

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN GAME ONLINE EDUKASI
BERBANTUAN TELEPON PINTAR SMARTPHONE PADA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA SEKOLAH DASAR KELAS II DI SDN 2 CITEKO
PLERED PURWAKARTA**

Jamilatu Kudsiah¹, Agus Muharam², Gemi Gustiani³, Ihsan Rizali⁴
^{1,2,3,4}PGSD STKIP Purwakarta

[¹kudsiahjamilatu@gmail.com](mailto:kudsiahjamilatu@gmail.com),

[²agusmuharam1958@stkip-purwakarta.ac.id](mailto:agusmuharam1958@stkip-purwakarta.ac.id),

[³gemigustiani@stkip-purwakarta.ac.id](mailto:gemigustiani@stkip-purwakarta.ac.id),

[⁴ihsanrizali@stkip-purwakarta.ac.id](mailto:ihsanrizali@stkip-purwakarta.ac.id)

ABSTRACT

This study was motivated by the need for innovative learning media to enhance student engagement in Pancasila Education at the elementary school level, one of which is through smartphone-assisted educational online games. The study aimed to describe the implementation of this learning media, determine students' responses and participation, and identify supporting and inhibiting factors in its implementation in Grade II Pancasila Education at SDN 2 Citeko. This study employed a qualitative descriptive approach with subjects consisting of the Grade II teacher and 25 students. Data were collected through observation, interviews, and documentation, then analyzed through data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings revealed that the implementation of the learning media was carried out according to the learning stages and was able to increase students' enthusiasm, participation, collaboration, and understanding of the symbols and meanings of the Pancasila principles. Supporting factors included students' learning interest, teacher and school support, and availability of learning devices, while inhibiting factors included limited smartphones, unstable internet connection, and limited instructional time.

Keywords: *implementation learning media, educational online games smartphone, Pancasila Education*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perlunya inovasi media pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, salah satunya melalui game online edukasi berbantuan smartphone. Penelitian bertujuan mendeskripsikan implementasi media tersebut, mengetahui respons dan keterlibatan peserta didik, serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat pada pembelajaran kelas II di SDN 2 Citeko. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek guru dan 25 peserta didik. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi,

kemudian dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media telah dilaksanakan sesuai tahapan pembelajaran dan mampu meningkatkan antusiasme, partisipasi, kerja sama, serta pemahaman peserta didik terhadap lambang dan makna sila-sila Pancasila. Faktor pendukung meliputi minat belajar, dukungan guru dan sekolah, serta ketersediaan perangkat, sedangkan faktor penghambat meliputi keterbatasan smartphone, jaringan internet yang kurang stabil, dan keterbatasan waktu pembelajaran.

Kata kunci: implementasi media pembelajaran, game online edukasi smartphone, Pendidikan Pancasila.

A. Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada abad ke-21 telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Era digital menuntut guru untuk memanfaatkan teknologi sebagai bagian dari proses pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar menjadi lebih inovatif, menarik, interaktif, dan berpusat pada peserta didik (Ramadhani Layla et al., 2025). Peserta didik sekolah dasar, khususnya kelas rendah, berada pada tahap perkembangan operasional konkret sehingga cenderung lebih mudah memahami materi melalui aktivitas yang melibatkan unsur visual, permainan, dan pengalaman belajar secara langsung dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan metode ceramah dan buku teks (Paggara et al., 2022). Sejalan dengan hal tersebut,

implementasi Kurikulum Merdeka mendorong guru untuk mengembangkan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik melalui pemanfaatan teknologi digital sebagai sarana menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, kontekstual, dan bermakna (Suhirman et al., 2025).

Salah satu mata pelajaran yang memerlukan pembelajaran inovatif dan bermakna adalah Pendidikan Pancasila. Mata pelajaran ini memiliki peran strategis dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila, membentuk karakter, sikap, serta kompetensi kewarganegaraan peserta didik sejak jenjang sekolah dasar. Namun demikian, pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas rendah masih menghadapi berbagai tantangan. Materi seperti simbol-simbol Pancasila, lambang Garuda Pancasila, maupun makna setiap sila

sering kali disampaikan melalui metode ceramah dan hafalan sehingga pembelajaran terasa kurang menarik bagi peserta didik (Fiestawa et al., 2025). Karakteristik peserta didik kelas II yang masih menyukai aktivitas bermain menyebabkan penyampaian materi yang bersifat abstrak dan berorientasi pada hafalan menjadi lebih sulit dipahami. Kondisi tersebut berdampak pada kurang optimalnya pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai Pancasila (Ramadhani Layla et al., 2025). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi Pendidikan Pancasila secara lebih konkret, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik sekolah dasar.

Perkembangan teknologi digital juga ditandai dengan semakin luasnya penggunaan telepon pintar (*smartphone*) di berbagai kalangan masyarakat, termasuk anak usia sekolah dasar. Salah satu bentuk pemanfaatan *smartphone* yang positif dalam dunia pendidikan adalah sebagai media pembelajaran berbasis *game online* edukasi. Media ini mengintegrasikan unsur permainan dengan tujuan pembelajaran melalui

penyajian materi yang menarik, adanya tantangan, pemberian umpan balik, serta sistem penghargaan (*reward*) yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses belajar (Sani Aulia Izzah & Murdiono, 2025). Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan *game* edukasi mampu meningkatkan motivasi belajar, keaktifan, serta membantu peserta didik sekolah dasar memahami konsep pembelajaran dengan lebih baik (Ramadhani Layla et al., 2025; Indriani et al., 2025).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas II SDN 2 Citeko Plered Purwakarta, pembelajaran Pendidikan Pancasila telah dilaksanakan sesuai dengan tahapan pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka. Namun, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah, tanya jawab, serta pemberian tugas yang bersumber dari buku paket dan lembar kerja peserta didik. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya media *game online* edukasi berbantuan telepon pintar (*smartphone*), belum dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Guru masih mengalami

kesulitan dalam menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik. Kondisi tersebut berdampak pada keterlibatan peserta didik selama pembelajaran, di mana sebagian peserta didik terlihat kurang fokus, cepat merasa bosan, serta kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Di sisi lain, sebagian besar peserta didik kelas II telah mengenal dan terbiasa menggunakan *smartphone* di luar jam pelajaran. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tingginya intensitas penggunaan teknologi digital oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari dengan pemanfaatannya sebagai media pembelajaran di sekolah.

Hasil kajian terhadap berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis *game online* edukasi memberikan peluang yang besar untuk menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan berpusat pada peserta didik. Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut masih berfokus pada pengembangan media maupun penerapan media pada konteks yang

berbeda, sedangkan penelitian yang mendeskripsikan secara mendalam implementasi media pembelajaran *game online* edukasi berbantuan telepon pintar (*smartphone*) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II sekolah dasar melalui pendekatan kualitatif masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses implementasi media pembelajaran *game online* edukasi berbantuan *smartphone*, mengetahui respons dan keterlibatan peserta didik, serta mengidentifikasi faktor pendukung dan faktor penghambat dalam pelaksanaannya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas II di SDN 2 Citeko.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian bertujuan untuk memperoleh pemahaman secara mendalam mengenai implementasi media pembelajaran *game online* edukasi berbantuan telepon pintar (*smartphone*) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II SDN 2 Citeko. Penelitian ini tidak bertujuan untuk menguji hipotesis atau

mengukur hubungan antar variabel, melainkan mendeskripsikan secara sistematis proses implementasi media pembelajaran, respons subjek penelitian, serta faktor-faktor yang mendukung dan menghambat pelaksanaannya. Menurut Creswell dan Poth (2024), penelitian kualitatif merupakan suatu pendekatan yang digunakan untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang diberikan individu atau kelompok terhadap suatu permasalahan sosial maupun fenomena tertentu, dengan peneliti sebagai instrumen utama dalam mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasikan data.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Citeko yang beralamat di Desa Citeko, Kecamatan Plered, Kabupaten Purwakarta, Jawa Barat pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa sekolah tersebut telah memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya penggunaan media pembelajaran *game online* edukasi berbantuan telepon pintar (*smartphone*) dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas II. Subjek penelitian dipilih

menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan subjek penelitian berdasarkan pertimbangan tertentu sesuai dengan tujuan penelitian. Adapun subjek dalam penelitian ini meliputi guru kelas II SDN 2 Citeko sebagai informan utama, siswa kelas II yang berjumlah 25 orang sebagai subjek yang mengikuti proses pembelajaran, serta kepala SDN 2 Citeko sebagai informan pendukung.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara partisipan, di mana peneliti terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan media pembelajaran *game online* edukasi berbantuan telepon pintar (*smartphone*) untuk mengamati proses implementasi media, aktivitas guru dan siswa, interaksi selama pembelajaran, serta situasi pembelajaran secara langsung. Wawancara menggunakan jenis wawancara semi terstruktur (*semi-structured interview*) yang dilakukan kepada guru kelas II sebagai informan utama dan siswa kelas II sebagai informan pendukung untuk

memperoleh informasi mengenai proses implementasi media pembelajaran, respons siswa, serta faktor-faktor pendukung dan penghambat. Dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data pendukung berupa Modul Ajar, Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), foto kegiatan pembelajaran, daftar hadir siswa, media *game online* edukasi, serta dokumen pendukung lainnya yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara sistematis melalui beberapa tahapan. Tahap pertama adalah identifikasi data, yaitu mengenali dan menginventarisasi seluruh data yang telah diperoleh selama penelitian. Tahap kedua adalah kategorisasi data, yaitu mengelompokkan data yang memiliki kesamaan makna, karakteristik, atau tema berdasarkan fokus penelitian. Tahap ketiga adalah kodifikasi (*coding*), yaitu pemberian kode atau penanda terhadap data yang telah dikategorikan sehingga memudahkan peneliti dalam mengelompokkan dan menganalisis data. Tahap keempat adalah reduksi data, yaitu menyeleksi, memfokuskan, menyederhanakan, dan mengelompokkan data yang telah

dikumpulkan sehingga diperoleh informasi yang relevan dengan tujuan penelitian. Tahap kelima adalah pemetaan pola, yaitu menemukan hubungan, kecenderungan, serta keterkaitan antardata yang telah melalui proses sebelumnya. Tahap keenam adalah sintesis dan penarikan kesimpulan, yaitu mengintegrasikan seluruh hasil analisis untuk menghasilkan temuan penelitian yang utuh dan menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di kelas II SDN 2 Citeko pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi Lima Simbol Pancasila. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

1. Implementasi Media Pembelajaran Game Online Edukasi Berbantuan Smartphone

Berdasarkan hasil observasi, implementasi media pembelajaran dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, guru menyusun Modul Ajar dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) serta

mempersiapkan media game online edukasi yang disesuaikan dengan materi lambang sila Pancasila. Pada tahap pelaksanaan, guru mengawali pembelajaran dengan salam, doa, dan apersepsi, kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran dan menjelaskan materi secara singkat. Guru membagi 25 siswa menjadi lima kelompok yang masing-masing terdiri atas lima orang, kemudian setiap kelompok memperoleh satu smartphone untuk mengakses game online edukasi. Guru memberikan petunjuk penggunaan permainan dan membimbing setiap kelompok selama kegiatan berlangsung. Pada tahap evaluasi, guru melakukan penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran.

Hasil wawancara dengan wali kelas II, Ibu Sri Mulyani, S.Pd., mengungkapkan bahwa sebelum menggunakan media game online edukasi, pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi oleh metode ceramah dan pemberian tugas sehingga siswa terkadang merasa bosan. Materi yang dianggap cukup sulit dipahami siswa adalah mengenai makna-makna Pancasila yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Setelah menggunakan

media game online edukasi, guru menilai bahwa siswa menjadi lebih bersemangat dan tidak mudah merasa jenuh karena kegiatan pembelajaran memberikan pengalaman yang berbeda. Guru menyatakan bahwa tingkat efektivitas penggunaan media ini sekitar 70%, dengan catatan bahwa penggunaan media online perlu didukung oleh ketersediaan perangkat yang memadai.



Gambar kegiatan pendahuluan pembelajaran

2. Respon dan Keterlibatan Peserta Didik

Berdasarkan hasil observasi, siswa menunjukkan respons yang sangat positif terhadap penggunaan media pembelajaran game online edukasi. Siswa tampak ceria, bersemangat, aktif, dan antusias dalam mengikuti seluruh rangkaian pembelajaran. Setiap anggota kelompok bekerja sama untuk menyelesaikan permainan edukasi

sesuai waktu yang telah ditentukan. Suasana pembelajaran berlangsung interaktif karena siswa saling berdiskusi, bergantian menggunakan smartphone, serta saling membantu dalam menjawab soal-soal yang terdapat pada game online edukasi.

Hasil wawancara dengan siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa senang mengikuti pembelajaran menggunakan game online edukasi karena permainannya menarik, mudah dipahami, dan membuat mereka lebih mudah mengenali lambang serta makna sila-sila Pancasila. Beberapa siswa bahkan menyampaikan keinginan untuk menggunakan aplikasi game edukasi tersebut di rumah sebagai sarana belajar secara mandiri.

Aspek yang Diamati	Hasil Observasi
Antusiasme siswa	Tinggi; siswa bersemangat mengikuti pembelajaran sejak awal hingga akhir
Keaktifan bertanya	Siswa aktif bertanya dan menjawab pertanyaan guru

Kerja sama kelompok	Siswa berdiskusi, bergantian menggunakan smartphone, dan saling membantu
Kemampuan mengoperasikan media	Sebagian besar siswa mampu mengikuti petunjuk penggunaan game
Fokus selama pembelajaran	Siswa tetap fokus dan tidak mudah bosan
Minat belajar	Siswa menunjukkan ketertarikan untuk menggunakan media secara mandiri di rumah

Tabel Respons dan Keterlibatan Siswa selama Pembelajaran

3. Faktor Pendukung dan Penghambat

Keberhasilan implementasi media pembelajaran *game online* edukasi di kelas II SDN 2 Citeko tidak terlepas dari dukungan berbagai faktor yang saling berkaitan. Faktor pendukung utama adalah

tingginya antusiasme dan minat belajar peserta didik, yang terlihat dari semangat mereka mengikuti setiap tahapan pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh dukungan penuh dari guru dan pihak sekolah dalam memanfaatkan teknologi sebagai inovasi pembelajaran, serta ketersediaan fasilitas pendukung seperti proyektor dan *smart TV* yang memungkinkan pembelajaran tetap berlangsung meskipun terdapat keterbatasan perangkat. Selain itu, karakteristik media *game online* edukasi yang menarik dan sesuai dengan materi Lima Simbol Pancasila mampu meningkatkan pemahaman siswa melalui tampilan visual dan aktivitas interaktif. Tidak kalah penting, penerapan pembelajaran kelompok mendorong terciptanya kerja sama dan diskusi antar siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih kolaboratif dan bermakna.

Di samping berbagai faktor pendukung, implementasi media pembelajaran *game online* edukasi juga menghadapi sejumlah kendala yang memengaruhi kelancaran proses pembelajaran. Kendala utama yang ditemui adalah keterbatasan jumlah *smartphone* yang dimiliki siswa, sehingga tidak semua peserta didik dapat mengakses media secara

individu dan pembelajaran harus dilakukan secara berkelompok. Selain itu, kualitas jaringan internet yang kurang stabil serta keterbatasan kuota internet menjadi hambatan teknis yang memperlambat akses terhadap *game online* edukasi. Faktor lain yang turut memengaruhi efektivitas pembelajaran adalah keterbatasan waktu pembelajaran, karena penggunaan media digital memerlukan waktu tambahan untuk pembagian perangkat, penjelasan teknis, dan pendampingan siswa. Tidak hanya itu, perbedaan kemampuan siswa dalam mengoperasikan media juga menjadi tantangan tersendiri, di mana sebagian siswa masih memerlukan bimbingan lebih intensif dibandingkan teman-temannya. Meskipun demikian, guru terus berupaya mengatasi berbagai kendala tersebut melalui strategi pembelajaran yang adaptif dan pendampingan yang berkelanjutan.

1, Implementasi Media Pembelajaran Game Online Edukasi Berbantuan *Smartphone*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran *game online* edukasi berbantuan *smartphone* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II SDN 2 Citeko telah dilaksanakan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Temuan ini sejalan dengan

teori implementasi yang dikemukakan oleh Rohmah et al. (2023) bahwa implementasi terdiri atas tiga tahapan utama, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Guru tidak hanya memanfaatkan game online edukasi sebagai media belajar, tetapi juga mengintegrasikan permainan tersebut ke dalam langkah-langkah pembelajaran yang telah direncanakan dalam modul ajar.

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan teori media pembelajaran yang menyatakan bahwa media berfungsi sebagai sarana untuk membantu guru menyampaikan materi sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan memudahkan peserta didik memahami materi yang dipelajari (Tambunan et al., 2023; Sutrisno et al., 2023). Pada pelaksanaan penelitian ini, *game online* edukasi digunakan sebagai media untuk mengenalkan materi Lambang Sila Pancasila melalui aktivitas permainan yang melibatkan gambar, pilihan jawaban, dan tantangan sederhana.

Temuan penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian Ramadhani Layla et al. (2025) yang menunjukkan bahwa implementasi

media pembelajaran berbasis permainan digital pada pembelajaran Pendidikan Pancasila mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, meningkatkan antusiasme peserta didik, serta mendorong keterlibatan mereka selama proses pembelajaran. Demikian pula penelitian Indriani et al. (2025) mengenai pengembangan media *game* edukasi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menunjukkan bahwa media berbasis permainan dapat membantu guru menyajikan materi secara lebih menarik dan memudahkan peserta didik memahami konsep-konsep Pendidikan Pancasila.

2. Respons dan Keterlibatan Peserta Didik

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *game online* edukasi memperoleh respons positif dari peserta didik. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi, aktif bekerja sama, dan mampu mengikuti pembelajaran dengan baik. Temuan ini memperkuat pendapat bahwa media pembelajaran berfungsi meningkatkan perhatian, minat, motivasi, serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Tambunan et al., 2023;

Sutrisno et al., 2023). Melalui penyajian materi yang dikemas dalam bentuk permainan interaktif, peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret, sehingga proses memahami materi menjadi lebih mudah dan menyenangkan.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan teori pembelajaran aktif (*active learning*) yang menempatkan peserta didik sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran. Selama penggunaan *game online* edukasi, peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi terlibat secara langsung dalam mencari jawaban, menyelesaikan tantangan, berdiskusi dengan teman, serta mengemukakan pendapat ketika proses evaluasi berlangsung. Kegiatan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran telah berlangsung secara aktif dan berpusat pada peserta didik sesuai dengan karakteristik pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Implementasi Media Pembelajaran *Game Online* Edukasi Berbantuan Telepon Pintar (*Smartphone*) pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas II di SDN

2 Citeko, dapat disimpulkan bahwa implementasi media pembelajaran tersebut telah dilaksanakan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Guru menyiapkan perangkat pembelajaran, memberikan penjelasan mengenai materi Lambang Sila Pancasila, memperkenalkan penggunaan *game online* edukasi, membagi peserta didik ke dalam kelompok belajar, memberikan satu perangkat *smartphone* pada setiap kelompok, mendampingi proses pembelajaran, serta melaksanakan evaluasi di akhir kegiatan. Seluruh tahapan tersebut terlaksana sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

Respons dan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran menunjukkan hasil yang positif. Peserta didik mengikuti pembelajaran dengan antusias, aktif memperhatikan penjelasan guru, mampu bekerja sama dalam kelompok, berpartisipasi dalam menyelesaikan permainan edukatif, serta menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *smartphone*. Penggunaan *game online* edukasi juga membantu peserta didik memahami materi

Lambang Sila Pancasila melalui kegiatan belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan.

Pelaksanaan media pembelajaran *game online* edukasi didukung oleh antusiasme peserta didik, kesiapan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran, serta dukungan dari pihak sekolah melalui penyediaan fasilitas pembelajaran. Di sisi lain, penelitian ini juga menemukan beberapa kendala, antara lain keterbatasan jumlah *smartphone*, kondisi jaringan internet yang kurang stabil, keterbatasan kuota internet, serta waktu pembelajaran yang terbatas. Meskipun demikian, guru melakukan berbagai upaya untuk mengatasi kendala tersebut, seperti memanfaatkan proyektor atau smart TV sebagai media pendukung sehingga proses pembelajaran tetap dapat berlangsung secara efektif.

Secara keseluruhan, implementasi media pembelajaran *game online* edukasi berbantuan telepon pintar (*smartphone*) memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, menarik, dan bermakna bagi peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II SDN 2 Citeko.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi salah satu alternatif yang mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih inovatif sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2024). *Qualitative Inquiry and Research Design*. Sage Publications.
- Ferigato, E., Santoso Dos Sobral, O., Souza De Lopes Nunes Mary, S., Lima De Leonardo, D., Messias Flavio, J., & Estender Carlos, A. (2023). O uso do smartphones nas escolas: Benefícios, desafios e perspectivas educacionais. *Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação*, 12(8), 1-14.
- Fiestawa, R., Mulyani, D. S., & Fajria, D. W. (2025). Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik dengan Penggunaan Metode Game Based Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 12(3), 325-336.
- Indriani, L., Lathifa Dina, B., & Sari, M. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Ular Tangga Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila. *Jurnal Penelitian Nusantara*, 1, 714-717.

- Kholifah Elisa, P., Setiawan, F., & Fitri Lahdilah, N. (2022). Implementasi Kebijakan Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Kebijakan*, 4(2), 164-174.
- Laumann, D., Krause, M., Kremer, F. E., Leibrock, B., Ubben S, M., & Fortmann, B. (2025). Mobile learning in the classroom -- Should students bring mobile devices for learning, or should these be provided by schools? *Education and Information Technologies*. <https://doi.org/10.1007/s10639-024-13213-w>
- Paggara, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Penerbit Deepublish.
- Ramadhani Layla, R., Annur Khumaera, A., & Syarifah Nurzahra, A. (2025). Implementasi Pembelajaran Berbasis Game Sederhana untuk Meningkatkan Ketertarikan Siswa pada Makna Sila-Sila Pancasila di Masyarakat Kelas 4 SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 16(7).
- Rohmah, S., Trimulyo, J., & Kurniawan Irwan, D. (2023). Efektivitas dalam Implementasi Kurikulum Sekolah di MA Al-Amin. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 2, 43-48.
- Sani Aulia Izzah, M., & Murdiono, M. (2025). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Kahoot Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Pengembangan Keterampilan Kolaborasi Siswa Madrasah Aliyah. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 14(2), 2319-2336.
- Suhirman, L., Marta Farady, R., Wachyudi, K., Wibawa Pageh, A., Kafiar, E., Ismail, Adawiah, R., Anyan, Puteri Battista, G., & Ismail. (2025). *Media Pembelajaran*. Penerbit Yayasan Kita Menulis.
- Sutrisno, D., Wardah, Panjaitan, M., Marlina, S., Manurung Rizky Karunia, A., Sinaga, M., Lasty Firdausi, W., Lestari, E., Sari, W., & Abidin, Z. (2023). *Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi*. Penerbit Widina.
- Tambunan, H., Subakti, H., Sari Chandra, A., Mas'ud, H., Dwinanto, A., Evenddy Sadj, S., Pagiling Luden, S., Simarmata, J., & Munfarikhatin, A. (2023). *Media Pembelajaran Interaktif*. Penerbit Widina.