

## Strengthening Elementary School Students' Civic Disposition through Gamified NoHaKi E-Module in Pancasila Education

Hamidaturrohmah<sup>1</sup>, Nur Faidah<sup>2</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara, Indonesia<sup>1,2</sup>

### Article Information

Submitted : January 15, 2026

Reviewed : February 10, 2026

Published : March 23, 2026

### Keyword

Civic Disposition

E-Module

Gamification

Pancasila Education

Elementary Students

### Correspondence Email

[hamida@unisnu.ac.id](mailto:hamida@unisnu.ac.id)

### ABSTRACT

Rapid digitalization and social transformation have contributed to a decline in students' civic disposition, posing challenges for Pancasila education in fostering responsible and engaged citizens. This study examines the effect of gamified NoHaKi E-Module on elementary students' civic disposition in Pancasila Education. A quantitative pre-experimental method with a one-group pretest–posttest design was used. The sample consisted of 40 fifth-grade students at SDN Demaan, Jepara, selected through purposive sampling. Data were collected using a Likert-scale questionnaire covering five aspects: social and moral responsibility, social participation, rule compliance, environmental awareness, and empathy and tolerance. The results showed a significant improvement in civic disposition after the intervention. The mean score increased from 70.0 (pretest) to 81.9 (posttest). The paired-samples t-test indicated a statistically significant difference ( $t = -6.18$ ,  $p < 0.001$ ). The highest increases were found in social and moral responsibility (16.88%) and rule compliance (15.62%), indicating stronger awareness of civic values among students. These findings indicate that gamified NoHaKi e-modules effectively enhance students' civic disposition by increasing engagement, motivation, and active participation, while supporting the internalization of civic values in elementary education.

DOI: <https://doi.org/10.22437/gentala.v11i1.52754>

## PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar berperan penting dalam membentuk karakter serta identitas siswa sebagai warga negara yang *good citizen* (Cicilia & Marsidi, 2022; Putri & Putriani, 2023). Pembelajaran ini bertujuan menumbuhkan nilai-nilai kebangsaan seperti tanggung jawab, gotong royong (Priyana dkk., 2023) dan toleransi yang penting dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Nilai-nilai tersebut tidak hanya ditanamkan melalui teori, tetapi juga melalui praktik nyata dalam kehidupan sehari-hari siswa seperti kegiatan kerja kelompok dan proyek sosial. Pendidikan Pancasila berperan sebagai landasan dalam membangun kesadaran akan pentingnya keterlibatan dalam komunitas dan menghargai perbedaan (Nasution, 2024; Nurhalisyah, 2024). Dengan cara ini pendidikan Pancasila memperkuat identitas kebangsaan dan mempersiapkan generasi bangsa untuk hidup dalam masyarakat yang plural dan demokratis (Akbar dkk., 2022; Ginting & Muslimah Brutu, 2023).

Pendidikan Pancasila memiliki peran strategis. Namun, fenomena *civic disposition* siswa sekolah dasar saat ini mengindikasikan penurunan minat dan keterlibatan aktif dalam kehidupan sosial (Riyanti, 2020), sikap apatis, rendahnya empati, dan kurangnya kesadaran

terhadap nilai-nilai kebangsaan, seperti gotong royong dan tanggung jawab yang menjadi perhatian penuh (Roslinda, 2024). Selain itu, dampak digitalisasi membuat siswa lebih terfokus pada aktivitas pribadi atau hiburan daring, sehingga interaksi sosial di dunia nyata semakin terbatas (Yohanna, 2020). Akibatnya, sikap sebagai warga negara yang peduli terhadap komunitas dan menghargai perbedaan cenderung melemah (Chang & Chang, 2023). Sehingga perlu adanya penguatan nilai-nilai *civic disposition* melalui mata pelajaran pendidikan Pancasila atau pendidikan kewarganegaran di sekolah (Wulandaria dkk., 2020).

Penguatan *civic disposition* harus dilakukan secara berkelanjutan dan inovatif (Halverson dkk., 2024). Pembelajaran tidak hanya menitikberatkan pada aspek kognitif, seperti menghafal konsep, tetapi juga menekankan pengembangan sikap dan perilaku yang dapat diinternalisasi siswa melalui pengalaman langsung. Keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan kolaboratif berperan penting dalam memperdalam pemahaman terhadap nilai-nilai kebangsaan, termasuk toleransi, gotong royong, dan tanggung jawab (Schulz dkk., 2022). Dengan demikian, inovasi dalam media dan metode pembelajaran sangat diperlukan agar penanaman sikap dan perilaku positif dapat dilakukan secara lebih efektif dan menyenangkan (Magdalena, 2020).

Mengingat metode pengajaran konvensional belum mampu optimal dalam mendorong keterlibatan siswa secara aktif (Alessa & Hussein, 2023). Pembelajaran satu arah cenderung membuat siswa pasif dan kurang terstimulasi untuk memahami serta menginternalisasi nilai-nilai seperti toleransi, gotong royong, dan tanggung jawab secara mendalam. Agar pendidikan Pancasila di sekolah dasar lebih efektif, diperlukan inovasi media dan metode pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan serta pengalaman siswa. Pendekatan yang interaktif dan kolaboratif tidak hanya membuat materi lebih menarik, tetapi juga membantu siswa merasakan penerapan nilai-nilai kebangsaan secara nyata dan bermakna dalam kehidupan sehari-hari (Tuka, 2020).

Salah satu inovasi tersebut adalah penggunaan e-modul NoHaKi berbasis gamifikasi (*gamified NoHaKi e-module*) yang didesain untuk meningkatkan motivasi belajar sekaligus menginternalisasi *civic disposition*. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya berfokus pada aktivitas kognitif tetapi juga dilatih untuk bekerja sama, menghargai perbedaan, dan bertanggung jawab dalam setiap tantangan atau simulasi yang disajikan. E-modul ini memungkinkan siswa belajar melalui permainan dan tantangan yang relevan dengan kehidupan siswa, membuat materi lebih menarik dan mudah diakses (Haleem dkk., 2022). Melalui pendekatan ini siswa dapat menghayati penerapan nilai-nilai Pancasila secara langsung dalam

kehidupan sehari-hari, baik di sekolah maupun dalam komunitas siswa (Atmaja, 2024), sehingga pembentukan *civic disposition* dapat berlangsung secara berkelanjutan.

Inovasi e-modul NoHaKi berbasis gamifikasi juga menstimulasi siswa mempraktikkan keterampilan kolaboratif dan empati melalui skenario belajar berbasis masalah yang terkait dengan kehidupan sehari-hari. Dengan begitu, siswa tidak hanya memahami pentingnya keterlibatan dalam komunitas tetapi juga belajar menghargai perbedaan baik di lingkungan sekolah maupun masyarakat. Pendekatan ini bertujuan membentuk generasi muda yang unggul secara akademik dan memiliki *civic disposition* yang kuat, siap menghadapi tantangan nyata maupun digital. Penggunaan e-modul NoHaKi dengan gamifikasi dalam pendidikan Pancasila merupakan strategi pembelajaran yang relevan dan inovatif di era digital saat ini (Anjarwati dkk., 2022). Implikasinya terlihat pada peningkatan kualitas pembelajaran sekaligus pembentukan *civic disposition* sejak dini, sehingga membantu menyiapkan generasi muda yang bertanggung jawab dan berkarakter.

Pendekatan gamifikasi pada e-modul NoHaKi tidak hanya memacu motivasi belajar siswa, tetapi juga mendukung pelaksanaan prinsip pembelajaran *student-centered learning*. Siswa diberi kesempatan untuk menjadi lebih mandiri dalam menentukan cara belajar, sekaligus mengalami langsung proses pengambilan keputusan dan refleksi atas tindakan siswa. Melalui tantangan dan simulasi yang disajikan, siswa terlibat dalam problem-solving yang mendorong kemampuan berpikir kritis dan kreatif, keterampilan penting dalam pembelajaran abad ke-21 (Mardhiyah dkk., 2021). Selain itu, penerapan gamifikasi membantu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, partisipatif (Aldalur, 2023) serta membantu mengurangi kejenuhan belajar dan meningkatkan ketekunan siswa dalam mempelajari materi (Garcia-Lopez dkk., 2023).

Hal ini selaras dengan beberapa penelitian bahwa pengalaman belajar yang menyenangkan akan meningkatkan keterlibatan emosional siswa yang pada gilirannya memperkuat daya serap informasi (Hanson dkk., 2023; Nasrullah, 2024) dan membuat siswa lebih termotivasi untuk terus belajar dan menyelesaikan tugas yang diberikan. Dengan demikian e-module ini tidak hanya mendukung pencapaian hasil akademik tetapi juga mengembangkan *soft skills* seperti kerja sama, empati, dan tanggung jawab. Hal ini sangat penting dalam pendidikan kewarganegaraan untuk menanamkan *civic disposition* yang

berkelanjutan sehingga dapat menjadikan siswa warga negara berkarakter, bertoleransi dan agen perubahan yang aktif di masyarakat (Rahayu dkk., 2024).

Dalam konteks pendidikan Pancasila optimalisasi e-module NoHaKi dengan gamifikasi menawarkan solusi inovatif untuk mengatasi tantangan dalam meningkatkan *civic disposition* siswa di sekolah dasar. Inovasi ini memperkaya pembelajaran dengan menekankan aspek kognitif sekaligus membangun keterampilan sosial dan karakter yang relevan dengan kehidupan nyata. Gamifikasi dalam e-module ini berperan penting dalam meningkatkan keterlibatan siswa, karena mengintegrasikan permainan dan tantangan dengan nilai-nilai Pancasila. Sehingga siswa dapat lebih aktif dan reflektif dalam menginternalisasi nilai-nilai tersebut.

Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi efektivitas optimalisasi e-module NoHaKi melalui gamifikasi dalam mendukung pembentukan *civic disposition* siswa secara berkelanjutan. Selain itu, penelitian ini memberikan kontribusi ilmiah baru melalui integrasi gamifikasi dalam pendidikan Pancasila yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara menyeluruh. Kebaruan penelitian ini terletak pada fokusnya dalam memadukan teknologi digital dengan penguatan karakter melalui pendidikan Pancasila, yang masih jarang diterapkan secara efektif di pendidikan dasar. Temuan penelitian diharapkan dapat memberikan wawasan untuk mengembangkan metode pembelajaran inovatif dan relevan dengan kebutuhan zaman.

## METODE PENELITIAN

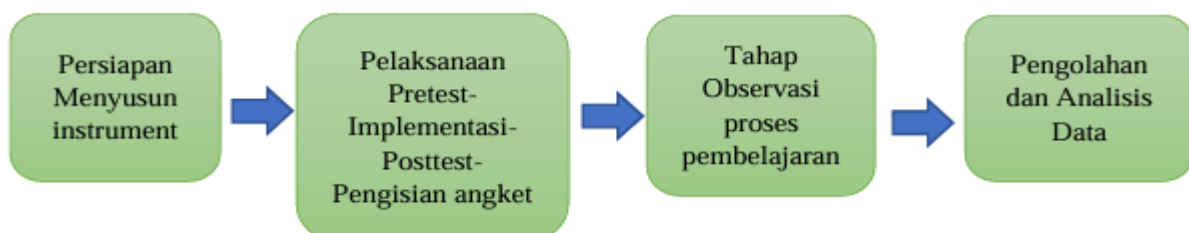
Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-experimental* berupa *one-group pretest–posttest design*, yang bertujuan untuk mengukur perubahan kondisi sebelum dan sesudah intervensi serta mengidentifikasi pengaruh penggunaan e-modul NoHaKi berbasis gamifikasi terhadap *civic disposition* siswa sekolah dasar. Pendekatan ini memungkinkan peneliti memperoleh gambaran yang objektif berdasarkan data yang dianalisis secara statistik (Sugiyono, 2019).

Penelitian dilaksanakan di SDN Demaan, Jepara, dengan populasi seluruh siswa di sekolah tersebut. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu sebanyak 40 siswa kelas V yang dianggap representatif sesuai dengan kebutuhan penelitian. Instrumen penelitian berupa angket untuk mengukur *civic disposition* siswa sebelum dan sesudah penggunaan e-modul NoHaKi. Angket disusun menggunakan skala Likert 1–5 (sangat tidak setuju hingga sangat setuju). Indikator *civic disposition* yang diukur mengacu pada asesmen Montessori, yang meliputi: (1) tanggung jawab sosial dan moral, (2) partisipasi dan

keterlibatan sosial, (3) kepatuhan terhadap aturan, (4) kepedulian terhadap lingkungan, serta (5) empati dan toleransi (Montessori et al., 2024). Instrumen telah diuji validitas dan reliabilitasnya sebelum digunakan.

Prosedur penelitian terdiri atas tiga tahap, yaitu: (1) pelaksanaan pretest untuk mengetahui kondisi awal civic disposition siswa, (2) pemberian perlakuan melalui pembelajaran menggunakan e-modul NoHaKi berbasis gamifikasi yang memuat elemen poin, tantangan, dan badge untuk meningkatkan keterlibatan siswa, serta (3) pelaksanaan posttest untuk mengukur perubahan civic disposition siswa setelah intervensi. Selain itu, lembar observasi digunakan untuk memantau keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan rata-rata skor pada setiap aspek *civic disposition*. Uji normalitas dilakukan menggunakan Shapiro–Wilk test sebagai prasyarat analisis. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan paired-samples t-test untuk mengetahui perbedaan signifikan antara skor pretest dan posttest. Selain itu, nilai effect size dihitung untuk mengetahui besar pengaruh intervensi yang diberikan. Hasil analisis ini digunakan sebagai dasar dalam menarik kesimpulan mengenai efektivitas e-modul NoHaKi berbasis gamifikasi dalam meningkatkan *civic disposition* siswa. Adapun rangkain langkah penelitian ini disajikan sebagaimana Gambar 1.



**Gambar 1.** Rangkaian Langkah Penelitian

## HASIL PENELITIAN

Implementasi penelitian ini dilakukan dengan tahapan pretest, pelaksanaan intervensi menggunakan e-modul NoHaKi yang dioptimalkan dengan gamifikasi, dan diakhiri dengan posttest. Pada tahap pretest dilakukan pengukuran awal untuk *civic disposition* siswa. Selanjutnya siswa mengikuti pembelajaran dengan e-modul NoHaKi yang dirancang dengan elemen gamifikasi seperti poin, tantangan, dan badge untuk meningkatkan motivasi dan

keterlibatan siswa. Setelah intervensi selesai, tahap posttest dilaksanakan untuk mengevaluasi peningkatan *civic disposition* siswa dibandingkan dengan hasil pretest. Data yang diperoleh dianalisis untuk menilai efektivitas penggunaan e-modul NoHaKi dalam pembelajaran Pancasila di tingkat sekolah dasar. Berikut uraian secara rinci dari masing-masing tahapan.

#### 1) Pelaksanaan Pretest

Pretest dilaksanakan untuk mengukur tingkat awal *civic disposition* siswa sebelum diberikan perlakuan menggunakan e-modul NoHaKi berbasis gamifikasi. Instrumen penilaian berupa angket dan observasi digunakan untuk mendapatkan data mengenai pemahaman, sikap, dan perilaku siswa. Rata-rata skor hasil pretest siswa sebagaimana Tabel 1 berikut.

**Tabel 1.** Rata-Rata Hasil Pretest Civic Disposition Siswa SD

No.	Aspek Civic Disposition	Skor rata-rata	Kategori
1	Tanggung Jawab social dan moral	65,37	Cukup
2	Partisipasi dan keterlibatan sosial	74,5	Baik
3	Kepatuhan pada aturan	63,25	Cukup
4	Kepedulian terhadap lingkungan	69	Cukup
5	Empati dan toleransi	74,87	Baik

Hasil pretest *civic disposition* siswa menunjukkan pemahaman yang bervariasi pada berbagai aspek kewarganegaraan. Pada aspek tanggung jawab sosial dan moral siswa mencapai skor rata-rata 65,37 yang tergolong dalam kategori *cukup*, menandakan adanya kesadaran yang masih perlu ditingkatkan terkait tanggung jawab sosial. Untuk aspek partisipasi dan keterlibatan sosial, siswa mendapatkan skor 74,5 yang masuk kategori *baik*, menunjukkan keterlibatan yang cukup aktif dalam kegiatan sosial. Kepatuhan pada aturan memiliki skor rata-rata 63,25, juga dalam kategori *cukup*, yang mengindikasikan perlunya peningkatan kesadaran siswa akan pentingnya mematuhi aturan. Aspek kepedulian terhadap lingkungan memperoleh skor 69, termasuk kategori *cukup*, menandakan kepedulian yang cukup terhadap isu-isu lingkungan.

Terakhir, aspek empati dan toleransi mencapai skor rata-rata 74,87, berada pada kategori *baik*, menunjukkan tingkat empati yang cukup dalam memahami dan menghargai perbedaan. Secara keseluruhan, hasil pretest ini memperlihatkan area yang sudah cukup namun beberapa aspek tanggungjawab social, moral, kepatuhan pada aturan, dan kepedulian terhadap lingkungan masih perlu ditingkatkan dalam pembelajaran kewarganegaraan. Sehingga memerlukan perhatian dan pengembangan lebih lanjut agar nilai *civic disposition* secara keseluruhan meningkat.

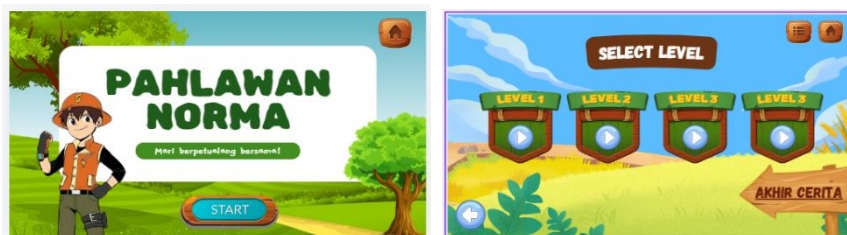
## 2) Pemberian Intervensi (Proses Pembelajaran)

### ***Pembelajaran Pertama***

Pembelajaran awal ini dirancang dengan pendekatan yang menarik dan interaktif untuk memperkenalkan konsep norma kepada siswa. Di tahap pertama, guru menggunakan metode *storytelling*, menceritakan kisah-kisah penuh makna yang relevan dengan norma, dan menyajikan gambar-gambar menarik sebagai pendukung visual. Kegiatan ini tidak sekadar membangun pemahaman siswa, tetapi juga mengajak berpartisipasi secara aktif, sehingga memperdalam koneksi dengan materi pembelajaran. Sebagai evaluasi awal, siswa mengerjakan kuis berbasis cerita yang menguji pemahaman siswa. Untuk memperdalam dan memperkuat pembelajaran, sesi dilanjutkan dengan parodi kreatif, di mana siswa mengeksplorasi pengertian norma serta berbagai jenisnya dalam bentuk yang lebih ekspresif dan menghibur. Dengan menggunakan e-modul NoHaKi berbasis gamifikasi, pendekatan ini bertujuan mengembangkan *civic disposition* siswa atau sikap kewargaan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, menjadikan proses belajar lebih hidup dan bermakna.

### ***Pembelajaran Kedua***

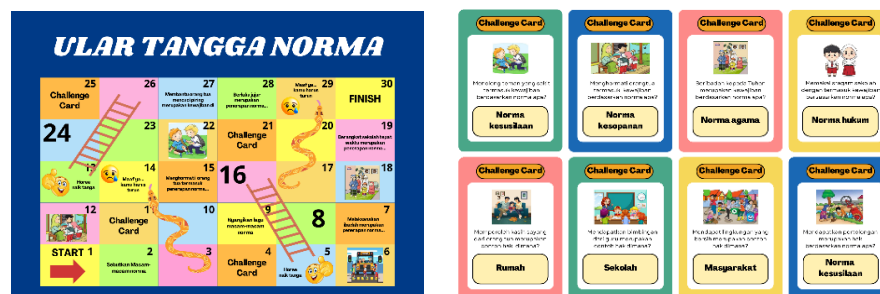
Pada pembelajaran kedua, siswa memasuki dunia petualangan seru melalui game “Pahlawan Norma” dimana siswa berperan sebagai pahlawan yang bertugas memulihkan kedamaian di sebuah daerah yang penuh masalah norma. Dalam game ini, siswa dihadapkan pada situasi menantang yang membutuhkan pemahaman mendalam serta penerapan norma-norma, seperti norma sosial, agama, dan kesopanan. Dipandu oleh guru, siswa memahami latar belakang cerita dan langkah-langkah permainan. Setiap misi mengajak siswa untuk memecahkan konflik norma, dengan menghadirkan pilihan-pilihan yang mengasah kemampuan berpikir kritis dan empati. Siswa harus membuat keputusan penting, menyelesaikan tantangan, dan menuntaskan misi demi misi hingga kedamaian kembali tercipta di daerah tersebut. Pahlawan Norma bukan hanya game, tetapi pengalaman belajar interaktif yang menjadikan pembelajaran norma lebih aktif, menyenangkan dan bermakna.



**Gambar 2.** Game Pahlawan Norma

### ***Pembelajaran Ketiga***

Pada pembelajaran ketiga, siswa kelas lima diperkenalkan pada konsep norma melalui permainan interaktif dan menyenangkan bernama *ultrama* (ular tangga literasi norma). Dalam kelompok kecil beranggotakan lima orang, siswa diajak bermain dan belajar sekaligus. Setiap kotak pada papan permainan menghadirkan soal atau pernyataan terkait norma, mulai dari norma agama, kesopanan, hukum, hingga kesusilaan. Ketika mendarat di kotak tertentu, siswa ditantang untuk menjawab soal atau berbagi contoh nyata dari norma tersebut dalam kehidupan sehari-hari, membuat siswa lebih memahami dan meresapi konsep norma secara mendalam. Serunya lagi, beberapa kotak spesial berisi "*Challenge Cards*" yang memberikan tantangan tambahan yang harus diselesaikan sesuai instruksi di kartu tersebut. Siswa yang berhasil menjawab soal, menyelesaikan tantangan, dan mencapai kotak finish pertama akan dinobatkan sebagai pemenang. Permainan ini bukan hanya menambah semangat belajar, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis dan kolaboratif siswa dalam memahami norma yang berlaku di masyarakat. Berikut permainan *ultrama* (ular tangga literasi norma) yang digunakan seperti pada Gambar 3.

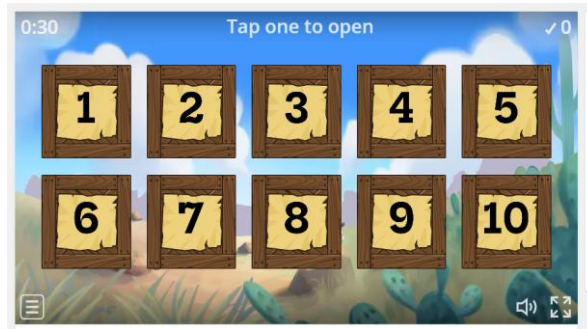


**Gambar 3.** Ultrama dan *Challenge Card*

### ***Pembelajaran Keempat***

Pada pembelajaran keempat, siswa kelas lima disuguhkan "*Norma Challenge*" melalui game kuis interaktif di wordwall, yang dirancang untuk menambah keseruan sekaligus memperkuat pemahaman tentang norma. Dalam permainan ini, siswa diajak berpacu menjawab berbagai pertanyaan yang menguji kemampuannya dalam mengenali dan membedakan jenis-jenis norma. Setelah guru menjelaskan aturan main dengan jelas, setiap siswa memilih kotak pertanyaan yang berisi tantangan untuk mengidentifikasi norma yang tepat. Dalam proses ini, siswa diajak menganalisis secara kritis setiap jawaban yang mereka berikan. Setelah itu guru memberikan umpan balik langsung, menjelaskan jawaban yang tepat, serta memperkaya wawasan siswa terkait norma secara lebih mendalam. "*Norma Challenge*" ini tidak hanya

membuat pembelajaran lebih hidup, tetapi juga menstimulasi siswa untuk lebih terlibat aktif dalam menganalisis konsep-konsep norma yang terlihat seperti pada Gambar 4.



**Gambar 4.** Norma Challenge Wordwall

### 3) Pelaksanaan Posttest

Posttest dilaksanakan untuk mengukur perkembangan *civic disposition* siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan e-modul NoHaKi yang dioptimalkan dengan gamifikasi. Instrumen yang sama seperti pada tahap pretest digunakan untuk memastikan konsistensi pengukuran, meliputi angket dan observasi terkait pemahaman, sikap, dan perilaku siswa. Berikut hasil posttest yang disajikan pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Rata-Rata Hasil Posttest Civic Disposition Siswa SD

No.	Aspek Civic Disposition	Skor rata-rata	Kategori
1	Tanggung Jawab sosial dan moral	82,25	sangat baik
2	partisipasi dan keterlibatan sosial	83,62	sangat baik
3	kepatuhan pada aturan	78,87	baik
4	kepedulian terhadap lingkungan	82,25	sangat baik
5	empati dan toleransi	83,62	sangat baik

Hasil posttest menunjukkan peningkatan signifikan pada seluruh aspek *civic disposition* dibandingkan dengan pretest. Empat aspek, yaitu tanggung jawab sosial dan moral, partisipasi dan keterlibatan sosial, kepedulian terhadap lingkungan, serta empati dan toleransi, berada pada kategori sangat baik, mencerminkan pemahaman dan penerapan nilai-nilai kewarganegaraan yang optimal. Aspek kepatuhan pada aturan berada dalam kategori baik, menunjukkan peningkatan yang positif dalam ketaatan terhadap ketentuan yang berlaku. Secara keseluruhan, hasil ini menggambarkan perkembangan yang sangat baik dalam sikap kewarganegaraan responden, menandakan keberhasilan pembelajaran atau intervensi dalam meningkatkan kesadaran sosial, etika, dan keterlibatan komunitas.

#### 4) Hasil Analisis Data dan Temuan Penelitian

Berdasarkan analisis data, penelitian ini menemukan bahwa optimalisasi penggunaan e-modul NoHaKi yang dilengkapi gamifikasi memberikan dampak positif dan signifikan terhadap peningkatan *civic disposition* siswa pada mata pelajaran Pancasila di tingkat sekolah dasar. Hasil pengujian dengan pretest dan posttest pada 40 siswa menunjukkan adanya peningkatan pada berbagai aspek *civic disposition*, meliputi tanggung jawab, kepedulian sosial, kerja sama, kejujuran, dan disiplin. Peningkatan ini terlihat dari perbandingan rata-rata skor pre-test dan post-test yang menunjukkan kenaikan sebesar 63,62% pada aspek *civic disposition* siswa. Adapun sajian hasil pretest dan posttest pada Tabel 3.

**Tabel 3.** Hasil Pretest dan Posttest serta Peningkatan Civic Disposition Siswa SD

No.	Aspek Civic Disposition	Skor rata-rata pretest	Skor rata-rata posttest	Peningkatan (%)
1	Tanggung Jawab sosial dan moral	65,37	82,25	16,88%
2	Partisipasi dan keterlibatan sosial	74,5	83,62	9,12%
3	Kepatuhan pada aturan	63,25	78,87	15,62%
4	Kepedulian terhadap lingkungan	69	82,25	13,25%
5	Empati dan toleransi	74,87	83,62	8,75%

Hasil Tabel 3. menunjukkan bahwa seluruh aspek *civic disposition* meningkat setelah penerapan e-modul NoHaKi berbasis gamifikasi. Peningkatan tertinggi terdapat pada tanggung jawab sosial dan moral (16,88%) dan kepatuhan pada aturan (15,62%). Analisis paired t-test menegaskan adanya perbedaan signifikan antara skor pretest dan posttest, dengan rata-rata meningkat dari 70,0 menjadi 81,9. Peningkatan ini menunjukkan adanya perbaikan pemahaman dan sikap kewarganegaraan siswa setelah menggunakan e-module NoHaKi berbasis gamifikasi. Hasil uji t-test menunjukkan nilai  $t = -6,18$  dengan  $p\text{-value} < 0,001$  ( $p < 0,05$ ), yang mengindikasikan adanya perbedaan signifikan antara skor pretest dan posttest. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan e-modul NoHaKi berbasis gamifikasi memberikan pengaruh signifikan dalam meningkatkan *civic disposition* siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Rata-rata nilai posttest yang lebih tinggi mengindikasikan peningkatan kemampuan siswa setelah adanya perlakuan.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil skor peningkatan rata-rata pretest dan posttest, e-modul NoHaKi berbasis gamifikasi menunjukkan efektivitas yang signifikan dalam meningkatkan aspek-aspek *civic disposition* pada siswa sekolah dasar dalam mata pelajaran Pancasila. Aspek tanggung

jawab sosial dan moral mengalami peningkatan tertinggi sebesar 16,88%, diikuti dengan kepatuhan pada aturan yang meningkat 15,62%, mengindikasikan adanya kesadaran yang lebih besar terhadap pentingnya nilai-nilai moral dan aturan dalam kehidupan sosial. Selain itu, partisipasi dan keterlibatan sosial siswa naik sebesar 9,12%, sementara kepedulian terhadap lingkungan meningkat 13,25%, menunjukkan bahwa siswa semakin peka terhadap lingkungan dan lebih aktif dalam partisipasi sosial. Aspek empati dan toleransi juga mengalami peningkatan sebesar 8,75%, mengarah pada pemahaman yang lebih baik akan pentingnya sikap menghargai dan memahami perbedaan. Secara keseluruhan, data ini memperlihatkan bahwa gamifikasi dalam e-modul NoHaKi berperan efektif dalam menumbuhkan nilai-nilai kewarganegaraan melalui metode yang interaktif dan mendidik.

Siswa yang menggunakan e-modul NoHaKi lebih aktif dan antusias dibandingkan metode konvensional. Elemen gamifikasi seperti *storytelling*, *challenge card*, dan kuis interaktif memotivasi partisipasi penuh, mendorong kerja sama kelompok, serta penyelesaian tugas tepat waktu. Materi yang interaktif dan relevan memudahkan pemahaman norma. Dari segi efisiensi e-modul berbasis gamifikasi ini menjadi solusi praktis karena seluruh materi dan evaluasi tersedia secara digital, memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dengan fleksibilitas waktu. Selain itu, guru dapat dengan mudah memantau perkembangan siswa secara real-time, menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan terarah (Lorenzo dkk., 2023)

Berdasarkan hasil *paired t-test*, rata-rata skor pretest meningkat dari 70,0 menjadi 81,9 pada posttest, dengan  $t = -6,18$  dan  $p < 0,001$ , menunjukkan perbedaan signifikan dan dampak positif e-modul NoHaKi berbasis gamifikasi terhadap *civic disposition* siswa SD dalam Pendidikan Pancasila. Temuan ini senada dengan penelitian sebelumnya yang memperlihatkan bahwa pembelajaran inovatif dan gamifikasi dapat meningkatkan pemahaman, motivasi, perilaku, serta internalisasi nilai kewarganegaraan siswa (Parwati dkk., 2023; Triaswari, 2024). Peningkatan signifikan ini memperkuat bukti bahwa metode gamifikasi yang diterapkan dalam e-module berkontribusi secara positif terhadap capaian pembelajaran dan perkembangan sikap kewarganegaraan dalam Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar. Temuan ini selaras dengan penelitian yang menyatakan gamifikasi dapat mendukung pengaruh positif dan motivasi, perubahan perilaku dan pembelajaran (Krath dkk., 2021).

Optimalisasi e-modul NoHaKi dengan gamifikasi berdampak positif dan signifikan terhadap peningkatan *civic disposition* siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di

sekolah dasar. Berdasarkan hasil pre-test dan post-test, terdapat peningkatan nilai *civic disposition* siswa terutama dalam aspek tanggung jawab, kepedulian sosial, kerja sama, dan sikap disiplin. Sebelum intervensi, sebagian siswa menunjukkan pemahaman yang rendah terhadap penerapan nilai-nilai kewarganegaraan seperti gotong royong dan kedisiplinan. Namun, setelah penggunaan e-modul NoHaKi, sikap dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran mengalami peningkatan dibandingkan sebelum perlakuan.

Hasil ini selaras dengan beberapa penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan mendorong pembentukan karakter positif (Smiderle dkk., 2020). Selain meningkatkan pemahaman kognitif, penggunaan gamifikasi juga efektif dalam memfasilitasi internalisasi nilai-nilai moral dan kewarganegaraan (Hamidaturrohmah dkk., 2025; Zvereva dkk., 2023). Dengan demikian e-modul NoHaKi bukan hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga memperkuat sikap dan perilaku kewarganegaraan siswa sebagai fondasi penting bagi pendidikan karakter di sekolah dasar (Fauzi dkk., 2024; Retnasari, 2021).

Keberhasilan e-modul NoHaKi dalam memadukan aspek kognitif dan afektif sejalan dengan pendekatan holistik dalam pendidikan, yang menggarisbawahi pentingnya pengembangan siswa secara menyeluruh. Dampak positif ini juga sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa gamifikasi dalam proses pembelajaran dapat menghadirkan lingkungan belajar yang inklusif dan adaptif bagi semua siswa (Morris, B. J., Balci & Secaur, 2022). Oleh karena itu, e-modul NoHaKi dapat menjadi model inovatif yang relevan untuk diadopsi dalam berbagai konteks pendidikan, khususnya dalam mendukung penguatan karakter dan pembelajaran berkelanjutan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa e-modul NoHaKi dengan gamifikasi berperan penting dalam meningkatkan *civic disposition* siswa. Temuan ini didukung oleh hasil kuesioner yang memperlihatkan 90% siswa merasa lebih termotivasi dan terbantu dalam memahami materi norma contoh implementasinya serta hak dan kewajiban. Selain itu, 85% guru menyatakan senang dengan media pembelajaran ini karena meningkatkan partisipasi siswa dan memudahkan penyampaian materi yang kompleks. Senada dengan beberapa penelitian yang menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan aktif siswa (Sappaile, I, 2024; Zafar dkk., 2021). Hasil penelitian ini diharapkan memberikan masukan bagi sekolah dan guru dalam mengoptimalkan penggunaan e-Module

dengan gamifikasi untuk meningkatkan *civic disposition* siswa. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi pengembang modul digital dalam merancang konten pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna.

## KESIMPULAN

Hasil temuan ini menyimpulkan bahwa e-modul NoHaKi berbasis gamifikasi mampu secara efektif meningkatkan *civic disposition* siswa sekolah dasar, khususnya pada materi norma, hak, dan kewajiban dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penerapan pendekatan gamifikasi melalui elemen permainan seperti tantangan, poin, dan penghargaan mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, sehingga mendukung proses internalisasi nilai-nilai kewarganegaraan secara lebih optimal. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan pada beberapa aspek *civic disposition*, meliputi tanggung jawab sosial dan moral sebesar 16,88%, partisipasi sosial sebesar 9,12%, kepatuhan terhadap aturan sebesar 15,62%, kepedulian terhadap lingkungan sebesar 13,25%, serta empati dan toleransi sebesar 8,75%. Selain itu, hasil uji *paired t-test* memperlihatkan perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest ( $t = -6,18$ ;  $p < 0,001$ ), yang mengindikasikan efektivitas intervensi yang diberikan. Berdasarkan temuan tersebut, e-modul NoHaKi berbasis gamifikasi berpotensi menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dalam penguatan *civic disposition* siswa sekolah dasar di era digital.

## REKOMENDASI

Penelitian ini merekomendasikan penerapan pembelajaran berbasis gamifikasi di sekolah dasar lain dengan memperhatikan kesiapan infrastruktur teknologi dan karakteristik siswa. Penelitian selanjutnya disarankan mengevaluasi efektivitas gamifikasi pada konten dan jenjang pendidikan berbeda, serta menelaah faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan implementasinya, guna mengoptimalkan keterlibatan dan perkembangan *civic disposition* siswa.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kami sampaikan pada pihak-pihak yang telah mendukung penelitian ini, khususnya kepala sekolah, guru, dan siswa SDN Demaan yang berpartisipasi dalam pengujian e-modul NoHaKi berbasis gamifikasi.

## REFERENSI

- Akbar, A. M., Rahma, T., Lemuel, Y., Fitriana, D., Fanani, T. R. A., & Sekarjati, R. D. L. G. (2022). Moral Education and Pancasila in Encouraging the Prevention of Intolerance in the Era of Globalization: Experiences of Indonesia and Malaysia. *Jurnal Panjar: Pengabdian Bidang Pembelajaran*, 4(2), 223–283.
- Alessa, I. A., & Hussein, S. (2023). Using Traditional And Modern Teaching Methods On The Teaching Process From Teachers' Own Perspective. *Ournal Route Educational & Social Science JournalRoute*, 10(2), 65–92.
- Anjarwati, L., Pratiwi, D. R., & Rizaldy, D. R. (2022). Implementasi Literasi Digital dalam Upaya Memperkuat Pendidikan Karakter Siswa. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 3(2), 87–92.
- Atmaja, T. S. (2024). Internalization of Multicultural Values in Learning Pancasila and Citizenship Education. *Jurnal Scientia*, 13(2), 2242–2250.
- Chang, C.-W., & Chang, S.-H. (2023). The Impact of Digital Disruption: Influences of Digital Media and Social Networks on Forming Digital Natives' Attitude. *Sage Open*, 13(3).
- Cicilia, & Marsidi. (2022). Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Upaya Membentuk Generasi Penerus Bangsa yang Berkarakter. *Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra)*, 1(3), 146–155.
- Fauzi, M. A. R., Azizah, S. A., Nurkholisah, Anista, W., & Utomo, A. P. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Game Edukatif dalam Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Biologi. *Jurnal Biologi*, 1(3), 1–11.
- Garcia-Lopez, I. M., Acosta-Gonzaga, E., & Ruiz-Ledesma, E. F. (2023). Investigating the Impact of Gamification on Student Motivation, Engagement, and Performance. *Education Sciences*, 13(8). <https://doi.org/10.3390/educsci13080813>
- Ginting, R., & Muslimah Brutu, L. (2023). The Role Of Civic Education In Building Character Inthe Younger Generation. *International Journal of Students Education*, 2(1), 99–102.
- Haleem, A., Javaid, M., Qadri, M. A., & Suman, R. (2022). Understanding the role of digital technologies in education: A review, Sustainable Operations and. *Sustainable Operations and Computers*, 3, 275–285.
- Halverson, L. R., Tucker, E., & Smith, G. H. (2024). Teaching Civics: An Overview of Instructional Strategies Using Primary Sources, Role-Play and Simulations, and Academic Service Learning for Teaching Civic Knowledge, Skills, and Dispositions. *The Social Studies*, 1(21).
- Hamidaturrohman, H., Muzakki, M. A., Putri, A. R., & Niswah, N. (2025). Building Leadership Capacity in Elementary Students through Interactive Game-Based Learning in the Kampus Mengajar Program. *Journal of Leadership in Organizations*, 7(1), 1–15. <https://doi.org/10.22146/jlo.83252>
- Hanson, R., Shapiro, S., Hutton-Thamm, E., Hagerty, M. R., & Sullivan, K. P. (2023). Learning

to Learn From Positive Experiences. *Journal of Positive Psychology*, 18(1), 142–153.  
<https://doi.org/10.1080/17439760.2021.2006759>

Krath, J., Schürmann, L., & Korflesch, H. F. Von. (2021). Revealing the theoretical basis of gamification: A systematic review and analysis of theory in research on gamification, serious games and game-based learning. *Computers in Human Behavior*, 125.

Lorenzo, A., Pérez Vázquez, E., Andreu Cabrera, E., & Lorenzo Lledó, G. (2023). Application of Gamification in Early Childhood Education and Primary Education: Thematic Analysis. *Retos: Nuevas Tendencias En Educación Física, Deporte y Recreación*, 50(4), 858–875. <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/97366/73855>

Magdalena. (2020). Pembelajaran Inovatif Dalam Pembentukan Karakter Siswa Kelas 1 Sd Negeri Pangadegan 2. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosia*, 2(3), 376–392.

Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura: Jurnal Pendidika*, 12(1), 30–40.

Montessori, M., Fatmariza, Indrawadi, J., Ambiyar, Tiara, M., & Islami, S. (2024). Neglected values: civic disposition in junior high civic education during the pandemic. *Cogent Education*, 11(1), 1–12.

Morris, B. J., Balci, S., & Secaur, J. M. (2022). Comparing the effectiveness of badges and leaderboards on academic performance and motivation of students in fully versus partially gamified online physics classes. *Education and Information Technologies*, 27(7), 8669–8704.

Nasrullah. (2024). Meningkatkan Keterlibatan Siswa Dalam Pembelajaran Melalui Pembelajaran Proyek. *Jurnal Tinta*, 6(2), 91–99.

Nasution, F. A. (2024). Global Trends in the Educational Learning Process Pancasila and Citizenship in School. *International Journal of Students Education*, 384–389.

Nurhalisyah, D. (2024). Pentingnya Kewarganegaraan dalam Pendidikan Pelajar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(1), 74–79.

Parwati, Y., Saylendra, N. P., & Nugraha, Y. (2023). Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam Meningkatkan Civic Disposition Siswa Pada Kurikulum Merdeka. *De Cive: Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 3(9), 310–316.

Priyana, W. D., Yuniastuti, & Hady, N. (2023). Pelaksanaan Pendidikan Karakter Gotong Royong melalui Pembelajaran PPKn di SMA Negeri 1 BaTU. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 3(9), 960–967.

Putri, M. S., & Putriani. (2023). Peran Pendidikan Pancasila dalam Membentuk Karakter Peserta Didik di Sekolah. *Jurnal Kewarganegaraan*, 7(2), 1883–1988.

Rahayu, K., Yunitasari, D., Utaminingsih, E. S Purwaningsih, I., & Sari, F. I. (2024). Exploring the Impact of Civic Education on Civic Participation among Elementary School Students. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 189–195.

- Retnasari. (2021). Reinforcement of Character Education Based on School Culture to Enhancing Elementary School Students' Citizenship Character. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(2), 351–358.
- Riyanti, D. (2020). An analysis of the suitability of students' civic knowledge and disposition in the topic of citizen's rights and obligations. *REID (Research and Evaluation in Education)*, 6(1), 78–86.
- Roslinda. (2024). The Role Of Citizenship Education In Handling Apathic Attitude In The Younger Generation. *Berpusi Publishing International Journal of Students Education*, 2(1), 590–593.
- Sappaile, I, B. (2024). The Impact of Gamification Learning on Student Motivation in Elementary School Learning. *Scientechno: Journal of Science and Technology*, 3(2), 184–196.
- Schulz, W., Fraillon, J., Losito, B., Agrusti, G., Ainley, J., Damiani, V., & Friedman, T. (2022). *Assessment Framework IEA International Civic and Citizenship Education Study*. International Association for the Evaluation of Educational Achievement.
- Smiderle, R., Rigo, S. J., Marques, L. B., Peçanha de Miranda Coelho, J. A., & Jaques, P. A. (2020). The impact of gamification on students' learning, engagement and behavior based on their personality traits. *Smart Learn. Environ*, 7(3).
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Triaswari, F. S. (2024). Implementasi civic disposition peserta didik di Kurikulum Merdeka. *Academy of Education Journal*, 15(1), 390–398.
- Tuka, M. (2020). Strategi Efektif dalam Mengimplementasikan Profil Pelajar Pancasila Melalui Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 3(7), 41–51.
- Wulandaria, D., Muchtarom, & Triyantod, W. (2020). Reinforcing Civic Dispositions through a Value Analysis Approach on Civics Education Subjects in Schools. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 12(1), 47–63.
- Yohanna. (2020). The influence of social media on social interactions among students. *Indonesian Journal of Social Sciences*, 12(2), 34–48.
- Zafar, A., Patah, B. M., & Fatya, S. . (2021). Use of gamification to increase motivation in learning. *Curricula: Journal of Curriculum Development*, 1(1), 33–42.
- Zvereva, G., Xi, N., Hamari, J., & Pirkkalainen, H. (2023). Gamification in Ethics Education: A Literature Review" (2023). ACIS 2023 Proceedings. 70. *Australasian Conferences on Information Systems (ACIS)*.