



Pengembangan Media DIGITESA (Digital Teka-Teki Silang) pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa di Sekolah Dasar

Innes Annisa' Istiqomah^{1*}, Wawan Shokib Rondli¹, Erik Aditia Ismaya¹

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus, Indonesia

*email Korespondensi: 202133126@std.umk.ac.id

Abstracts

This study was conducted using the DIGITESA (Digital Crossword Puzzle) media on the subject "Pancasila in Myself," specifically the subtheme "The Meaning of the Principles of Pancasila and Attitudes and Behaviors Reflecting the Practice of Pancasila in Community Life." The objective was to examine the effectiveness of the DIGITESA media, which was developed as an educational game integrated with web-based digital technology and the Pancasila Education subject. This study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model. The instruments used were pretest and posttest questions administered to fourth-grade students at SDN 2 Singocandi. The results of the media expert validity test showed a "very appropriate" category with an average score of 93.7%. The material expert validity test also resulted in a "very appropriate" category with an average of 89.5%. Based on the normality test results, the significance (sig) value of the pretest and posttest was 0.200, indicating that the data distribution was normal since the significance value was > 0.05, thus meeting the normality test requirement. Therefore, N-Gain testing was conducted. The N-Gain score had an average of 0.7244, classified as "high," while the N-Gain percentage average was 72.44%, indicating a "fairly effective" level of effectiveness. Based on these results, DIGITESA can be concluded to be an effective learning medium for improving student learning outcomes.

Keywords: Crossword Puzzle, Digital, Effectiveness, Pancasila Education

Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan menggunakan media DIGITESA (Digital Teka-Teki Silang) pada materi Pancasila dalam diriku subtema Makna sila Pancasila serta sikap dan perilaku yang mencerminkan pengamalan Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat yang bertujuan untuk menguji keefektifan media DIGITESA (Digital Teka-Teki Silang) yang dikembangkan merupakan media permainan edukatif yang terintegrasi dengan teknologi web digital dan mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Instrumen yang digunakan berupa soal pretest dan soal posttest yang diberikan kepada siswa kelas IV SDN 2 Singocandi. Hasil uji validitas ahli media berada pada kategori sangat sesuai dengan rata-rata 93,7%. Hasil uji validitas ahli materi berada pada kategori sangat sesuai dengan rata-rata 89,5%. Berdasarkan hasil uji normalitas data diperoleh signifikansi (sig) hasil pretest dan posttest sebesar 0,200 sehingga dapat disimpulkan bahwa sebaran data dari kedua variabel tersebut terdistribusi normal karena signifikansinya > 0,05 dan memenuhi prasyarat uji normalitas. Sehingga dapat dilanjutkan pada uji N-Gain. Adapun hasil dari uji N-Gain score memperoleh rata-rata sebesar 0,7244 dengan kategori "tinggi". Sedangkan nilai rata-rata N-Gain persen sebesar 72,44% dengan kriteria tafsiran keefektifan "cukup efektif". Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media DIGITESA (Digital Teka-Teki Silang) dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: Teka-Teki Silang, Digital, Efektivitas, Pendidikan Pancasila



Copyright ©2025 Taksonomi: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan sebuah proses humanisme yang dikenal dengan istilah memanusiakan manusia sehingga harus memerdekakan manusia dari segala aspek kehidupan baik secara fisik, mental, jasmani, dan rohani. Oleh karena itu kita harus menghormati hak asasi setiap manusia. Pendidikan juga merupakan pokok yang penting bagi manusia untuk dapat menjalankan kehidupan dengan baik. Ki Hajar Dewantara yang dikenal sebagai Bapak Pendidikan Nasional, menjelaskan bahwa "Pendidikan merupakan proses bimbingan dalam pertumbuhan kehidupan anak yang diarahkan untuk mengembangkan potensi alami mereka agar mampu meraih kebahagiaan dan keselamatan secara optimal baik sebagai individu maupun sebagai bagian dari masyarakat" Ki Hajar Dewantara dalam (Pristiwati et al., 2022). Pendidikan memiliki peran penting dalam pengembangan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan yang berkualitas akan turut berkontribusi secara signifikan terhadap kemajuan dan pembangunan suatu bangsa dan negara (Ardiyanti et al., 2021).

Perkembangan teknologi telah mendorong transformasi informasi ke dalam format digital yang menghasilkan berbagai bentuk media pembelajaran baru. Teknologi dan pendidikan menjadi dua aspek yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan. Sehingga mendorong lahirnya media pembelajaran inovatif seperti game edukasi. Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan informasi kepada siswa demi mencapai tujuan pembelajaran (Dwi Isjayanti et al., 2023). Game edukasi dirancang untuk menyampaikan materi secara menarik dan kontekstual, sehingga meningkatkan minat, partisipasi, dan pemahaman siswa. Menurut Purnomo, (2020) Game edukasi adalah alat pembelajaran interaktif yang menggabungkan elemen permainan dengan konten pendidikan menggunakan berbagai media seperti suara, teks, gambar, video, dan animasi untuk menyampaikan materi pelajaran tertentu. Tujuannya adalah memperluas pemahaman konsep, meningkatkan pengetahuan tentang sejarah dan budaya, serta memfasilitasi proses belajar yang menyenangkan dan efektif melalui pendekatan bermain sambil belajar.

Media pembelajaran memiliki peran yang signifikan dalam menunjang proses pembelajaran. Umumnya guru memanfaatkan media ini sebagai sarana bantu untuk menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan minat dan rasa ingin tahu, mendorong motivasi belajar, serta memberikan pengaruh positif secara psikologis terhadap jalannya kegiatan belajar (Wulandari et al., 2023). Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Nurfadhillah et al., (2021) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar dan membantu membangun pemikiran yang terstruktur secara sistematis. Sebagai pendidik di era teknologi global, guru tidak hanya perlu memilih media pembelajaran yang tepat dan sesuai, tetapi juga diharapkan mampu memanfaatkan teknologi yang tersedia sebagai sarana pembelajaran (Salsabilla et al., 2023). Dengan begitu tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh Kurikulum Merdeka dapat tercapai. Dalam kurikulum merdeka guru dituntut untuk lebih kreatif dan banyak menggunakan media pembelajaran yang efektif, inovatif, dan menyenangkan dalam proses pembelajaran (Rondli & Fakhriyah, 2025).

Salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari di bangku sekolah yaitu Pendidikan Pancasila. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila merupakan disiplin ilmu yang memberikan kontribusi signifikan dalam memberikan makna kehidupan, mulai

dari lingkungan terkecil hingga masyarakat, bangsa, dan negara. Menurut Vivi Nugraheni et al., (2023) Pendidikan Pancasila adalah pembelajaran yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dan sosial kemasyarakatan, dengan menanamkan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara guna membentuk warga negara yang baik dan terarah. Pendidikan Pancasila akan memberikan manfaat besar jika penerapannya diarahkan dan disusun secara jelas (Khairunisa & Damayanti, 2023). Mata pelajaran ini bertujuan untuk membina nilai-nilai moral dan norma secara utuh, terpadu, dan berkelanjutan. Tujuan utama Pendidikan Pancasila adalah membentuk karakter warga negara yang baik, yaitu individu yang mengetahui, memahami, dan sadar akan hak dan kewajibannya. Secara fundamental, materi yang terkandung dalam pendidikan Pancasila cukup beragam dan memerlukan pemahaman mendalam dari siswa, namun hal ini seringkali menyebabkan kurangnya minat siswa terhadap pelajaran Pendidikan Pancasila (Mufatikhah et al., 2023).

Melalui media pembelajaran diharapkan dapat menumbuhkan berbagai kegiatan siswa sehingga tercipta interaksi edukatif. Media pembelajaran yang baik dapat mendorong siswa belajar secara aktif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar adalah pencapaian pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh setelah melalui proses pembelajaran (Amalia et al., 2024). Menurut Alfina Damayanti et al., (2023) hasil belajar pada hakikatnya merupakan bentuk penilaian terhadap kemampuan siswa setelah mereka mengikuti dan menjalani proses pembelajaran. Namun pada implementasinya masih banyak terjadi permasalahan pembelajaran seperti terbatasnya penggunaan media pada pembelajaran, media pembelajaran yang kurang bervariasi, serta terbatasnya waktu dan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Permasalahan tersebut sering terjadi pada mata pelajaran yang mempunyai banyak materi dan proses pembelajarannya lebih banyak materi hafalan, salah satunya yaitu pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan pada tanggal 30 September 2024 di SDN 2 Singocandi untuk mengetahui kondisi pembelajaran dan kemampuan siswa. Melalui informasi dari guru kelas IV, bahwa peserta didik masih banyak yang belum memahami pembelajaran Pendidikan Pancasila sepenuhnya. Penggunaan media untuk mendukung pembelajaran di dalam kelas juga masih sangat sedikit. Guru hanya memanfaatkan buku cetak atau buku teks pelajaran dan LKS untuk menjelaskan materi pelajaran, tanpa didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Sumber dan media pembelajaran yang dipakai oleh guru antara lain buku guru, LKS/LKPD, buku teks pelajaran, dan modul ajar. Pada saat proses pembelajaran di kelas IV masih banyak siswa yang bermain seenaknya sendiri dan juga masih ada beberapa siswa yang tidak paham mengenai materi pelajaran Pendidikan Pancasila yang sedang mereka pelajari. Hal ini dibuktikan dengan adanya beberapa anak yang tidak dapat mengerjakan latihan soal terutama pada materi Pancasila. Selain itu dalam melakukan proses belajar mengajar guru mengaku hanya melanjutkan dari materi sebelumnya.

Kemudian dari aspek metode pembelajaran guru cenderung lebih sering menggunakan pendekatan ceramah dengan menjelaskan materi yang terdapat dalam buku paket dan LKS. Selain itu fokus pembelajaran masih berfokus pada aspek hafalan, sehingga membentuk pola pikir siswa bahwa mata pelajaran Pendidikan Pancasila identik dengan hafalan dan terasa membosankan. Di sisi lain media pembelajaran yang digunakan juga masih terbatas dan kurang bervariasi. Berdasarkan hasil observasi

siswa cenderung menggunakan media visual, sesekali guru juga menggunakan media audiovisual seperti youtube sebagai sarana informasi tambahan untuk siswa. Salah satu penyebab guru jarang menggunakan media pembelajaran adalah keterbatasan anggaran serta minimnya pengetahuan dalam merancang media yang menarik. Padahal dengan memanfaatkan teknologi tersedia berbagai pilihan media pembelajaran yang terjangkau, seperti situs digital atau permainan edukatif yang mampu meningkatkan minat belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang nantinya juga dapat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar. Kemudian beberapa siswa saat dilakukan wawancara juga mengatakan kurang menyukai mata pelajaran Pendidikan Pancasila karena materi yang dianggap terlalu banyak kurangnya penggunaan media yang bervariasi. Rata-rata hasil penilaian harian siswa pada semester ganjil tahun 2024/2025 dari 34 siswa hanya 19 siswa (56%) siswa yang memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran.

Mengacu pada permasalahan diatas, solusi yang dapat dilakukan yaitu penggunaan media pembelajaran harus lebih ditekankan. Media yang digunakan bisa berupa media berbasis teknologi maupun media konkret. Menurut Widiasanti et al., (2023) Penggunaan teknologi dalam media pembelajaran mampu mendorong minat dan motivasi belajar siswa sekaligus mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif. Penerapan media berbasis teknologi juga dapat menjadi pendekatan yang efektif dalam mengembangkan keterampilan digital pada siswa tingkat sekolah dasar. Menurut Habib et al., (2020) pemanfaatan teknologi multimedia dalam proses pembelajaran selain dapat menarik minat siswa untuk belajar juga mempermudah guru dalam penyampaian konsep pembelajaran. Karena dengan adanya multimedia siswa tidak hanya dapat melihat media secara langsung namun juga dapat mendengar sehingga dapat membantu siswa dalam menyerap lebih banyak informasi dengan baik. Sedangkan menurut Argaruri et al., (2023) Media pembelajaran konkret merupakan alat, objek, atau benda nyata yang dimanfaatkan untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Melalui pembelajaran yang melibatkan benda-benda nyata siswa akan lebih terbantu dalam memvisualisasikan konsep-konsep abstrak yang terdapat dalam materi pelajaran.

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan, terbatasnya penggunaan media pembelajaran di kelas IV SD Negeri 2 Singocandi disebabkan oleh dua faktor utama yaitu keterbatasan pengetahuan guru dan keterbatasan anggaran. Mengingat kondisi ini, penggunaan media berbasis teknologi dinilai lebih sesuai dan efektif dibandingkan dengan media konkret. Media teknologi tidak hanya lebih ekonomis, tetapi juga dianggap lebih menarik bagi siswa. Salah satu contoh media pembelajaran yang dapat diterapkan adalah game edukasi berbasis digital. Menurut Latif et al., (2021) penggunaan game edukasi adalah metode yang efektif untuk menciptakan suasana yang mendukung dalam proses pembelajaran. Dibandingkan dengan media visual lainnya, game edukasi memiliki keunggulan. Salah satu kelebihanannya adalah kemampuan game edukasi untuk mendorong partisipasi pemain secara aktif dalam menentukan hasil akhir permainan.

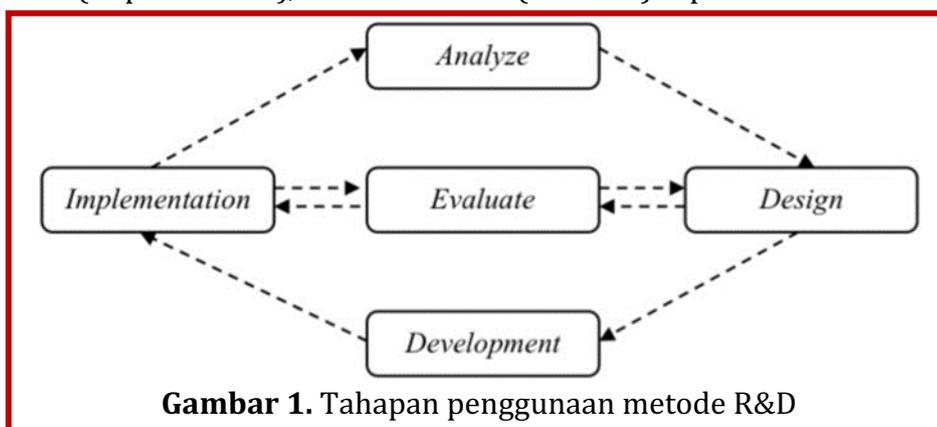
Upaya mengatasi keterbatasan media pembelajaran yang ada sehingga penelitian ini mengusulkan pengembangan media inovatif dengan memanfaatkan kemajuan teknologi, yaitu berupa game edukasi berbasis digital. Media ini mengambil bentuk permainan teka-teki silang yang dirancang secara interaktif dan menarik. Menurut Arsyad et al., (2023) teka-teki silang merupakan suatu permainan dengan tantangan

mengisi kotak kosong dengan dua jalur yaitu jalur *vertikal* dan jalur *horizontal* yang telah disediakan. Tantangan dalam mengisi kotak-kotak tersebut pemain akan diberikan pertanyaan sesuai dengan materi yang telah dipelajari. Permainan ini bertujuan untuk melatih daya ingat serta meningkatkan minat dan rasa ingin tahu siswa dalam proses belajar. Berbeda dengan teka-teki silang konvensional yang berbasis cetak, media ini dikembangkan secara digital dan online, sehingga lebih mudah diakses dan digunakan. Dalam pengembangan media ini juga menambahkan berbagai fitur multimedia untuk membuat permainan lebih interaktif dan menarik dibandingkan dengan permainan teka-teki silang online yang sudah ada. Melalui pengembangan media ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana efektivitas media tersebut dalam meningkatkan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Menurut penelitian terdahulu, terdapat penelitian yang sudah meneliti tentang media teka-teki silang diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Kusuma et al., (2024), dari penelitian ini disimpulkan bahwa media TESBOM (Teka-Teki Silang Blanded Of Matter) berbasis digital web muatan IPAS berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata pretest 51,95% menjadi rata-rata posttest 80,81%. Persamaan penelitian ini terletak pada media teka-teki silang, sedangkan perbedaannya terdapat pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila berbantuan aplikasi educaply. Sejalan juga dengan penelitian Pratiwi, (2022) hasil penelitian disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar muatan pembelajaran IPS. Hal ini dapat dilihat dari hasil pretest 60,37% menjadi rata-rata nilai posttest 73%. Persamaan penelitian ini terletak pada media teka-teki silang, sedangkan perbedaannya terdapat pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila berbantuan aplikasi educaply.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan menerapkan model pengembangan ADDIE. Dari pakar Wahyuni et al., (2022:37) mengemukakan bahwa model ADDIE dalam penelitian dan pengembangan (Research and Development) adalah salah satu model pembelajaran yang dirancang dengan sistematis, berfokus pada langkah-langkah dasar dalam proses pembelajaran yang mudah diterapkan. Model ADDIE memiliki lima tahapan untuk mengembangkan produk, yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Develop* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi) seperti berikut:



Gambar 1. Tahapan penggunaan metode R&D

Sumber: (Fayrus & Slamet, 2022)

Berdasarkan bagan diatas tahapan pada model ADDIE tersebut diterapkan pada penelitian ini dengan penjelasan menurut Fayrus & Slamet, (2022:26) sebagai berikut: 1) Analyze (analisis): Tahap awal dalam model pengembangan ADDIE adalah tahap analisis yaitu proses menganalisis berbagai kebutuhan yang harus dipenuhi dalam pengembangan suatu produk; 2) Design (desain): Pada penelitian pengembangan tahap desain diawali dengan perancangan sistematika konsep dan isi dari produk yang akan dikembangkan. Pada tahap ini rancangan masih bersifat konseptual dan belum berbentuk nyata, karena akan diteruskan ke tahap pengembangan berikutnya; 3) Develop (pengembangan): Pada tahap ini, desain yang telah dirancang pada fase sebelumnya mulai diwujudkan menjadi sebuah produk baru; 4) Implementation (implementasi): Tahap implementasi dalam penelitian pengembangan dengan model ADDIE mengacu pada pelaksanaan langsung media pembelajaran yang telah dirancang ke dalam pembelajaran kelas. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengatasi kendala yang dihadapi oleh siswa sehingga diharapkan dapat mendorong peningkatan dalam pencapaian hasil belajar mereka; 5) Evaluation (evaluasi): Evaluasi adalah tahap akhir dalam proses penelitian pengembangan. Evaluasi dapat dilakukan melalui tes yang bertujuan mengukur hasil belajar siswa setelah menggunakan media DIGITESA (Digital Teka-Teki Silang) yang telah dirancang. Hasil dari tes ini digunakan untuk menilai sejauh mana keberhasilan media baru tersebut dalam mendukung proses pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa metode yang disesuaikan dengan setiap tahapan dalam model pengembangan ADDIE. Pada tahap analisis, data dikumpulkan melalui observasi kebutuhan dan studi literatur untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran serta karakteristik siswa. Selanjutnya, pada tahap pengembangan dan implementasi, data diperoleh melalui uji coba terbatas terhadap produk media pembelajaran berupa DIGITESA (Digital Teka-Teki Silang), disertai dengan wawancara dan angket untuk memperoleh tanggapan dari guru dan siswa terhadap media yang dikembangkan. Selain itu, tes hasil belajar digunakan pada tahap evaluasi untuk mengukur efektivitas media terhadap pencapaian belajar siswa. Teknik-teknik tersebut digunakan secara terpadu guna memperoleh data yang komprehensif dalam menilai kualitas dan keberhasilan produk pembelajaran yang dikembangkan.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahapan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran DIGITESA (Digital Teka-Teki Silang) terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Data yang diperoleh melalui pretest dan posttest terlebih dahulu diuji normalitasnya menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov, yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,200 ($> 0,05$), sehingga data dinyatakan terdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk dilakukan uji lanjut. Selanjutnya, dilakukan uji N-Gain untuk mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar, dengan hasil rata-rata skor N-Gain sebesar 0,7244 yang termasuk dalam kategori "tinggi". Sementara itu, rata-rata persentase N-Gain sebesar 72,44% dikategorikan sebagai "cukup efektif". Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media DIGITESA mampu memberikan peningkatan yang signifikan terhadap pemahaman siswa pada materi Pancasila dalam diriku. Hal ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran berbasis digital yang interaktif dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Singocandi pada kelas IV Tahun Ajaran 2025/2026. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, materi Pancasila dalam diriku yang memuat subtema Makna sila Pancasila serta sikap dan perilaku yang mencerminkan pengamalan Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat. Setelah diberikan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran DIGITESA (Digital Teka-Teki Silang) yang telah dikembangkan.

Peningkatan Hasil Belajar Siswa secara Signifikan

Media DIGITESA (Digital Teka-Teki Silang) diujicobakan pada kelompok besar. Uji coba kelompok besar dilakukan terhadap seluruh siswa kelas IV SDN 2 Singocandi yang beranggotakan 34 orang siswa. Pada uji coba kelompok besar siswa diberikan soal *pretest* terlebih dahulu sebelum menggunakan media DIGITESA (Digital Teka-Teki Silang). Kemudian siswa juga diberikan soal *posttest* setelah pembelajaran berakhir dan telah menggunakan media pembelajaran DIGITESA (Digital Teka-Teki Silang) untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Berikut adalah tabel rekapitulasi nilai *pretest* dan *posttest*.

Tabel 1. Nilai Pretest dan Posttest

Kegiatan	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Rata-rata	Jumlah Siswa Tuntas	Ketuntasan Belajar (%)
Pretest	30	60	43	0	0%
Posttest	70	100	84	28	83%

Sumber: Oleh Data Peneliti

Berdasarkan hasil tabulasi data, terdapat peningkatan rata-rata nilai siswa setelah memperoleh pembelajaran (*posttest*) menggunakan media DIGITESA (Digital Teka-Teki Silang) dibandingkan dengan rata-rata nilai sebelum pembelajaran diberikan (*pretest*). Hal ini menunjukkan bahwa media DIGITESA memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa serta efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Peningkatan ini juga mencerminkan bahwa penyajian materi secara interaktif dan menarik melalui media digital mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media DIGITESA dapat menjadi alternatif inovatif dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal di jenjang sekolah dasar.

Rata-rata skor hasil *pretest* sebesar 43. Nilai *pretest* tertinggi sebesar 60 poin, nilai *pretest* terendah sebesar 30 poin, pada *pretest* ternyata masih belum ada yang tuntas dan mencapai kriteria ketuntasan ketercapaian pembelajaran. Rata-rata skor hasil *posttest* sebesar 84. Nilai *posttest* tertinggi sebesar 100, nilai *posttest* terendah sebesar 70, jumlah siswa yang tuntas tes sebanyak 28 orang, jumlah siswa yang tidak tuntas tes sebanyak 6 orang, dan siswa tuntas belajar sebanyak 83%.

Penelitian ini Media pembelajaran DIGITESA (Digital Teka-Teki Silang) perlu melalui proses uji validitas media dan materi untuk mengetahui tingkat kelayakannya sebelum digunakan dalam uji coba kepada siswa. Menurut Hutabri, (2022) Validitas media merupakan proses penilaian terhadap kelayakan aspek fisik dari media tersebut.

Validasi ini bertujuan untuk menilai apakah media layak digunakan dengan memperhatikan berbagai aspek. Hasil dari validator ahli media diperoleh nilai rata-rata skor sebesar 93,7% yang berada pada rentan 81% - 100% dengan kategori "sangat valid". Sedangkan validasi oleh ahli materi merupakan proses penilaian dan pertimbangan terhadap kelayakan materi yang digunakan dalam media pembelajaran yang dikembangkan. Dari validator ahli materi diperoleh rata-rata skor sebesar 89,5% yang berada pada rentang 81%-100% dengan kategori "sangat valid" sehingga media pembelajaran DIGITESA (Digital Teka-Teki Silang) dapat digunakan oleh siswa.

Validitas dan Uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov*

Penelitian ini data-data diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest*. Kemudian dilakukan pengolahan data uji normalitas terlebih dahulu terhadap hasil *pretest* dan *posttest*. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data yang telah diperoleh terdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji normalitas tipe *Kolmogorov-Smirnov* pada program komputer SPSS 25. Menurut Hadija Dfinubun et al., (2023) Uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* adalah metode yang efektif digunakan. Data dikatakan normal jika taraf signifikansinya $> 0,05$ sedangkan data dikatakan tidak terdistribusi normal jika taraf signifikansinya $< 0,05$. Berikut adalah hasil uji normalitas dari hasil *pretest* dan *posttest*.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		34
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	6.49048500
Most Extreme Differences	Absolute	.117
	Positive	.117
	Negative	-.076
Test Statistic		.117
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Sumber: Hasil SPSS 25 yang diolah

Berdasarkan Tabel 2, hasil uji normalitas terhadap nilai *pretest* dan *posttest* siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,200. Nilai ini berada di atas ambang batas 0,05, yang menunjukkan bahwa data dari kedua variabel tersebut terdistribusi normal. Dengan demikian, prasyarat uji normalitas telah terpenuhi, yang berarti bahwa analisis statistik lanjutan dapat dilakukan secara valid. Uji normalitas ini penting untuk memastikan bahwa data yang dianalisis tidak menyimpang secara signifikan dari distribusi normal, sehingga dapat digunakan dalam pengujian parametrik. Setelah diketahui bahwa data berdistribusi normal, maka analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji N-Gain untuk mengukur sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa setelah perlakuan pembelajaran

diberikan. Uji N-Gain digunakan untuk melihat efektivitas suatu perlakuan atau intervensi pembelajaran dengan membandingkan hasil pretest dan posttest. Hasil uji ini akan memberikan gambaran kuantitatif mengenai peningkatan pengetahuan atau pemahaman siswa, sehingga dapat menjadi dasar untuk menilai keberhasilan strategi pembelajaran yang diterapkan.

Efektivitas Media Berdasarkan Uji N-Gain

Hasil uji N-Gain dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran DIGITESA (Digital Teka-Teki Silang) memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Singocandi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan analisis data yang disajikan pada Tabel 3, diketahui bahwa rata-rata skor N-Gain sebesar 0,7244 termasuk dalam kategori peningkatan “tinggi”. Hal ini menandakan bahwa setelah diterapkannya media pembelajaran berbasis digital ini, terdapat perubahan signifikan pada capaian pembelajaran siswa dibandingkan dengan sebelum menggunakan media tersebut.

Tabel 3. Hasil Uji N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_score	34	.54	1.00	.7244	.13785
Ngain_Persen	34	53.85	100.00	72.4386	13.78529
Valid N (listwise)	34				

Sumber: hasil SPSS 25 yang diolah

Rata-rata persentase peningkatan N-Gain sebesar 72,4386% menunjukkan bahwa media DIGITESA juga tergolong dalam kategori keefektifan “cukup efektif” menurut kriteria interpretasi N-Gain. Meskipun peningkatannya tidak berada pada kategori “sangat efektif”, hasil ini tetap mencerminkan keberhasilan media dalam mendukung pencapaian kompetensi siswa secara signifikan. Nilai minimum sebesar 53,85% dan maksimum sebesar 100% mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan hasil belajar yang cukup tinggi setelah pembelajaran menggunakan DIGITESA, dengan penyebaran skor yang relatif stabil sebagaimana ditunjukkan oleh standar deviasi yang moderat.

3.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil rekapitulasi nilai pretest dan posttest dapat terlihat adanya peningkatan dalam hasil belajar siswa. Namun untuk memastikan validitas data tersebut, perlu dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data nilai pretest dan posttest memiliki distribusi yang normal. Setelah diketahui bahwa data terdistribusi secara normal, selanjutnya dilakukan uji N-Gain. Menurut Fridayani et al., (2023) uji N-Gain berfungsi untuk mengidentifikasi adanya peningkatan pada data serta menilai efektivitas perlakuan yang diberikan berdasarkan perbandingan antara hasil *pretest* dan *posttest*.

Adapun hasil dari uji N-Gain yang tertera pada tabel 3 diketahui bahwa nilai rata-rata N-Gain skor sebesar 0,7244 dengan kategori “tinggi”. Hal itu didukung oleh pernyataan Oktavia et al., (2019) yang menyatakan bahwa nilai rata-rata N-Gain yang berada pada kisaran 0,70-1,00 dikategorikan dengan kriteria “tinggi”. Sedangkan nilai rata-rata N-Gain persen sebesar 72,44% dengan kriteria tafsiran keefektifan “cukup efektif”. Hal ini didukung oleh pernyataan Waty et al., (2023) yang menyatakan bahwa

nilai rata-rata N-Gain persen yang berada pada kisaran 65-75 dikategorikan dalam kriteria tafsiran keefektivan “cukup efektif”.

Penggunaan media DIGITESA (digital teka-teki silang) dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa karena mereka dapat berinteraksi langsung dengan media tersebut yang memberikan pengalaman belajar seperti bermain game online. Hal ini juga sejalan dengan kebiasaan sebagian besar anak-anak saat ini yang gemar bermain game online, sehingga kebiasaan tersebut dialihkan ke dalam bentuk media pembelajaran yang lebih edukatif. Seperti yang disampaikan oleh Siringoringo & Alfaridzi, (2024) bahwa media pembelajaran digunakan untuk menyesuaikan dengan paradigma pembelajaran baru, di mana guru memiliki peran untuk memilih dan memanfaatkan media sesuai dengan perkembangan serta kebutuhan siswa. Selain memberikan kesan belajar sambil bermain, media pembelajaran DIGITESA (Digital Teka-Teki Silang) juga menyajikan konten yang mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Keaktifan siswa selama pembelajaran melalui media ini menjadi salah satu dampak positif yang dihasilkan dari penggunaannya.

Keefektifan pada hasil belajar dalam penelitian ini dikarenakan adanya pengaruh dari penggunaan media DIGITESA (digital teka-teki silang). Media pembelajaran teka-teki silang berbasis digital memiliki daya tarik tersendiri oleh siswa. selain menjadi hal baru dalam pembelajaran media teka-teki silang berbasis digital ini juga termasuk media yang dianggap modern sehingga siswa lebih interaktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini didukung oleh Nurfadhillah et al., (2021) terkait dengan efektivitas penggunaan media pembelajaran yang menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan daya tarik siswa untuk belajar dan membangkitkan Nalar yang teratur secara sistematis.

Materi yang disajikan dalam media DIGITESA (Digital Teka-Teki Silang) dapat dipelajari secara mandiri oleh siswa. Setelah siswa memahami materi, mereka diarahkan untuk mengerjakan permainan teka-teki silang dengan mengisi kotak-kotak kosong yang tersedia. Pada tahap ini, siswa dituntut untuk lebih teliti dan berkonsentrasi saat menyelesaikan soal, serta dilatih untuk mengatur waktu secara efisien agar dapat menyelesaikan permainan tepat waktu. Hal-hal inilah yang menjadikan media DIGITESA efektif digunakan dalam proses pembelajaran, karena mampu membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan dari proses penelitian dan pengembangan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa media DIGITESA (Digital Teka-Teki Silang) terbukti efektif dalam mendukung kegiatan pembelajaran serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 2 Singocandi. Efektivitas tersebut dibuktikan melalui adanya peningkatan nilai antara *pretest* dan *posttest* yang diperoleh dari 34 siswa kelas IV SDN 2 Singocandi. Berdasarkan hasil uji normalitas data yang diperoleh signifikansi (*sig*) hasil *pretest* dan *posttest* sebesar 0,200 dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sebaran data dari kedua variabel tersebut dapat dinyatakan terdistribusi normal karena signifikansinya $> 0,05$ dan memenuhi prasyarat uji normalitas. Sehingga dapat dilanjutkan pada uji *N-Gain*. Adapun hasil dari uji *N-Gain* score memperoleh rata-rata sebesar 0,7244 dengan

kategori “tinggi”. Sedangkan nilai rata-rata *N-Gain* persen sebesar 72,44% dengan kriteria tafsiran keefektifan “cukup efektif”.

Daftar Pustaka

- Alfina Damayanti, Erik Aditia Ismaya, & Wawan Shokib Rondli. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn 2 Pelemkerep Pada Muatan Ppkn. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 518–527. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1632>
- Amalia, L. I., Rondli, W. S., & Ismaya, E. A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran PJBL Berbantuan Media Kopikegaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV SD Muhammadiyah Birrul Walidain Kudus. 4(2), 88–98.
- Ardiyanti, H., Ismaya, E. A., & Setiawan, D. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Dengan Penerapan Model Stad (Student Team Achievement Division) Berbantuan Media Puzzle. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 29–33. <https://doi.org/10.24176/wasis.v2i1.5191>
- Argaruri, Y., Sulianto, J., Listyarini, I., Natalia, D., Santi, K., & Rini, P. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Konkret Dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Peserta Didik SDN Kalicari 01 Semarang. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3, 189–201.
- Arsyad, F. A., Ap, N., & Pada, A. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Pada Siswa Kelas V Sd Inpres Sanrangan Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa. *Journal of Science & Technology*, 1–13.
- Dwi Isjayanti, M., Aditia Ismaya, E., & Khamdun. (2023). Hasil Belajar Ips Menggunakan Model Pembelajaran Tgt Berbantuan Media Roda Putar Pada Siswa Kelas Iv Sd N Pati Wetan 03. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 1612–1620. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.887>
- Fayrus, & Slamet, A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*.
- Fridayani, J. A., Kusuma, S. E., & Kusumajati, T. O. (2023). *Statistika inferensial untuk organisasi dan bisnis (Pertama)*. Sanata Dharma University Press.
- Habib, A., Astra, I. M., & Utomo, E. (2020). Multimedia: Media Pembelajaran Ipa Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Proceeding Umsurabaya*, 39–46. <http://103.114.35.30/index.php/Pro/article/view/4806%0Ahttp://103.114.35.30/index.php/Pro/article/viewFile/4806/2776>
- Hadija Difinubun, S., Dominggus Nara, O., Abdin, M., Teknik, J., Politeknik, S., & Ambon, N. (2023). Analisis Pengaruh Sumber Daya Manusia Terhadap Aspek Kinerja Pekerja Pada Proyek Pembangunan Gedung Laboratorium Terpadu Pendukung Blok Masela Universitas Pattimura. *Journal Agregate*, 2(1), 76–86.
- Hutabri, E. (2022). Validitas Media Pembelajaran Multimedia Pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. *Snistek*, 296–301.
- Khairunisa, W., & Damayanti, S. (2023). Pentingnya Pendidikan Kewarganegaraan bagi Suatu Negara pada Generasi Milenial Abad-21. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 9(1), 35. <https://doi.org/10.32884/ideas.v9i1.1209>
- Kusuma, R. A., Khamdun, & Riswati, L. A. (2024). Pengembangan Media TESBOM (Teka-

- Teki Silang Blanded Of Matter) Berbasis Digital Web Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Kappa Journal*, 8(1), 159–164.
- Latif, A., Rohmiyanti, W., Syafira, I., Wahiddatul, S., & Haryanto, A. D. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran berbasis Game Edukasi sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *SEMAL: Seminar ...*, 809–825.
- Mufatikhah, N., Rondli, W. S., & Santoso. (2023). Strategi Guru Dalam Motivasi Belajar PPKn Siswa SD. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 465–471. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4667>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Oktavia, M., Prasasty, A. T., & Isroyati. (2019). Uji Normalitas Gain untuk Pemantapan dan Modul dengan One Group Pre and Post Test. *Simposium Nasional Ilmiah Dengan Tema: (Peningkatan Kualitas Publikasi Ilmiah Melalui Hasil Riset Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, November, 596–601. <https://doi.org/10.30998/simponi.v0i0.439>
- Pratiwi, K. S. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Teka-teki Silang Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Muatan Pembelajaran IPS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(3), 563–578. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i3.54607>
- Pristiwati, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Purnomo, I. I. (2020). Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 11(2), 86. <https://doi.org/10.31602/tji.v11i2.2784>
- Rondli, W. S., & Fakhriyah, F. (2025). *Efektivitas Media FlipHoot dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar*. 5(1), 1–10.
- Salsabilla, M., Aditia Ismaya, E., & Shokib Rondli, W. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Ppkn Pada Kurikulum Merdeka Materi Membangun Jati Diri Dalam Kebinekaan Menggunakan Media Audio-Visual Untuk Siswa Kelas Iv Sdn 2 Sadang. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 2053–2067. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1656>
- Siringoringo, R. G., & Alfaridzi, M. Y. (2024). Pengaruh Integrasi Teknologi Pembelajaran terhadap Efektivitas dan Transformasi Paradigma Pendidikan Era Digital. *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan Dan Bahasa*, 2(3), 66–76. <https://doi.org/10.61132/yudistira.v2i3.854>
- Vivi Nugraheni, S., Aditia Ismaya, E., & Shokib Rondli, W. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Kartu Masalah Untuk Peningkatan Hasil Belajar Ppkn Siswa Kelas Iii Sdn Bintoro 16 Demak. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 3657–3665. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1218>

- Wahyuni, S., Suarman, & Kartikowati, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android (MEKOID). In *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme* (Vol. 4, Issue 3).
- Waty, E., Maisaroh, S., Pangestuti, R., Veronica, R., Widiyastuti, N. E., Ismail, R., Yuliandhari, W. S., Sarifah, F., Sa'dianoor, Husnita, L., Ganiem, L. M., Anggraini, N., Leuwol, F. S., Patria, T. M., Ulfah, L., Abdullah, A., & Prisuna, B. F. (2023). *Teori & Panduan Praktis Penulisan Karya Ilmiah*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Widiasanti, I., Ramadhan, N. A., Alfarizi, M., Fairus, A. N., Oktafiani, A. W., & Thahur, D. (2023). Pemanfaatan Sarana Multimedia dan Media Internet sebagai Alat Pembelajaran yang Efektif. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1355–1370. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i3.4939>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>