring penilaian ahli, respon guru, dan respon siswa), serta dokumentasi (rekaman aktivitas, foto kegiatan, dan hasil angket). Instrumen penelitian terdiri atas: (a) lembar

validasi ahli media dan ahli materi, (b) angket respon guru dan angket respon siswa, serta (c) soal evaluasi hasil belajar berbasis indikator ranah kognitif C1–C3.

Analisis data menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan rumus persentase sebagai berikut.

Kevalidan (skala Likert 1–5):

$$\text{Validitas}(\%) = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Kepraktisan guru (skala Likert 1–5) dan siswa (skala Guttman Ya/Tidak):

$$\begin{aligned} \text{Kepraktisan guru}(\%) &= \frac{\text{skor diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \\ \text{Kepraktisan siswa}(\%) &= \frac{\text{jumlah jawaban Ya}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \end{aligned}$$

Keefektifan, berdasarkan ketuntasan klasikal terhadap KKTP:

$$\text{Ketuntasan}(\%) = \frac{\text{jumlah siswa tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Persentase (Inayah et al., 2024)

Presentase	Kategori Kevalidan/Kepraktisan	Kategori Keefektifan
81%–100%	Sangat valid / Sangat praktis	≥85% tuntas → Sangat efektif
61%–80%	Valid / Praktis	65–84% tuntas → Cukup efektif
41%–60%	Cukup valid / Cukup praktis	<65% tuntas → Kurang efektif
21%–40%	Kurang valid / Kurang praktis	—
0%–20%	Tidak valid / Tidak praktis	—

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Pengembangan Produk

Media yang dihasilkan adalah video animasi berbasis game edukatif "Ayo Gotong Royong" yang dikembangkan menggunakan Microsoft PowerPoint dan dipadukan dengan animasi, audio, ilustrasi, *hyperlink*, serta aktivitas game interaktif. Produk akhir terdiri atas tujuh komponen: (1) halaman pembuka, (2) petunjuk penggunaan, (3) menu utama, (4) capaian pembelajaran, (5) penyajian materi (pengertian kerja sama, makna keberagaman, contoh dan manfaat kerja sama, serta sikap gotong royong), (6) game edukatif berbasis pilihan tindakan dengan sistem skor dan umpan balik reflektif, dan (7) halaman penutup berisi penguatan pesan moral gotong royong.

1. Kevalidan Media

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Validasi Produk

Validator	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
-----------	----------------	---------------	------------	----------

Ahli Media	48	50	96%	Sangat valid
Ahli Materi	42	50	84%	Sangat Valid

Validasi ahli media memperoleh skor tertinggi pada aspek tampilan media, kualitas media, dan kemudahan penggunaan (masing-masing 100%), sedangkan desain isi dan kesesuaian elemen media memperoleh 90%. Validasi ahli materi menunjukkan skor tertinggi pada kesesuaian materi dengan kurikulum dan daya tarik terhadap siswa (masing-masing 90%), sementara keruntutan penyajian, kesesuaian ilustrasi, dan kejelasan materi memperoleh 80%. Berdasarkan hasil ini, media dinyatakan **sangat valid** dan layak digunakan setelah dilakukan penyempurnaan minor sesuai masukan validator, yaitu penambahan kedalaman materi, perbesaran ukuran teks, dan penyempurnaan petunjuk penggunaan.

Temuan ini sejalan dengan pandangan Andrasari et al. (2022) bahwa media pembelajaran berfungsi memperlancar komunikasi pembelajaran sehingga materi tersampaikan lebih efektif, serta Ramadhani et al. (2024) yang menekankan pentingnya media dalam merangsang perhatian dan kemampuan peserta didik. Penggunaan animasi, karakter, audio, dan game edukatif dalam media ini juga selaras dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret dan lebih mudah memahami konsep yang disajikan secara visual dan interaktif (Susanto et al., 2024; Serungke et al., 2023).

Rincian skor validasi juga memberikan gambaran yang lebih mendalam mengenai kekuatan dan sisi yang masih dapat disempurnakan dari produk. Perolehan 100% pada aspek tampilan, kualitas media, dan kemudahan penggunaan menunjukkan bahwa navigasi “point-and-click”, pemilihan warna, ukuran huruf, dan tata letak menu telah dirancang secara ramah bagi pengguna usia kelas awal yang umumnya masih terbatas kemampuan literasinya. Sebaliknya, skor 90% pada aspek desain isi dan kesesuaian elemen media mengindikasikan adanya ruang perbaikan, yaitu penambahan variasi ilustrasi pendukung alur cerita agar pesan gotong royong tersampaikan secara lebih runtut dan konkret bagi siswa.

Pada dimensi materi, capaian 90% untuk kesesuaian materi dengan kurikulum serta daya tarik terhadap siswa mengonfirmasi bahwa konten media telah selaras dengan Capaian Pembelajaran Pendidikan Pancasila Fase A pada Kurikulum Merdeka. Sementara itu, skor 80% pada aspek keruntutan penyajian, kesesuaian ilustrasi, dan kejelasan materi memberi sinyal bahwa transisi antarsubmateri — mulai dari pengertian kerja sama, makna keberagaman, contoh dan manfaat kerja sama, hingga sikap gotong royong — masih dapat diperkuat agar alur berpikir siswa kelas I lebih mudah diikuti secara bertahap. Perbaikan berupa penambahan kedalaman materi dan perbesaran ukuran teks yang dilakukan pasca-validasi mencerminkan proses iteratif ADDIE, di mana masukan ahli dijadikan dasar penyempurnaan sebelum produk diujicobakan kepada pengguna sesungguhnya.

2. Kepraktisan Media

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Kepraktisan

Responden	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
Guru (uji coba terbatas)	42	50	84%	Sangat Baik
Peserta didik (uji coba luas, n=26)	253	260	97.31%	Sangat Baik

Respon guru tertinggi diperoleh pada aspek kesesuaian pembelajaran (100%) dan kebermanfaatan (90%), sedangkan kemudahan penggunaan, kemenarikan media, dan kepraktisan penggunaan berada pada kisaran 70–80%. Pada uji coba luas, dari 10 pernyataan respon siswa, empat indikator memperoleh 100% (pemahaman cara penggunaan, bantuan media dalam memahami pelajaran, kemudahan digunakan di kelas, dan kecepatan belajar), sedangkan indikator terendah (kemudahan penggunaan) tetap tinggi pada 92,31%. Hasil ini menunjukkan media sangat praktis digunakan baik oleh guru maupun siswa.

Temuan ini sejalan dengan Shoffa et al. (2023) yang menyatakan media pembelajaran yang praktis membantu guru menyampaikan materi secara efektif dan menghemat waktu pembelajaran, serta selaras dengan prinsip konstruktivisme bahwa peserta didik membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar aktif (Hartono & Wahyunuringtyas, 2026). Unsur game edukatif turut mendorong keterlibatan aktif siswa, sebagaimana ditemukan Putri et al. (2024) bahwa media berbasis game meningkatkan minat belajar karena memberi pengalaman yang interaktif dan tidak membosankan.

Jika dicermati lebih lanjut, capaian guru yang berada pada kisaran 70–80% untuk aspek kemudahan penggunaan, kemenarikan media, dan kepraktisan penggunaan — meski masih tergolong kategori praktis — relatif lebih rendah dibandingkan aspek kesesuaian pembelajaran dan kebermanfaatan. Kondisi ini wajar mengingat media berbasis PowerPoint interaktif dengan hyperlink dan elemen game menuntut kesiapan teknis guru, seperti pemahaman pengoperasian slide bercabang dan pengaturan perangkat penunjang (proyektor, pengeras suara, koneksi listrik) di kelas. Temuan ini mengisyaratkan perlunya pendampingan singkat atau petunjuk teknis penggunaan bagi guru sebelum media diterapkan secara mandiri di kelas, agar potensi kendala teknis tidak mengurangi pengalaman belajar siswa.

Pada sisi peserta didik, capaian respon yang sangat tinggi (97,31%) dengan empat indikator mencapai 100% memperlihatkan bahwa unsur permainan dan animasi berhasil menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus mudah dipahami oleh siswa kelas I. Hal ini konsisten dengan prinsip gamifikasi yang dikemukakan Khaldi et al. (2023), bahwa penambahan elemen permainan seperti skor, tantangan, dan umpan balik langsung mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif peserta didik

dalam proses belajar. Bahkan pada indikator dengan capaian terendah, yaitu kemudahan penggunaan (92,31%), nilainya tetap berada pada kategori sangat baik, yang menegaskan bahwa desain antarmuka media telah cukup intuitif bagi siswa usia 6–7 tahun tanpa memerlukan bimbingan teknis yang rumit.

3. Keefektifan Media

Tabel 4. Ketuntasan Belajar Peserta Didik pada Uji Coba

Uraian	Uji Coba Terbatas (n=8)	Uji Coba Luas (n=26)
Nilai Tertinggi	100	100
Nilai terendah	80	65
Rata-rata Nilai	97.75	96.35
Jumlah Tuntas	8	25
Presentase Ketuntasan	100%	96.15%

Pada uji coba terbatas, seluruh 8 siswa mencapai ketuntasan (100%) dengan rata-rata nilai 93,75, sehingga media dinyatakan layak dilanjutkan ke uji coba luas. Pada uji coba luas dengan 26 siswa, 25 siswa (96,15%) mencapai KKTP dengan rata-rata nilai 96,35, sedangkan 1 siswa (3,85%) belum tuntas. Berdasarkan kriteria pada Tabel 1, persentase ketuntasan ini tergolong sangat efektif ($\geq 85\%$).

Temuan ini mendukung pandangan Rochmania & Restian (2022) bahwa pemilihan media pembelajaran yang tepat mampu mengemas materi menjadi lebih menarik dan mudah dicerna, serta Damayanti et al. (2024) yang menyatakan media berbasis animasi meningkatkan pemahaman konsep melalui penyajian visual yang konkret. Unsur game edukatif turut mendorong motivasi dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Ramadani et al., 2023), sejalan pula dengan temuan Yohanie et al. (2023) bahwa pemanfaatan media berbasis teknologi meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran.

Perbandingan hasil antara uji coba terbatas dan uji coba luas juga memberikan informasi yang berarti. Pada uji coba terbatas dengan 8 siswa, ketuntasan mencapai 100% dengan rentang nilai 80–100, sedangkan pada uji coba luas dengan 26 siswa, ketuntasan sedikit menurun menjadi 96,15% dengan rentang nilai yang lebih lebar (65–100). Perbedaan ini merupakan hal yang lazim terjadi ketika cakupan subjek diperluas, karena semakin besar dan heterogen suatu kelompok, semakin besar pula variasi kemampuan awal, gaya belajar, dan tingkat konsentrasi siswa. Satu siswa yang belum mencapai KKTP pada uji coba luas patut menjadi perhatian; kondisi tersebut kemungkinan besar dipengaruhi oleh faktor individual seperti kecepatan membaca instruksi pada layar atau tingkat fokus saat sesi game berlangsung, sehingga ke depan diperlukan pendampingan personal atau pengulangan sesi bagi siswa dengan kebutuhan belajar yang berbeda.

Secara substansi, keefektifan media ini juga dapat dijelaskan melalui mekanisme belajar yang ditawarkan. Soal evaluasi yang disusun berdasarkan indikator ranah kognitif C1–C3 (mengingat, memahami, dan menerapkan)

diintegrasikan langsung ke dalam alur game, sehingga siswa tidak merasa sedang “diuji” melainkan sedang “bermain sambil belajar”. Pola penyajian semacam ini mendukung retensi informasi karena siswa memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual, sejalan dengan pandangan Rochmania dan Restian (2022) bahwa pemilihan media yang tepat mampu mengemas materi abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dicerna oleh siswa sekolah dasar. Umpan balik reflektif pada setiap pilihan tindakan dalam game turut memperkuat pemahaman siswa mengenai konsekuensi dari sikap bekerja sama maupun sikap individualis, sehingga pesan moral gotong royong tidak hanya dipahami secara kognitif tetapi juga mulai diinternalisasi sebagai nilai sikap.

Secara keseluruhan, ketiga aspek pengujian — kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan — menunjukkan hasil yang konsisten pada kategori sangat baik, sehingga media video animasi berbasis game edukatif "Ayo Gotong Royong" dapat disimpulkan layak dan efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi kerja sama dalam keberagaman di kelas I sekolah dasar.

4. Implikasi dan Keterbatasan Penelitian

Secara teoretis, hasil penelitian ini memperkuat relevansi model pengembangan ADDIE dalam menghasilkan media pembelajaran yang teruji secara sistematis melalui tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Branch, 2009). Integrasi animasi, narasi interaktif, dan elemen game terbukti mampu menjembatani konsep abstrak seperti kerja sama dan keberagaman menjadi pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan bagi siswa kelas awal, sejalan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret. Secara praktis, temuan ini memberi implikasi bahwa guru kelas I dapat memanfaatkan media video animasi berbasis game sebagai alternatif variasi pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi yang bersifat nilai dan sikap yang selama ini cenderung diajarkan secara verbal dan kurang kontekstual. Bagi sekolah, hasil ini menegaskan pentingnya ketersediaan sarana pendukung seperti proyektor, komputer, dan pengeras suara agar pemanfaatan media interaktif semacam ini dapat berjalan optimal dan berkelanjutan.

Di samping capaian positif tersebut, penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan yang perlu menjadi catatan bagi pembacaan hasil maupun bagi pengembangan penelitian selanjutnya. Pertama, subjek uji coba masih terbatas pada satu sekolah dasar dengan jumlah siswa yang relatif kecil (8 siswa pada uji coba terbatas dan 26 siswa pada uji coba luas), sehingga generalisasi hasil ke populasi siswa kelas I secara lebih luas perlu dilakukan secara hati-hati. Kedua, pengukuran keefektifan pada penelitian ini masih berfokus pada aspek kognitif melalui soal evaluasi C1–C3, sedangkan perubahan sikap kerja sama secara afektif dan perilaku gotong royong dalam kehidupan sehari-hari belum diukur secara langsung dan mendalam,

melainkan baru diinferensi dari ketuntasan belajar dan respon angket. Ketiga, pengukuran dilakukan dalam rentang waktu yang relatif singkat sehingga belum menggambarkan dampak jangka panjang media terhadap retensi pemahaman maupun konsistensi sikap kerja sama siswa setelah pembelajaran berakhir. Keempat, media dikembangkan menggunakan Microsoft PowerPoint yang meskipun mudah diadaptasi oleh guru, memiliki keterbatasan pada sisi interaktivitas dibandingkan platform pengembangan game edukatif khusus, sehingga fitur seperti pelacakan skor otomatis atau adaptasi tingkat kesulitan belum dapat diakomodasi.

PENUTUP

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan sebagai berikut. Pertama, media video animasi berbasis game edukatif "Ayo Gotong Royong" dinyatakan sangat valid, dengan persentase validasi ahli media 96% dan ahli materi 84%, yang menunjukkan media telah memenuhi aspek kelayakan isi, tampilan, bahasa, dan kesesuaian dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Kedua, media dinyatakan sangat praktis, dengan persentase respon guru 84% dan respon peserta didik 97,31%, menunjukkan media mudah digunakan, menarik, dan mendukung keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Ketiga, media dinyatakan sangat efektif, dibuktikan oleh persentase ketuntasan belajar 96,15% (25 dari 26 siswa) dengan rata-rata nilai 96,35 pada uji coba luas.

Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar guru menggunakan media ini sebagai alternatif pembelajaran yang menarik dan interaktif; pihak sekolah menyediakan fasilitas pendukung pembelajaran berbasis teknologi; peserta didik memanfaatkan media secara aktif untuk memperkuat pemahaman dan sikap kerja sama dalam kehidupan sehari-hari; serta peneliti selanjutnya mengembangkan media serupa pada materi lain atau menambahkan pengujian efektivitas terhadap hasil belajar secara lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Andrasari, A. N., Haryanti, Y. D., Yanto, A., & Majalengka, U. (2022). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis. *Seminar Nasional Pendidikan*, 04(2022), 76–83.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
- Damayanti, M., Afifah, S., & Ismail, K. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Cs 6 Pada Mata Pelajaran Ips Peserta Didik Kelas Viii Di Smp Negeri 1 Belitang Mulya. *UTILITY: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Ekonomi*, 8(1), 89–99.

- Fauziah, F., Safitri, Z., & Gusmaneli. (2025). Merajut Masa Depan Anak Bangsa Melalui Desain Pembelajaran Bermakna. *Indonesian Journal of Educational Research (IJER)*, 1(4), 25–33.
- Fitriani, M., Winarni, E. W., & Juarsa, O. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Model Discovery Learning pada Pembelajaran PPKn untuk Meningkatkan Nilai-Nilai Persatuan Indonesia di Kelas IV Sekolah Dasar. *Kapedas: Kajian Pendidikan Dasar*, 4(1), 97–105.
- Hartono, M. E. B., & Wahyunuringtyas, R. N. (2026). Implikasi Teori Belajar (Behaviorisme, Kognitivisme, Humanisme, dan Konstruktivisme) Sebagai Landasan Pengembangan Pembelajaran Yang Efektif. *Jurnal Basicedu*, 10(1), 17–28.
- Inayah, N., dkk. (2024). *[lengkapi rujukan sesuai daftar pustaka asli skripsi]*.
- Khaldi, A., Bouzidi, R., & Nader, F. (2023). Gamification of e-learning in higher education: a systematic literature review. *Smart Learning Environments*, 10(1).
- Khotimah, K., Fahrurrozi, Hasanah, U., & Suhendro, P. (2024). Analisis Penggunaan Media Video Animasi Dalam Perkembangan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10, 287–299.
- Kurniawan, D. V., Zahra, K. N., Khoirunnisa, F. A., Diana, Y. P., & Dwinarni, P. (2023). Digital Games Dan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Kepada Peserta Didik Rptr Citra Bangsa. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Akademisi*, 2(1), 10–17.
- Magdalena, R., Tarigan, B., Sembiring, P. R., & Manik, N. B. (2024). Sosialisasi Pentingnya Kerjasama Di Lingkungan Sekolah Bagi Siswa Di Sdn 066656 Medan. *ABDI PARAHITA: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3, 153–161.
- Putra, R. K., Koto, R. D., Purwanto, W., Padang, U. N., Artikel, I., Pembelajaran, M., Edukasi, G., Mengajar, P. B., & Education, J. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Game dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Education and Development*, 13(2), 775–781.
- Putri, D. F. M., Mahmudah, M., & Fadilah, L. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Wordwall pada Pelajaran Tematik untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Kelas V SDN 2 Marga Mulya. *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 4(1).
- Ramadani, A. N., Kirana, K. C., Astuti, U., & Marini, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur). *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(6), 784–808.
- Ramadhani, I. P., Haripuddin, & Sidin, U. S. (2024). Pengembangan Modul Pada Mata Kuliah Aplikasi Multimedia Menggunakan Software Inkscape. *Information Technology Education Journal*, 3(1), 24–28.

- Rochmania, D. D., & Restian, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Belajar Video Animasi terhadap Proses Berfikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3435–3444.
- Serungke, M., Sibuea, P., Azzahra, A., Fadillah, M. S., Rahmadani, S., & Arian, R. (2023). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Proses Pembelajaran Bagi Peserta Didik. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4), 3503–3508.
- Shoffa, D. S., Subroto, D. E., & Nasution, F. S. (2023). *Media Pembelajaran* (1st ed.). Sumatra Barat.
- Susanto, P. A., Hiltrimartrin, C., & Manulang, L. S. J. (2024). Penerapan Pendekatan Pembelajaran Kontekstual sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 5 SD pada Mata Pelajaran IPAS. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 5(1), 114–124.
- Yohanie, D. D., Nurfahrudianto, A., Jatmiko, Samijono, Darsono, & Santia, I. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Literasi Numerasi dan TPACK di SDN Dermo 2 Kediri. *Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Nusantara*, 5(1).