

# Pengembangan Media Ular Tangga Digital Terintegrasi Pengelolaan Konflik dalam Pembelajaran PPKn untuk Penguatan Karakter Siswa Sekolah Dasar

Neni Mika Triana<sup>1\*</sup>, Nahriyah Fata<sup>2</sup>, Pahri Siregar<sup>3</sup>

<sup>1\*,2,3</sup>Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Sumatera Utara, Indonesia

## Article Info

### Article history:

Received Jun 11, 2026

Accepted Jul 24, 2026

Published Online Aug 31, 2026

### Keywords:

Media Pembelajaran

Pendidikan Kewarganegaraan

Pengelolaan Konflik

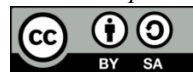
Karakter Siswa

Ular Tangga Digital

## ABSTRACT

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi dan wawancara di SDIT Al-Izzah Sibuhuan Padang Lawas yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran PPKn masih terbatas dan belum secara optimal memfasilitasi pembelajaran yang mengintegrasikan pengelolaan konflik serta penguatan karakter siswa. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media ular tangga digital terintegrasi pengelolaan konflik dalam pembelajaran PPKn yang valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate). Subjek penelitian terdiri atas satu ahli materi, satu ahli media, satu guru kelas V, dan 20 siswa kelas V SDIT Al-Izzah Sibuhuan Padang Lawas. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, lembar validasi, angket praktikalitas, lembar observasi karakter, serta tes hasil belajar. Data validitas dan praktikalitas dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan persentase, sedangkan efektivitas dianalisis berdasarkan perubahan skor pre-test dan post-test hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh persentase validitas sebesar 85,26% dengan kategori sangat valid. Kepraktisan media memperoleh respon guru sebesar 92% dan respon siswa sebesar 90,9%, yang keduanya berada pada kategori sangat praktis. Hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dari 62,75 pada pre-test menjadi 92 pada post-test. Hasil observasi karakter selama pembelajaran menunjukkan ketercapaian karakter tanggung jawab, kerja sama, toleransi, disiplin, dan kemampuan menyelesaikan konflik secara damai. Dengan demikian, media ular tangga digital terintegrasi pengelolaan konflik dinyatakan valid, praktis, dan efektif dalam mendukung pembelajaran PPKn, serta berpotensi mendukung penguatan karakter siswa sekolah dasar.

*This is an open access under the CC-BY-SA licence*



## Corresponding Author:

Neni Mika Triana

Program Studi Pendidikan Dasar,

Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan,

Sumatera Utara, Indonesia

Email: [Nenimika22@gmail.com](mailto:Nenimika22@gmail.com)

**How to cite:** Triana, N. M., Fata, N., & Siregar, P. (2026). Pengembangan Media Ular Tangga Digital Terintegrasi Pengelolaan Konflik dalam Pembelajaran PPKn untuk Penguatan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 6(2), 1287–1299. <https://doi.org/10.51574/jrip.v6i2.5677>

## *Pengembangan Media Ular Tangga Digital Terintegrasi Pengelolaan Konflik dalam Pembelajaran PPKn untuk Penguatan Karakter Siswa Sekolah Dasar*

### **1. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan salah satu instrumen utama dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui pendidikan, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga nilai-nilai moral yang menjadi dasar dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam konteks pendidikan nasional, pembentukan karakter menjadi salah satu tujuan utama yang harus diwujudkan melalui seluruh proses pembelajaran, sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang menekankan pengembangan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, berakhlak mulia, cakap, kreatif, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab (Republik Indonesia, 2003, Pasal 3). Pembentukan karakter menjadi isu yang semakin penting dalam dunia pendidikan karena berbagai permasalahan sosial yang melibatkan peserta didik masih sering ditemukan di lingkungan sekolah. Permasalahan karakter pada siswa sekolah dasar masih menjadi perhatian dalam konteks pendidikan di Indonesia. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa perilaku perundungan (*bullying*), rendahnya toleransi, serta lemahnya tanggung jawab dan kemampuan mengelola konflik masih ditemukan dalam lingkungan sekolah dasar. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penguatan karakter melalui penanaman nilai tanggung jawab, toleransi, kerja sama, dan kemampuan menyelesaikan konflik secara damai perlu mendapatkan perhatian yang lebih serius. Hal ini sejalan dengan pandangan Lickona (2004) bahwa pendidikan karakter tidak hanya berkaitan dengan pengetahuan tentang nilai moral, tetapi juga pembentukan perasaan dan perilaku moral dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam pembentukan karakter siswa adalah Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), karena pembelajarannya tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan mengenai hak dan kewajiban sebagai warga negara, tetapi juga pada pengembangan sikap dan karakter yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Secara empiris, penelitian Hidayati dan Minsih (2023) menunjukkan bahwa pembelajaran PKn melalui model *Value Clarification Technique* dapat meningkatkan karakter siswa sekolah dasar, sehingga pembelajaran kewarganegaraan dapat menjadi sarana untuk menginternalisasikan nilai-nilai karakter dalam perilaku siswa. Sejalan dengan temuan tersebut, Utami dan Sanjaya (2025) menunjukkan bahwa pembelajaran PKn di sekolah dasar berperan dalam menanamkan nilai disiplin, tanggung jawab, patriotisme, dan kepedulian sosial melalui proses pembelajaran yang terintegrasi dengan nilai-nilai karakter. Selain itu, penelitian Zakiah et al. (2023) menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di sekolah dasar dapat digunakan untuk menanamkan nilai-nilai multikultural, seperti keterbukaan terhadap perbedaan suku, agama, ras, bahasa, dan latar belakang sosial. Temuan-temuan tersebut memperkuat pandangan bahwa PKn memiliki posisi strategis sebagai wahana pendidikan karakter karena memungkinkan siswa tidak hanya memahami nilai-nilai kewarganegaraan secara kognitif, tetapi juga mengembangkan sikap dan perilaku yang mencerminkan tanggung jawab, toleransi, kepedulian sosial, dan penghargaan terhadap keberagaman.

Hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SDIT Al-Izzah Sibuhuan Padang Lawas pada tahun 2025 menunjukkan bahwa pembelajaran PKn masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks sebagai sumber belajar utama. Dari 20 siswa yang diamati, sebanyak 20 siswa 80% terlihat pasif selama proses pembelajaran, yang ditunjukkan oleh rendahnya keterlibatan dalam bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat. Penggunaan media pembelajaran interaktif juga masih terbatas,

yaitu hanya 1 kali dalam 3, sedangkan pembelajaran lebih sering menggunakan buku teks dan penjelasan guru. Dari aspek karakter, ditemukan bahwa 20 siswa 70% masih menunjukkan keterbatasan dalam bekerja sama, bertanggung jawab, menghargai perbedaan, atau menyelesaikan perbedaan pendapat secara damai. Temuan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara tujuan pembelajaran PKn yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan kewarganegaraan, tetapi juga pada pembentukan karakter, dengan kondisi pembelajaran yang berlangsung di lapangan. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual untuk meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus memfasilitasi penguatan karakter melalui aktivitas pembelajaran yang menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran yang tepat diketahui dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran (Arsyad, 2020).

Pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan siswa karena menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif, menantang, dan menyenangkan. Temuan empiris pada jenjang sekolah dasar menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan berbasis permainan dalam pembelajaran dapat mendukung motivasi, aktivitas, dan keterampilan sosial siswa. Fitriyani et al. (2023), misalnya, menemukan bahwa penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran PPKn pada siswa kelas V memperoleh respons positif sebesar 93,86% dan mendorong siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Sejalan dengan itu, Suprianto (2024) menunjukkan bahwa penggunaan permainan ular tangga dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dapat meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar, dengan ketuntasan belajar meningkat dari 35,71% pada tahap prasiklus menjadi 89,28% pada siklus III. Kajian yang lebih luas mengenai gamifikasi dalam pembelajaran PKn sekolah dasar juga menunjukkan bahwa unsur permainan dapat mendukung motivasi, keterampilan kolaboratif, dan pemahaman kewarganegaraan siswa (Hanifah et al., 2025). Temuan tersebut memberikan dasar empiris bahwa pendekatan permainan relevan digunakan dalam pembelajaran PKn di sekolah dasar, terutama untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan partisipatif.

Salah satu bentuk permainan yang potensial dikembangkan sebagai media pembelajaran adalah ular tangga karena memiliki aturan sederhana, mudah dimainkan secara berkelompok, dan dapat dimodifikasi dengan memasukkan materi serta tugas pembelajaran. Penelitian Rahayu dan Prasetyaningtyas (2025) menunjukkan bahwa pengembangan media ular tangga pada materi Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas IV sekolah dasar menghasilkan media dengan tingkat validitas tinggi dan memberikan peningkatan hasil belajar berdasarkan analisis *N-Gain*. Penelitian lain mengenai ular tangga dalam pembelajaran PPKn juga menunjukkan bahwa media tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Fitriyani et al., 2023). Bahkan, pengembangan ular tangga berbasis kartu misi atau kartu rahasia telah mulai diarahkan untuk menghadirkan aktivitas pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual (Susilawati et al., 2024). Dengan demikian, ular tangga tidak hanya berfungsi sebagai permainan, tetapi dapat dirancang sebagai media yang memuat pertanyaan, misi, situasi, dan pengambilan keputusan yang berkaitan dengan tujuan pembelajaran.

Selain penguasaan materi PKn, pembelajaran pada jenjang sekolah dasar perlu memberikan pengalaman kepada siswa untuk menghadapi dan menyelesaikan konflik secara konstruktif. Konflik antarsiswa merupakan fenomena yang dapat muncul akibat perbedaan pendapat, interaksi sosial, maupun tindakan agresif. Penelitian Hanum et al. (2024) terhadap 55 siswa sekolah dasar di Jawa Barat menunjukkan adanya berbagai bentuk konflik antarsiswa, termasuk kekerasan fisik, agresi verbal, ancaman, dan perusakan barang, serta menunjukkan bahwa penanganan konflik yang tidak tepat dapat menimbulkan dampak negatif bagi hubungan sosial siswa. Penelitian Yumahendra dan Maftuh (2024) juga menegaskan bahwa konflik merupakan bagian dari interaksi siswa di lingkungan sekolah sehingga keterampilan resolusi konflik perlu dikembangkan sejak pendidikan dasar. Lebih lanjut,

Sa'odah et al. (2023) menunjukkan bahwa pengembangan keterampilan resolusi konflik pada siswa sekolah dasar tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menyelesaikan perselisihan, tetapi juga berpotensi mengembangkan komunikasi, kepercayaan diri, kemampuan beradaptasi, berpikir kritis, negosiasi, dan sikap demokratis. Hal tersebut relevan dengan tujuan pembelajaran PKn yang menekankan pembentukan warga negara yang mampu menghargai perbedaan, bekerja sama, bertanggung jawab, dan menyelesaikan permasalahan secara demokratis.

Hubungan antara pengelolaan konflik dan pembentukan karakter juga didukung oleh penelitian empiris. Penelitian mengenai pendidikan karakter pada siswa sekolah dasar menunjukkan bahwa penguatan nilai empati, toleransi, tanggung jawab, dan kerja sama berperan dalam mencegah perilaku negatif seperti perundungan (Ariyanti et al., 2024; Pasaribu & Damanik, 2024). Selain itu, penelitian tentang pendidikan kewarganegaraan menunjukkan bahwa pembelajaran PKn dapat menjadi wahana pengembangan karakter melalui penanaman nilai disiplin, tanggung jawab, patriotisme, dan kepedulian sosial (Utami & Sanjaya, 2025). Dengan demikian, pengelolaan konflik dapat ditempatkan sebagai bagian dari pengalaman belajar PKn karena situasi konflik memungkinkan siswa mempraktikkan nilai-nilai tersebut dalam bentuk pengambilan keputusan, komunikasi, penghargaan terhadap perbedaan, kerja sama, dan penyelesaian masalah secara damai.

Berdasarkan sintesis penelitian terdahulu, terdapat tiga kecenderungan utama. Pertama, penelitian tentang media ular tangga pada pembelajaran sekolah dasar umumnya berfokus pada peningkatan motivasi, aktivitas, dan hasil belajar, termasuk dalam pembelajaran PKn atau Pendidikan Pancasila (Fitriyani et al., 2023; Suprianto, 2024; Rahayu & Prasetyaningtyas, 2025). Kedua, penelitian tentang pendidikan karakter melalui PKn telah menunjukkan pentingnya pembelajaran dalam menanamkan tanggung jawab, toleransi, kerja sama, dan kepedulian sosial (Utami & Sanjaya, 2025). Ketiga, penelitian tentang resolusi konflik pada siswa sekolah dasar telah menunjukkan pentingnya pengalaman belajar yang terstruktur untuk mengembangkan komunikasi, empati, negosiasi, dan kemampuan menyelesaikan konflik (Sa'odah et al., 2023; Yumahendra & Maftuh, 2024). Namun, berdasarkan penelitian-penelitian tersebut, belum ditemukan pengembangan media ular tangga digital pada pembelajaran PKn sekolah dasar yang secara khusus mengintegrasikan skenario konflik, proses pengambilan keputusan, dan nilai-nilai karakter Pancasila dalam satu mekanisme permainan. Oleh karena itu, celah penelitian terletak pada kebutuhan untuk menggabungkan kekuatan media permainan ular tangga, pembelajaran PKn, dan pengelolaan konflik ke dalam suatu media pembelajaran yang terintegrasi.

Kebaruan penelitian ini terletak pada desain media ular tangga digital yang tidak hanya menyajikan materi dan pertanyaan PKn, tetapi juga memasukkan skenario konflik yang dekat dengan kehidupan siswa sekolah dasar, seperti perbedaan pendapat dalam kelompok, perselisihan antarteman, pembagian tugas, perbedaan pilihan, dan tindakan yang berpotensi menimbulkan konflik. Setiap skenario dirancang untuk mendorong siswa memilih tindakan, mempertimbangkan konsekuensi, berkomunikasi, bekerja sama, serta menentukan penyelesaian yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Dengan demikian, unsur permainan tidak hanya digunakan sebagai pemicu motivasi, tetapi menjadi mekanisme pembelajaran untuk melatih pengambilan keputusan dan pengelolaan konflik secara konstruktif. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan media ular tangga digital terintegrasi pengelolaan konflik dalam pembelajaran PKn yang valid dan praktis serta menguji efektivitasnya terhadap hasil belajar, sekaligus mendukung penguatan karakter siswa sekolah dasar.

## **2. Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and*

*Development/R&D*) yang bertujuan menghasilkan media ular tangga digital terintegrasi pengelolaan konflik dalam pembelajaran PKn untuk penguatan karakter siswa sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel, yang terdiri atas empat tahap, yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate* (Hafina, Nur, & Malik, 2022). Pada tahap *Define*, dilakukan analisis awal-akhir, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran untuk mengidentifikasi kebutuhan media serta karakteristik siswa dan materi PKn yang akan dikembangkan. Tahap ini dinyatakan berhasil apabila diperoleh kebutuhan pengembangan yang jelas, karakteristik pengguna teridentifikasi, serta tujuan pembelajaran dan materi yang relevan telah ditetapkan. Pada tahap *Design*, dilakukan penyusunan rancangan awal media, pemilihan format dan tampilan permainan ular tangga digital, penyusunan materi PKn, perancangan skenario pengelolaan konflik, kartu atau pertanyaan permainan, serta penyusunan instrumen validasi dan uji coba. Tahap ini menghasilkan prototipe awal media dan perangkat evaluasi yang siap divalidasi. Pada tahap *Develop*, prototipe divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, kemudian direvisi berdasarkan saran validator dan diujicobakan kepada guru serta siswa. Keberhasilan tahap ini ditentukan berdasarkan tingkat validitas dan praktikalitas media serta hasil uji coba untuk mengetahui efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran. Pada tahap *Disseminate*, media yang telah memenuhi kriteria kelayakan dan hasil uji coba disebarluaskan secara terbatas kepada pihak sekolah atau pengguna yang menjadi sasaran penelitian melalui penyampaian produk dan panduan penggunaan. Dengan demikian, setiap tahap pengembangan menghasilkan keluaran yang menjadi dasar bagi pelaksanaan tahap berikutnya sehingga proses pengembangan media dapat dilakukan secara sistematis dan direplikasi. Uraian setiap tahap pengembangan disajikan dalam lima subbagian berikut.

### **Jenis dan Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan R&D dengan model 4D untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran PKn terintegrasi pengelolaan konflik berbasis permainan ular tangga digital. Model ini dipilih karena tahapannya sistematis — mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, validasi ahli, hingga uji coba terbatas — sehingga cocok digunakan untuk menghasilkan media pembelajaran yang teruji validitas, praktikalitas, dan efektivitasnya.

### **Subjek/Populasi dan Sampel**

Subjek penelitian terdiri atas satu orang ahli materi, satu orang ahli media, satu orang guru kelas V, dan 20 siswa kelas V SDIT Al-Izzah Sibuhuan Padang Lawas. Ahli materi dan ahli media dilibatkan pada tahap validasi produk, sedangkan guru kelas V dan 20 siswa kelas V dilibatkan pada tahap uji coba terbatas untuk memperoleh data kepraktisan dan efektivitas media. Guru kelas V memberikan penilaian terhadap kepraktisan media berdasarkan kemudahan penggunaan, kejelasan materi, keterlaksanaan pembelajaran, dan kesesuaian media dengan karakteristik siswa, sedangkan siswa memberikan respons terhadap penggunaan media selama proses pembelajaran. Uji coba terbatas dilaksanakan pada siswa kelas V sebagai sasaran pengguna media yang dikembangkan.

### **Instrumen**

Instrumen yang digunakan meliputi lembar validasi ahli materi dan ahli media (untuk mengukur kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, serta desain tampilan dan navigasi media), angket praktikalitas untuk guru dan siswa (untuk mengukur kemudahan penggunaan media), serta tes hasil belajar berupa soal pre-test dan post-test yang digunakan untuk mengukur efektivitas media terhadap pemahaman siswa pada materi PKn. Instrumen tes terdiri atas 10 butir soal berbentuk uraian, yang disusun berdasarkan kisi-kisi sesuai tujuan pembelajaran dan indikator kompetensi materi yang diajarkan. Indikator yang diukur meliputi kemampuan memahami konsep, mengidentifikasi nilai-nilai Pancasila, menganalisis permasalahan, dan

menentukan solusi terhadap permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Instrumen pre-test dan post-test menggunakan indikator dan tingkat kesulitan yang setara sehingga perubahan skor dapat digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media. Sebelum digunakan dalam uji coba, instrumen tes terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Validitas butir soal dianalisis menggunakan analisis SPSS. Butir soal dinyatakan layak digunakan apabila memenuhi kriteria validitas yang telah ditetapkan dan instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang memenuhi kriteria yang digunakan dalam penelitian. Ketiga instrumen ini dipilih karena masing-masing merepresentasikan tiga aspek kelayakan produk R&D yang disyaratkan, yaitu validitas, praktikalitas, dan efektivitas.

#### **Prosedur/Pengumpulan Data**

Data dikumpulkan melalui empat tahap sesuai dengan model pengembangan 4D. Pada tahap *Define*, dilakukan observasi dan wawancara dengan guru serta siswa untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran, kebutuhan media, karakteristik siswa, dan permasalahan karakter yang berkaitan dengan tanggung jawab, kerja sama, toleransi, disiplin, serta kemampuan menyelesaikan konflik secara damai. Pada tahap *Design*, disusun rancangan media ular tangga digital yang memuat materi PKn, petunjuk penggunaan, soal evaluasi, skenario atau kasus konflik yang kontekstual, serta aktivitas yang mengintegrasikan nilai-nilai karakter, kemudian disusun instrumen penelitian berupa lembar validasi, angket praktikalitas, tes hasil belajar, dan lembar observasi karakter. Pada tahap *Develop*, media divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, kemudian direvisi berdasarkan saran dan masukan validator. Setelah dinyatakan layak, media diujicobakan secara terbatas kepada guru dan siswa kelas V untuk memperoleh data praktikalitas dan efektivitas melalui pre-test dan post-test, serta data penguatan karakter melalui lembar observasi karakter selama proses pembelajaran. Pada tahap *Disseminate*, media yang telah memenuhi kriteria kelayakan dan hasil uji coba disebarluaskan secara terbatas melalui implementasi dan penyampaian produk kepada pihak sekolah sebagai pengguna sasaran. Data karakter digunakan untuk mendeskripsikan ketercapaian perilaku tanggung jawab, kerja sama, toleransi, disiplin, dan kemampuan menyelesaikan konflik secara damai selama penggunaan media, sedangkan efektivitas media ditentukan berdasarkan perubahan hasil belajar siswa dari pre-test ke post-test.

#### **Analisis Data**

Data penelitian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Data validitas yang diperoleh dari lembar penilaian ahli materi dan ahli media serta data praktikalitas yang diperoleh dari angket respons guru dan siswa dianalisis menggunakan persentase. Persentase skor dihitung dengan membandingkan skor yang diperoleh dengan skor maksimal, kemudian dikalikan 100%. Hasil persentase selanjutnya dikategorikan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan secara operasional. Kriteria validitas dan praktikalitas media disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Kriteria Validitas dan Praktikalitas Media

| Persentase | Kategori Validitas | Kategori Praktikalitas |
|------------|--------------------|------------------------|
| 81–100%    | Sangat valid       | Sangat praktis         |
| 61–80%     | Valid              | Praktis                |
| 41–60%     | Cukup valid        | Cukup praktis          |
| 21–40%     | Kurang valid       | Kurang praktis         |
| 0–20%      | Tidak valid        | Tidak praktis          |

Media dinyatakan memenuhi kriteria kelayakan apabila memperoleh persentase minimal 61% atau berada pada kategori valid dan praktis. Selanjutnya, peningkatan hasil belajar siswa dianalisis menggunakan *normalized gain* (N-gain) berdasarkan skor pre-test dan post-test. Nilai N-gain dihitung dengan membandingkan selisih skor post-test dan pre-test dengan selisih antara skor maksimum dan skor pre-test. Hasil N-gain kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria berikut.

Tabel 2. Kriteria N-gain

| Nilai N-gain                 | Kategori Peningkatan |
|------------------------------|----------------------|
| 0,70 atau lebih              | Tinggi               |
| 0,30 sampai kurang dari 0,70 | Sedang               |
| Kurang dari 0,30             | Rendah               |

Nilai N-gain digunakan untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media ular tangga digital. Karena penelitian ini menggunakan uji coba terbatas dengan desain satu kelompok tanpa kelompok kontrol, hasil N-gain ditafsirkan sebagai peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media dan tidak digunakan untuk menyimpulkan bahwa media lebih efektif dibandingkan metode atau media pembelajaran lainnya. Dengan demikian, istilah efektivitas dalam penelitian ini merujuk pada peningkatan hasil belajar berdasarkan perbandingan skor pre-test dan post-test, sedangkan validitas dan praktikalitas ditentukan berdasarkan hasil penilaian ahli dan respons pengguna.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### Hasil Uji Validitas Media

Validasi media dilakukan oleh dua validator, yaitu satu ahli materi dan satu ahli media. Masing-masing validator menilai 15 butir pernyataan yang disusun berdasarkan indikator penilaian sesuai dengan bidang keahliannya. Instrumen validasi menggunakan skala penilaian yang kemudian dikonversi ke dalam rentang persentase dengan skor maksimal 100. Ahli materi menilai empat aspek, yaitu kesesuaian materi dengan capaian dan tujuan pembelajaran, ketepatan dan kelengkapan isi, kebahasaan, serta keterkaitan materi dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Dari 15 butir pernyataan tersebut, ahli materi memperoleh skor sebesar 89,09 dari skor maksimal 100, sehingga diperoleh persentase validitas sebesar 89,09% dan termasuk kategori sangat valid. Sementara itu, ahli media menilai lima aspek, yaitu desain tampilan, kualitas visual, navigasi, kemudahan penggunaan, dan kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik. Hasil penilaian ahli media memperoleh skor sebesar 81,43 dari skor maksimal 100, sehingga diperoleh persentase validitas sebesar 81,43% dan termasuk kategori sangat valid. Rata-rata persentase validitas dari kedua validator adalah 85,26%, sehingga media ular tangga digital terintegrasi pengelolaan konflik dinyatakan sangat valid dan layak untuk digunakan pada tahap uji coba. Rincian hasil penilaian masing-masing validator disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Media

| No. | Validator   | Jumlah Butir | Skor Maksimal | Skor Diperoleh | Persentase | Kategori     |
|-----|-------------|--------------|---------------|----------------|------------|--------------|
| 1   | Ahli Materi | 15           | 100           | 89,09          | 89,09%     | Sangat Valid |
| 2   | Ahli Media  | 15           | 100           | 81,43          | 81,43%     | Sangat Valid |
|     | Rata-rata   | 30           | 200           | 170,52         | 85,26%     | Sangat Valid |

#### Hasil Uji Praktikalitas Media

Praktikalitas media ular tangga digital dinilai berdasarkan respons guru dan siswa setelah media digunakan dalam pembelajaran. Instrumen respons guru dan siswa masing-masing terdiri atas 15 butir pernyataan dengan skor maksimal yang dikonversi menjadi 100. Indikator penilaian meliputi kemudahan penggunaan media, kejelasan materi dan petunjuk penggunaan, daya tarik tampilan, keterlibatan siswa dalam pembelajaran, kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, serta manfaat media dalam membantu proses pembelajaran. Berdasarkan hasil angket, guru memperoleh skor 92 dari skor maksimal 100 atau sebesar 92%, sehingga termasuk kategori sangat praktis. Guru menilai bahwa media mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, petunjuk penggunaan mudah dipahami, dan membantu penyampaian materi PKn. Sementara itu, angket yang diberikan kepada 20 siswa

menunjukkan skor rata-rata sebesar 90,9 dari skor maksimal 100 atau sebesar 90,9%, sehingga termasuk kategori sangat praktis. Siswa memberikan respons positif terhadap media, terutama pada aspek daya tarik tampilan, kemudahan memahami materi dan petunjuk permainan, keterlibatan dalam aktivitas pembelajaran, serta pengalaman belajar yang menyenangkan. Rincian hasil uji praktikalitas disajikan pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Hasil Praktikalitas Media

| No | Responden | Persentase | Kategori       |
|----|-----------|------------|----------------|
| 1  | Guru      | 92%        | Sangat Praktis |
| 2  | Siswa     | 90,9%      | Sangat Praktis |

#### Hasil Uji Efektivitas Media

Hasil uji coba menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media ular tangga digital terintegrasi pengelolaan konflik. Rata-rata skor pre-test siswa sebesar 62,75, sedangkan rata-rata skor post-test meningkat menjadi 92. Dengan demikian, terjadi peningkatan sebesar 29,25 poin. Untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar secara lebih proporsional, dilakukan analisis *normalized gain* (N-gain). Berdasarkan perhitungan N-gain diperoleh nilai sebesar 0,79 yang termasuk dalam kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media dalam uji coba terbatas diikuti oleh peningkatan hasil belajar siswa yang tinggi. Namun, karena penelitian ini menggunakan desain satu kelompok tanpa kelompok kontrol, temuan tersebut ditafsirkan sebagai peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media dan tidak digunakan untuk menyimpulkan keunggulan media dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan media atau metode lainnya. Hasil pre-test, post-test, dan N-gain disajikan pada Tabel 3.

**Tabel 3.** Hasil Pre-test dan Post-test

| Aspek               | Hasil |
|---------------------|-------|
| Jumlah siswa        | 20    |
| Rata-rata pre-test  | 62,75 |
| Rata-rata post-test | 92,00 |

#### 4. Pembahasan

Hasil validasi menunjukkan bahwa media ular tangga digital terintegrasi pengelolaan konflik memperoleh rata-rata persentase sebesar 85,26% dan termasuk kategori sangat valid. Tingginya tingkat validitas tersebut menunjukkan bahwa media secara umum telah memenuhi aspek kelayakan isi dan kelayakan media untuk digunakan dalam pembelajaran PKn. Pada validasi ahli materi, aspek yang memperoleh penilaian paling tinggi adalah kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, terutama pada indikator kesesuaian materi dengan kompetensi pembelajaran, ketepatan konsep, dan keterkaitan materi dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Hal tersebut menunjukkan bahwa materi PKn dan skenario pengelolaan konflik yang disajikan dalam media telah relevan dengan tujuan pembelajaran serta karakteristik siswa sekolah dasar. Sementara itu, pada validasi ahli media, aspek yang memperoleh penilaian paling tinggi adalah desain tampilan dan kualitas visual, khususnya pada kejelasan tata letak, keterbacaan teks, pemilihan ilustrasi, dan konsistensi tampilan antarmuka. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media memiliki tampilan yang menarik dan dapat mendukung keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

Meskipun berada pada kategori sangat valid, masih terdapat beberapa aspek yang perlu diperbaiki. Ahli materi memberikan saran berupa penyederhanaan beberapa kalimat pada materi dan petunjuk permainan agar lebih sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa siswa kelas V, penambahan contoh situasi konflik yang lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, serta penyesuaian beberapa pertanyaan agar lebih selaras dengan tujuan pembelajaran PKn. Sementara itu, ahli media menyarankan perbaikan ukuran dan jenis huruf

pada beberapa bagian tampilan, peningkatan keterbacaan teks, penyederhanaan tata letak agar tidak terlalu padat, serta penyempurnaan navigasi agar siswa lebih mudah berpindah dari satu bagian permainan ke bagian lainnya. Berdasarkan masukan tersebut, dilakukan revisi terhadap media, antara lain menyederhanakan bahasa dan instruksi permainan, memperbaiki tampilan teks dan tata letak, menyesuaikan ilustrasi dengan karakteristik siswa sekolah dasar, memperjelas tombol navigasi, serta menyempurnakan beberapa skenario konflik agar lebih kontekstual dan mendorong siswa mempertimbangkan pilihan penyelesaian konflik secara damai.

Proses revisi tersebut menunjukkan bahwa hasil validasi tidak hanya digunakan untuk menentukan kelayakan produk, tetapi juga menjadi dasar penyempurnaan media sebelum digunakan pada tahap uji coba. Dengan demikian, tingkat validitas yang tinggi didukung oleh kesesuaian materi, desain media, keterbacaan, kemudahan navigasi, dan keterpaduan skenario pengelolaan konflik dengan tujuan pembelajaran PKn. Temuan ini sejalan dengan Arsyad (2020) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran perlu dirancang agar pesan pembelajaran dapat disampaikan secara jelas dan membantu peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang bermakna.

Penggunaan permainan ular tangga digital memungkinkan siswa belajar melalui aktivitas yang menyenangkan; media yang menarik secara visual dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa. Menurut Hafina, Nur, dan Malik (2022), media berbasis permainan mampu mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan sosial dalam satu kegiatan pembelajaran sehingga lebih efektif mendukung pendidikan karakter. Temuan ini sejalan dengan penelitian Syafria, Pratiwi, dan Kuryanto (2023) yang menunjukkan bahwa media ular tangga dalam pembelajaran PKn memiliki validitas tinggi dan layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Dari sisi praktikalitas, media ular tangga digital memperoleh respons yang sangat positif dari guru dan siswa. Hasil angket menunjukkan bahwa respons guru mencapai 92%, sedangkan rata-rata respons 20 siswa mencapai 90,9%, yang keduanya termasuk kategori sangat praktis. Pada angket guru, indikator kemudahan penggunaan dan kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran memperoleh respons tertinggi, masing-masing sebesar 94% dan 93%, yang menunjukkan bahwa media dapat digunakan dengan relatif mudah dan mendukung penyampaian materi PKn. Sementara itu, indikator fleksibilitas penggunaan dan kelengkapan petunjuk permainan memperoleh persentase sebesar 90% dan menjadi aspek yang relatif lebih rendah dibandingkan indikator lainnya. Pada angket siswa, indikator daya tarik tampilan dan keterlibatan dalam permainan memperoleh respons tertinggi sebesar 93%, sedangkan indikator kemudahan memahami beberapa instruksi atau skenario konflik memperoleh persentase terendah sebesar 88%. Temuan tersebut menunjukkan bahwa kekuatan utama media terletak pada tampilan yang menarik, kemudahan penggunaan, dan kemampuannya melibatkan siswa secara aktif, sedangkan aspek yang masih dapat disempurnakan berkaitan dengan kejelasan instruksi dan penyederhanaan beberapa skenario agar lebih mudah dipahami oleh seluruh siswa. Dengan demikian, hasil praktikalitas tidak hanya menunjukkan bahwa media dapat digunakan, tetapi juga memberikan informasi mengenai aspek produk yang telah kuat dan bagian yang masih memerlukan penyempurnaan. Keterlibatan siswa dalam diskusi, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan selama permainan juga menunjukkan karakteristik pembelajaran yang berpusat pada siswa, sejalan dengan Sanjaya (2021). Temuan ini juga sejalan dengan Choirunnisa dan Febriani (2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan media permainan digital dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendorong motivasi belajar siswa.

Hasil uji coba menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media ular tangga digital. Rata-rata skor pre-test sebesar 62,75 meningkat menjadi 92,00 pada post-test, sehingga terjadi peningkatan sebesar 29,25 poin. Analisis

normalized gain (N-gain) menghasilkan nilai 0,79, yang termasuk kategori tinggi. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media, pemahaman siswa terhadap materi PKn dan pengelolaan konflik mengalami peningkatan yang cukup tinggi. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan materi, mendiskusikan persoalan, dan mengambil keputusan berdasarkan situasi yang diberikan. Hal tersebut memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif dan kontekstual. Integrasi kasus konflik dalam permainan juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi permasalahan, mempertimbangkan beberapa alternatif penyelesaian, dan memilih tindakan yang sesuai dengan nilai-nilai yang dipelajari.

Meskipun demikian, peningkatan skor tersebut belum dapat diartikan sebagai bukti bahwa media secara tunggal menyebabkan peningkatan hasil belajar. Penelitian ini menggunakan uji coba terbatas pada 20 siswa kelas V dan tidak melibatkan kelompok kontrol atau kelompok pembanding. Oleh karena itu, peningkatan N-gain sebesar 0,79 lebih tepat ditafsirkan sebagai peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media dalam konteks uji coba terbatas. Peningkatan tersebut dapat dipengaruhi pula oleh faktor lain, seperti pengalaman belajar siswa, penjelasan guru, interaksi antarsiswa, atau faktor pembelajaran lainnya. Dengan demikian, temuan ini memberikan bukti awal mengenai potensi media dalam mendukung pembelajaran, tetapi diperlukan penelitian eksperimen dengan kelompok kontrol dan jumlah subjek yang lebih besar untuk menguji pengaruh media secara lebih kuat.

Pengintegrasian materi PKn dengan pengelolaan konflik dalam permainan ular tangga digital dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang tidak hanya berorientasi pada pemahaman materi, tetapi juga memberikan ruang bagi siswa untuk mempraktikkan nilai-nilai karakter dalam interaksi pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi karakter menggunakan lembar observasi yang telah disusun berdasarkan indikator penelitian, aspek kerja sama memperoleh persentase 90%, tanggung jawab 88%, toleransi 86%, disiplin 87%, dan kemampuan menyelesaikan konflik secara damai 84%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa selama penggunaan media terdapat kemunculan perilaku karakter yang sesuai dengan nilai-nilai yang diintegrasikan ke dalam permainan. Indikator kerja sama yang memperoleh persentase paling tinggi menunjukkan bahwa aktivitas permainan kelompok memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkomunikasi, berbagi peran, dan menyelesaikan tugas secara bersama. Sementara itu, indikator kemampuan menyelesaikan konflik secara damai memperoleh persentase yang relatif lebih rendah dibandingkan indikator lainnya, yang menunjukkan bahwa keterampilan tersebut masih memerlukan latihan dan pembiasaan lebih lanjut.

Temuan tersebut memperlihatkan bahwa media dapat menjadi sarana yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan nilai tanggung jawab, kerja sama, toleransi, dan penyelesaian konflik dalam situasi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pandangan Lickona (1991) bahwa pendidikan karakter tidak hanya berkaitan dengan pengetahuan mengenai nilai, tetapi juga memerlukan kesempatan untuk merasakan dan mempraktikkan nilai tersebut dalam tindakan. Dalam konteks penelitian ini, skenario konflik yang terdapat dalam permainan memberikan stimulus kepada siswa untuk mempertimbangkan pilihan tindakan dan mendiskusikan konsekuensi dari setiap pilihan. Dengan demikian, integrasi pengelolaan konflik dalam media memberikan kontribusi praktis berupa penyediaan situasi belajar yang memungkinkan siswa berlatih menerapkan nilai-nilai kewarganegaraan dalam konteks yang dekat dengan kehidupan mereka.

Namun demikian, data observasi tersebut tidak dapat digunakan untuk menyimpulkan bahwa media telah membentuk atau meningkatkan karakter siswa secara permanen. Observasi dilakukan dalam konteks uji coba terbatas dan pada waktu pembelajaran tertentu, sehingga data lebih tepat digunakan untuk menunjukkan kemunculan atau keterlaksanaan perilaku

karakter selama penggunaan media. Penguatan karakter merupakan proses yang berlangsung secara berkelanjutan dan memerlukan pembiasaan dalam berbagai lingkungan. Oleh karena itu, diperlukan pengamatan berulang dalam jangka waktu yang lebih panjang untuk mengetahui konsistensi dan retensi perilaku karakter setelah penggunaan media.

#### **4. Kesimpulan dan Saran**

Media pembelajaran PKn terintegrasi pengelolaan konflik berbasis permainan ular tangga digital yang dikembangkan dalam penelitian ini memperoleh tingkat validitas sebesar 85,26% dan termasuk kategori sangat valid. Dari aspek praktikalitas, media memperoleh respons sebesar 92% dari satu orang guru dan rata-rata 90,9% dari 20 siswa, yang keduanya berada pada kategori sangat praktis. Hasil uji coba juga menunjukkan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dari 62,75 pada pre-test menjadi 92,00 pada post-test, atau meningkat sebesar 29,25 poin, dengan nilai N-gain sebesar 0,79 yang termasuk kategori tinggi. Temuan tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media dalam uji coba terbatas. Namun, karena penelitian tidak menggunakan kelompok kontrol dan hanya melibatkan 20 siswa, peningkatan tersebut belum dapat digunakan untuk menyimpulkan bahwa media secara tunggal menyebabkan peningkatan hasil belajar.

Berdasarkan hasil observasi menggunakan instrumen karakter, selama penggunaan media siswa menunjukkan perilaku yang berkaitan dengan tanggung jawab, kerja sama, toleransi, disiplin, dan kemampuan menyelesaikan konflik secara damai. Persentase ketercapaian masing-masing indikator sebesar 88% untuk tanggung jawab, 90% untuk kerja sama, 86% untuk toleransi, 87% untuk disiplin, dan 84% untuk kemampuan menyelesaikan konflik secara damai. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan nilai-nilai karakter melalui aktivitas permainan, diskusi kelompok, dan penyelesaian skenario konflik. Dengan demikian, media yang dikembangkan mendukung munculnya perilaku karakter positif selama proses pembelajaran, tetapi belum dapat disimpulkan telah membentuk karakter siswa secara permanen karena pengamatan dilakukan dalam uji coba terbatas dan dalam waktu yang relatif singkat. Secara keseluruhan, media dapat digunakan sebagai salah satu alternatif inovasi pembelajaran PKn yang mengintegrasikan materi kewarganegaraan, pengelolaan konflik, dan aktivitas penguatan karakter dalam pengalaman belajar berbasis permainan.

Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan jumlah subjek yang lebih besar dan beberapa sekolah dengan karakteristik peserta didik yang beragam untuk menguji keterterapan media pada konteks pembelajaran yang lebih luas. Untuk memperoleh bukti yang lebih kuat mengenai pengaruh media terhadap hasil belajar, penelitian berikutnya dapat menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol atau kelompok pembandingan serta analisis statistik yang sesuai. Selain itu, pengukuran karakter perlu menggunakan instrumen yang terstruktur dan telah melalui pengujian validitas serta reliabilitas, disertai observasi yang dilakukan secara berulang agar perubahan perilaku karakter dapat diketahui secara lebih objektif. Penelitian lanjutan juga disarankan melakukan tes retensi hasil belajar dan pengukuran retensi karakter dalam jangka waktu tertentu, misalnya beberapa minggu atau beberapa bulan setelah penggunaan media, untuk mengetahui apakah peningkatan pemahaman dan perilaku karakter yang muncul selama pembelajaran dapat dipertahankan dalam jangka panjang. Pengujian tersebut penting karena penguatan karakter merupakan proses yang membutuhkan pembiasaan dan keberlanjutan, sehingga tidak dapat disimpulkan hanya berdasarkan satu kali implementasi media.

#### **5. Konflik Kepentingan**

Penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan.

## 6. Kontribusi Penulis

N.M.T. merancang gagasan penelitian, melakukan observasi dan wawancara di lapangan, mengembangkan produk media, mengumpulkan dan menganalisis data, serta menyusun naskah awal. N.F. dan P.S. berperan sebagai pembimbing yang memberikan arahan teori, metodologi, serta review naskah. Persentase kontribusi: N.M.T. 60%, N.F. 20%, P.S. 20%.

## 7. Pernyataan Ketersediaan Data

Data yang mendukung temuan penelitian ini tersedia atas permintaan yang wajar kepada penulis koresponden.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfiansyah, H. R., & Wangid, M. N. (2018). Muatan pendidikan kewarganegaraan sebagai upaya membelajarkan *civic knowledge*, *civic skills*, dan *civic disposition* di sekolah dasar. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 6(2), 185–194. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v6i2.23764>
- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Ariyanti, D. P., Sutriyani, W., & Attalina, S. N. C. (2024). The role of character education in preventing verbal bullying behavior between students at elementary school. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 10(1), 22–32. <https://doi.org/10.31949/jcp.v10i1.7532>
- Choirunnisa, N. L., & Febriani, R. D. (2022). Permainan ular tangga berbasis digital untuk optimalisasi latihan soal-soal pecahan untuk siswa sekolah dasar. *JP (Jurnal Pendidikan): Teori dan Praktik*, 6(2), 109–115. <https://doi.org/10.26740/jp.v6n2.p109-115>
- Deutsch, M., Coleman, P. T., & Marcus, E. C. (Eds.). (2022). *The handbook of conflict resolution: Theory and practice*. Jossey-Bass.
- Fitriyani, R., Aulia, R. F., Purwanti, A., & Suryandari, K. C. (2023). Analysis of learning motivation through the application of snakes and ladders media in Civics subjects for fifth grade students. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 6(1). <https://doi.org/10.20961/shes.v6i1.71103>
- Hafina, A., Nur, L., & Malik, A. A. (2022). The development and validation of a character education model through traditional games based on the Socratic method in an elementary school. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 41(2), 412–425.
- Hanifah, H., Suastika, I. N., & Sanjaya, D. B. (2025). A systematic review of gamification-based learning resources in civic education: Enhancing student engagement and civic competence. *Jurnal Profesi Pendidikan*, 4(1). <https://doi.org/10.22460/jpp.v4i1.27520>
- Hanum, C. B., Agustin, M., & Maftuh, B. (2024). Elementary school students' conflict: Fundamental understanding, forms, post-conflict effect, and the involvement of teachers, parents, and friends. *Mimbar Sekolah Dasar*, 11(2), 298–311. <https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v11i2.71801>
- Hidayati, B. N., & Minsih. (2023). The value clarification technique learning model improves the character of elementary school students. *International Journal of Elementary Education*, 7(2), 319–327. <https://doi.org/10.23887/ijee.v7i2.58502>
- Lickona, T. (1991). *Educating for character: How our schools can teach respect and responsibility*. Bantam Books.
- Lickona, T. (2004). *Character matters: How to help our children develop good judgment, integrity, and other essential virtues*. Touchstone.
- Okra, R. (2023). The development of educational game-based learning media in natural science subject for elementary school students. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 10(2), 122–132. <https://doi.org/10.21831/jitp.v10i2.54890>

- Oktiningrum, W., Zuhroh, L., Muslihasari, A., Pramoda Wardhani, D. A., & Wibowo, A. (2026). Empowering cultural and civic literacy through anti-bullying traditional game-based learning in elementary school. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 35(1), 133–147. <https://doi.org/10.17977/um009v35i12026p133-147>
- Pasaribu, R. V., & Damanik, Y. A. W. (2024). Installing tolerance values as teachers' efforts in overcoming bullying in elementary school children. *Journal of Language and Education*, 1(1), 6–11. <https://doi.org/10.9513.vol1iss1no02pp06>
- Piaget, J. (2021). *The psychology of intelligence*. Routledge.
- Rahayu, V. P., & Prasetyaningtyas, F. D. (2025). Snakes and ladders media to improve learning outcomes in Pancasila Education for fourth grade elementary school students. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 14(1), 135–144. <https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v14i1.81968>
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Sekretariat Negara Republik Indonesia.
- Sa'odah, S., [lengkapi seluruh nama penulis]. (2023). Developing conflict resolution skills through scouting activities at elementary schools. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(4). <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i4.3628>
- Sanjaya, W. (2021). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana.
- Solihah, S. A. S., Suherman, & Fadlullah. (2022). Pengembangan media komik digital bermuatan pendidikan karakter materi membangun persatuan dan kesatuan pada mata pelajaran PPKn di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5678–5689.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development)*. Alfabeta.
- Suprianto. (2024). Improving learning outcomes through the Ular Tangga Raksasa game on Civic Education in elementary school. *Teknodika*, 22(2). <https://doi.org/10.20961/teknodika.v22i2.85023>
- Susanto, A. (2022). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Kencana.
- Syafria, M. N., Pratiwi, I. A., & Kuryanto, M. S. (2023). Pengaruh media ular tangga keberagaman dalam meningkatkan hasil belajar muatan PPKn siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3111–3117.
- Utami, N. P. A., & Sanjaya, D. B. (2025). Civic education as a development of character education for elementary school students. *Indonesian Journal of Instruction*, 6(1). <https://doi.org/10.23887/iji.v6i1.95784>
- Valendria, P. E., Jannah, W. N., & Yulianawati, D. (2023). Implementation of character education for elementary school students through the learning of civic education. *JED (Jurnal Etika Demokrasi)*, 8(3), 395–404. <https://doi.org/10.26618/jed.v8i3.11575>
- Wahab, A. A. (2020). *Pendidikan kewarganegaraan*. Alfabeta.
- Wahab, A. A., & Sapriya. (2021). *Teori dan landasan pendidikan kewarganegaraan*. Alfabeta.
- Woolfolk, A. (2021). *Educational psychology*. Pearson.
- Yumahendra, Z., & Maftuh, B. (2024). Improvement of conflict resolution among elementary school students. *Journal of Education Action Research*, 8(1). <https://doi.org/10.23887/jear.v8i1.76416>
- Zakiah, L., Sarkadi, Marini, A., Komarudin, Casmana, A. R., & Kusmawati, A. P. (2023). Implementation of teaching multicultural values through civic education for elementary school students. *Journal of Social Studies Education Research*, 14(1), 110–142.