JAMBURA ELEMENTARY EDUCATION JOURNAL
Volume 7 Nomor 1, Juni 2026 Halaman 199-214
ISSN ONLINE : 2723-6307

Analisis Implementasi Media DADURA dalam Meningkatkan Keterlibatan dan Tanggung Jawab Siswa Sekolah Dasar

Reska Putri Ismail[1], Nur Sakinah Aries[2], Fidyawati Monoarfa[3]
Fakultas Ilmu Pendidikan, Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Negeri Gorontalo
Email korespondensi
reskaputriismail@ung.ac.id

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima (Junu) (2026)

Disetujui (Juni) (2026)

Dipublikasikan (Juni) (2026)

Keywords:

Implementasi pembelajaran; pendidikan kewarganegaraan; keterlibatan siswa; tanggung jawab siswa

Abstrak

*Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan terkait rendahnya keterlibatan dan tanggung jawab peserta didik selama proses pembelajaran. Kondisi ini dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi serta keterbatasan media pembelajaran yang mampu mendorong partisipasi aktif peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi media DADURA (*Educational Dice for Responsibility and Access*) dalam meningkatkan keterlibatan dan tanggung jawab peserta didik sekolah dasar dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi DADURA menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif, meningkatkan partisipasi peserta didik dalam diskusi dan penyelesaian tugas, serta mendorong perkembangan tanggung jawab melalui kegiatan pembelajaran yang melibatkan kerja sama, pengambilan keputusan, dan refleksi. DADURA juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga peserta didik dapat berpartisipasi lebih aktif dan mengemukakan pendapat dengan percaya diri. Dengan demikian, DADURA dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran untuk mendukung peningkatan kualitas pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sekaligus memperkuat pengembangan karakter peserta didik di sekolah dasar.*

Abstract

Civics education in elementary schools still faces challenges related to low student engagement and responsibility during the learning process. This condition is influenced by the use of less varied learning methods and limited learning media that can encourage active student participation. This study aims to analyze the implementation of DADURA (Educational Dice for Responsibility and Access) media in improving elementary school students' engagement and responsibility in Civics education. This study employed a qualitative approach with a descriptive method. Data were collected through observation, interviews, and documentation, and then analyzed through data reduction, data display, and conclusion drawing. The results showed that the implementation of DADURA created a more interactive learning environment, increased student participation in discussions and task completion, and encouraged the

development of responsibility through learning activities involving cooperation, decision-making, and reflection. DADURA also provided a more engaging learning experience, enabling students to participate more actively and express their opinions confidently. Thus, DADURA can serve as an alternative learning medium to support the improvement of Civics education while strengthening students' character development in elementary schools.

Pendahuluan

Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah dasar memainkan peran strategis dalam membentuk peserta didik yang tidak hanya memiliki pengetahuan kewarganegaraan, tetapi juga berkarakter dan mampu menerapkan nilai-nilai kewarganegaraan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu karakter penting yang perlu dikembangkan melalui Pendidikan Kewarganegaraan adalah tanggung jawab. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan masih menghadapi berbagai tantangan yang berkaitan dengan pembelajaran yang berpusat pada guru serta penggunaan media pembelajaran yang kurang interaktif. Kondisi ini dapat menyebabkan peserta didik lebih banyak menerima informasi daripada berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Rendahnya tingkat partisipasi, perhatian, antusiasme, dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran pada akhirnya dapat menghambat terciptanya pengalaman belajar yang bermakna.

Keterlibatan peserta didik (student engagement) merupakan salah satu aspek penting dalam keberhasilan pembelajaran. (Fredricks et al., 2004) menjelaskan bahwa keterlibatan peserta didik merupakan konstruk multidimensional yang terdiri atas tiga dimensi, yaitu keterlibatan perilaku (behavioral engagement), keterlibatan emosional (emotional engagement), dan keterlibatan kognitif (cognitive engagement). Keterlibatan perilaku berkaitan dengan partisipasi, usaha, perhatian, dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Keterlibatan emosional berkaitan dengan respons emosional peserta didik, seperti minat, antusiasme, dan kesenangan selama pembelajaran. Sementara itu, keterlibatan kognitif mengacu pada investasi mental peserta didik dalam memahami materi, menggunakan strategi belajar, serta menyelesaikan tugas atau tantangan. Ketiga dimensi tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan peserta didik tidak hanya tercermin melalui aktivitas fisik, tetapi juga melalui respons emosional dan proses berpikir peserta didik selama pembelajaran.

Dalam Pendidikan Kewarganegaraan, keterlibatan tersebut penting karena nilai-nilai kewarganegaraan menjadi lebih bermakna ketika peserta didik diberikan kesempatan untuk mengalami dan mempraktikkannya secara langsung melalui kegiatan pembelajaran. Bukti penelitian terbaru juga terus menekankan pentingnya lingkungan pembelajaran aktif yang mendorong partisipasi dan keterlibatan peserta didik sekaligus mendukung hasil pendidikan dan perkembangan karakter secara lebih luas (Ulfayani Hakim et al., 2025)

Selain keterlibatan peserta didik, pendidikan karakter merupakan komponen penting dalam proses pendidikan di sekolah dasar. (Samani, 2012) menjelaskan bahwa pendidikan karakter merupakan upaya sistematis untuk mengembangkan nilai-nilai karakter peserta didik agar tidak hanya berada pada tataran pengetahuan, tetapi juga diwujudkan dalam sikap dan perilaku. Salah satu nilai yang perlu dikembangkan adalah tanggung jawab. Dalam konteks pembelajaran, tanggung jawab dapat ditunjukkan melalui kesediaan peserta didik untuk menyelesaikan tugas, mematuhi aturan, menjalankan peran yang diberikan, bekerja sama dengan orang lain, dan memenuhi kewajibannya. Perspektif ini sejalan dengan (Lickona, 1991) yang menjelaskan bahwa karakter terdiri atas tiga komponen yang saling berkaitan, yaitu moral knowing, moral feeling, dan moral action. Artinya, pengembangan karakter tidak dapat dicapai hanya dengan memberikan pengetahuan tentang perilaku yang tepat; peserta didik juga memerlukan kesempatan untuk mengalami nilai-nilai tersebut dan menunjukkannya melalui tindakan nyata. Dalam konteks penelitian ini, tanggung jawab peserta didik tidak hanya dinilai berdasarkan kemampuan mereka menjelaskan makna tanggung jawab, tetapi yang lebih penting adalah melalui perilaku yang mereka tunjukkan selama kegiatan pembelajaran.

Salah satu pendekatan yang dapat memberikan pengalaman belajar secara langsung adalah pembelajaran berbasis permainan (game-based learning). Pembelajaran berbasis permainan memanfaatkan unsur-unsur permainan, seperti aturan, tantangan, tujuan, interaksi, dan pengambilan keputusan sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran. Karakteristik tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui aktivitas yang aktif dan interaktif. (Wardani & Kiptiyah, 2024) menemukan bahwa penggunaan pembelajaran berbasis permainan melalui media Baamboozle dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan hasil

belajar pada siswa sekolah dasar. Bukti penelitian terbaru juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat mendukung berbagai aspek pembelajaran dan perkembangan anak, termasuk keterlibatan, motivasi, perkembangan kognitif, interaksi sosial, dan hasil emosional. Temuan tersebut menunjukkan bahwa permainan tidak hanya dapat berfungsi sebagai kegiatan yang menyenangkan, tetapi juga sebagai lingkungan belajar yang terstruktur yang mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif, merespons tantangan, dan berinteraksi dengan teman sebaya.

Penggunaan permainan sebagai media pembelajaran juga dapat dipahami dari perspektif pembelajaran berbasis pengalaman (experiential learning). (Kolb, 1984) menjelaskan bahwa pembelajaran terbentuk melalui proses transformasi pengalaman yang melibatkan pengalaman konkret, observasi reflektif, konseptualisasi abstrak, dan eksperimen aktif. Dalam pembelajaran berbasis permainan, peserta didik memperoleh pengalaman konkret melalui kegiatan bermain, menghadapi aturan dan tantangan, berinteraksi dengan teman sebaya, mengambil keputusan, dan menyelesaikan tugas. Pengalaman tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menghubungkan materi pembelajaran dengan tindakan yang dilakukan selama proses pembelajaran. Dalam Pendidikan Kewarganegaraan, kondisi ini sangat relevan karena nilai-nilai seperti tanggung jawab, kerja sama, dan kepatuhan terhadap aturan menjadi lebih bermakna ketika peserta didik diberikan kesempatan untuk mempraktikkannya secara langsung. Penelitian terbaru juga menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang aktif dan berpusat pada peserta didik dapat secara simultan mendukung keterlibatan dan perkembangan karakter, sehingga menunjukkan pentingnya merancang kegiatan pembelajaran yang menghubungkan partisipasi dengan perilaku yang berorientasi pada nilai (Ulfayani Hakim et al., 2025)

Salah satu media yang dapat digunakan untuk memberikan pengalaman tersebut adalah DADURA (Dadu Edukatif Responsibilitas dan Akses). DADURA dirancang sebagai media pembelajaran sederhana berbasis permainan yang mengintegrasikan aktivitas bermain dengan materi Pendidikan Kewarganegaraan. Melalui penggunaan DADURA, peserta didik terlibat dalam kegiatan yang mengharuskan mereka mematuhi aturan permainan, menyelesaikan tantangan, berinteraksi dengan anggota kelompok, mengambil keputusan, dan menyelesaikan tugas. Aktivitas tersebut berkaitan dengan berbagai dimensi keterlibatan peserta didik sekaligus memberikan kesempatan bagi

munculnya perilaku bertanggung jawab. Keterlibatan peserta didik dapat diamati melalui partisipasi aktif dalam permainan dan penyelesaian tugas (behavioral engagement), antusiasme dan respons positif selama kegiatan (emotional engagement), serta komitmen peserta didik dalam memahami dan menyelesaikan tantangan (cognitive engagement). Sementara itu, tanggung jawab dapat ditunjukkan melalui kepatuhan terhadap aturan, pelaksanaan tugas dan peran yang diberikan, kerja sama, serta kesediaan untuk memenuhi kewajiban selama kegiatan pembelajaran. Desain ini sejalan dengan bukti penelitian terbaru yang menunjukkan bahwa lingkungan pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan sekaligus menciptakan peluang bagi perkembangan sosial dan emosional

Penelitian mengenai karakter tanggung jawab pada peserta didik sekolah dasar menunjukkan bahwa tanggung jawab dapat diamati melalui perilaku nyata peserta didik dalam melaksanakan kewajiban belajarnya. (Nurani & & Nugraha, 2022), misalnya, menganalisis karakter tanggung jawab peserta didik sekolah dasar menggunakan pendekatan kualitatif dan menunjukkan pentingnya mengkaji tanggung jawab melalui perilaku peserta didik dalam melaksanakan tugas dan kewajibannya. (Ardiansyah et al., 2022) juga menunjukkan bahwa kegiatan permainan dapat diintegrasikan dengan pengembangan karakter, termasuk kerja sama, tanggung jawab, dan kejujuran pada peserta didik sekolah dasar. Penelitian yang lebih mutakhir juga menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran aktif dapat mendukung hasil yang berkaitan dengan karakter bersamaan dengan keterlibatan peserta didik, meskipun strategi pembelajaran dan konteks yang digunakan dapat berbeda (Hakim et al., 2025) Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran interaktif berpotensi menjadi konteks bagi pengembangan karakter. Namun, konteks kegiatan, tujuan pembelajaran, dan nilai karakter yang dikembangkan perlu diperhatikan agar aktivitas permainan tidak hanya berfungsi sebagai hiburan.

Kesenjangan tersebut penting karena nilai pembelajaran berbasis permainan seharusnya tidak hanya dinilai berdasarkan perubahan motivasi atau hasil belajar. Proses implementasinya sendiri perlu dikaji untuk memahami bagaimana peserta didik mengalami dan berpartisipasi dalam pembelajaran. Perspektif ini sangat relevan dalam Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah dasar, yang diharapkan tidak hanya memfasilitasi pemahaman konseptual, tetapi juga praktik nilai-nilai kewarganegaraan

dan karakter. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada dinamika kegiatan pembelajaran dan mengkaji bagaimana peserta didik berpartisipasi, merespons, berinteraksi, mematuhi aturan, melaksanakan tugas, dan menunjukkan tanggung jawab selama menggunakan DADURA.

Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada implementasi DADURA sebagai media pembelajaran sederhana dan terintegrasi berbasis permainan yang dirancang secara khusus untuk menghubungkan partisipasi aktif dengan pengembangan tanggung jawab dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah dasar. Berbeda dengan penelitian yang terutama mengkaji pengaruh pembelajaran berbasis permainan terhadap motivasi, keterlibatan, atau hasil akademik, penelitian ini secara simultan mengkaji keterlibatan perilaku, emosional, dan kognitif serta munculnya perilaku bertanggung jawab selama proses implementasi. DADURA mengintegrasikan dadu edukatif, kartu pembelajaran, tantangan interaktif, aktivitas kolaboratif, kesempatan untuk mengambil keputusan, dan akses berbasis QR Code terhadap sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran mengenai hak dan kewajiban. Dengan demikian, kontribusi penelitian ini tidak terbatas pada pengenalan media pembelajaran alternatif. Penelitian ini memberikan bukti empiris mengenai bagaimana implementasi media sederhana berbasis permainan dapat menciptakan situasi pembelajaran yang memungkinkan keterlibatan dan tanggung jawab dikembangkan serta ditunjukkan secara bersamaan dalam konteks autentik Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah dasar.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi media DADURA dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada jenjang sekolah dasar, khususnya dalam mengembangkan keterlibatan dan tanggung jawab peserta didik. Secara khusus, penelitian ini mengkaji implementasi DADURA dalam proses pembelajaran, bentuk-bentuk keterlibatan peserta didik berdasarkan dimensi perilaku, emosional, dan kognitif, serta bentuk-bentuk tanggung jawab yang muncul selama kegiatan pembelajaran. Temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap literatur mengenai pembelajaran berbasis permainan dan pembelajaran berbasis pengalaman melalui penyediaan wawasan empiris tentang penggunaan media pembelajaran yang dirancang secara kontekstual untuk menghubungkan partisipasi interaktif dengan hasil yang berkaitan dengan

pengembangan karakter. Secara praktis, temuan penelitian ini juga diharapkan dapat mendukung guru dalam merancang pengalaman pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang lebih interaktif dan bermakna, sehingga mendorong peserta didik tidak hanya memahami konsep-konsep kewarganegaraan, tetapi juga mempraktikkan tanggung jawab melalui kegiatan pembelajaran yang konkret.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif untuk menganalisis implementasi media DADURA (Dadu Edukatif Responsibilitas dan Akses) dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah dasar. Penelitian dilaksanakan pada siswa sekolah dasar yang mengikuti pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan materi hak dan kewajiban. Fokus penelitian diarahkan pada proses implementasi media DADURA, bentuk keterlibatan siswa selama pembelajaran, dan perilaku tanggung jawab yang muncul dalam setiap aktivitas pembelajaran.

Pelaksanaan penelitian diawali dengan persiapan perangkat pembelajaran dan media DADURA yang terdiri atas dadu edukatif, kartu pembelajaran, tantangan interaktif, aktivitas kelompok, serta QR Code yang menyediakan akses terhadap sumber belajar. Selanjutnya, pembelajaran dilaksanakan dengan mengintegrasikan DADURA ke dalam kegiatan pembelajaran. Siswa mengikuti permainan secara berkelompok dengan mematuhi aturan, menyelesaikan tantangan sesuai instruksi, berdiskusi, mengambil keputusan, melaksanakan tugas yang diberikan, dan menyelesaikan aktivitas pembelajaran. Selama proses tersebut, peneliti mengamati aktivitas dan interaksi siswa.

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai pelaksanaan pembelajaran, keterlibatan siswa, dan perilaku tanggung jawab yang ditunjukkan selama menggunakan DADURA. Aspek keterlibatan siswa yang diamati meliputi keterlibatan perilaku, emosional, dan kognitif. Sementara itu, aspek tanggung jawab meliputi kepatuhan terhadap aturan, pelaksanaan tugas dan peran, kerja sama, serta penyelesaian kewajiban selama kegiatan pembelajaran. Wawancara dilakukan kepada guru dan siswa untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman dan respons mereka terhadap implementasi media DADURA. Dokumentasi berupa foto kegiatan, perangkat pembelajaran, hasil kerja siswa, dan dokumen lain yang relevan digunakan untuk melengkapi data penelitian.

Data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi, data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi diseleksi dan dikelompokkan berdasarkan fokus penelitian, yaitu implementasi DADURA, keterlibatan siswa, dan tanggung jawab siswa. Data yang telah dikelompokkan kemudian disajikan secara deskriptif untuk mengidentifikasi pola keterlibatan dan perilaku tanggung jawab yang muncul selama proses pembelajaran. Selanjutnya, kesimpulan ditarik berdasarkan pola dan temuan yang diperoleh dari berbagai sumber data. Keabsahan data diperkuat melalui triangulasi teknik dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Hasil Penelitian

1. Implementasi Media DADURA dalam Pembelajaran

Implementasi media DADURA (Dadu Edukatif Responsibilitas dan Akses) dilakukan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada materi hak dan kewajiban siswa kelas III SDN 80 Kota Tengah, Kota Gorontalo. DADURA diterapkan sebagai bagian dari aktivitas pembelajaran melalui permainan dadu, kartu pembelajaran, pertanyaan dan tantangan, aktivitas kelompok, serta sumber belajar digital yang diakses melalui QR Code. Penggunaan berbagai komponen tersebut menempatkan DADURA bukan sekadar sebagai alat bantu visual atau pelengkap pembelajaran, tetapi sebagai media yang mengatur rangkaian aktivitas siswa selama proses pembelajaran.

Dalam pelaksanaannya, siswa mengikuti alur permainan sesuai aturan yang telah ditentukan. Siswa memperoleh giliran bermain, mengambil atau membaca kartu pembelajaran, menjawab pertanyaan, menyelesaikan tantangan, serta berdiskusi dengan anggota kelompok. Aktivitas tersebut membuat proses pembelajaran berlangsung melalui tindakan yang dilakukan siswa secara langsung. Dengan demikian, implementasi DADURA dapat dilihat dari bagaimana media digunakan untuk mengarahkan siswa melakukan aktivitas yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Tabel 1. Komponen DADURA dan Aktivitas dalam Implementasi

Komponen DADURA	Bentuk penerapan	Aktivitas siswa
Dadu	Menentukan alur/giliran permainan	Bermain dan mengikuti giliran
Kartu pembelajaran	Menyajikan materi, pertanyaan, atau tugas	Membaca, memahami, dan memberikan respons

Tantangan	Memberikan tugas yang harus diselesaikan	Menjawab dan menyelesaikan tantangan
Aturan permainan	Mengatur prosedur dan giliran	Mengikuti ketentuan permainan
Aktivitas kelompok	Menyediakan ruang diskusi dan pembagian peran	Berdiskusi dan bekerja sama
QR Code	Menyediakan sumber belajar digital	Mengakses informasi pendukung

Sumber: Data implementasi DADURA.

Struktur tersebut menunjukkan bahwa setiap komponen DADURA memiliki fungsi dalam membentuk pengalaman belajar. Dadu memberikan mekanisme permainan, kartu menghubungkan permainan dengan materi, tantangan mendorong siswa memberikan respons, aturan mengarahkan perilaku, sedangkan aktivitas kelompok menciptakan interaksi antarsiswa. QR Code memberikan akses terhadap sumber belajar tambahan sehingga aktivitas pembelajaran tidak hanya berlangsung melalui materi yang tersedia dalam media fisik.

Dari sisi implementasi, karakter tersebut penting karena aktivitas siswa tidak muncul secara spontan, tetapi dipicu oleh struktur media. Ketika siswa memperoleh giliran, mereka harus mengikuti prosedur. Ketika memperoleh kartu, mereka harus membaca dan memahami pertanyaan. Ketika mendapatkan tantangan, mereka harus memberikan respons. Ketika aktivitas dilakukan secara berkelompok, mereka perlu berinteraksi dengan anggota kelompok. Artinya, desain DADURA secara langsung menentukan jenis aktivitas yang dilakukan siswa selama pembelajaran.

Kondisi tersebut sejalan dengan konsep pembelajaran aktif yang dikemukakan (Bonwell & Eison, 1991), bahwa pembelajaran aktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan aktivitas sekaligus memikirkan apa yang sedang mereka lakukan. Dalam implementasi DADURA, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan mengenai hak dan kewajiban, tetapi melakukan berbagai aktivitas yang mengharuskan mereka membaca, menjawab, berdiskusi, mengambil keputusan, dan menyelesaikan tantangan.

Implementasi DADURA juga dapat dipahami melalui perspektif experiential learning dari Kolb (1984). Pembelajaran melalui pengalaman menempatkan pengalaman konkret sebagai bagian penting dalam proses pembentukan pemahaman. Dalam DADURA, pengalaman konkret tersebut muncul ketika siswa bermain, mengikuti aturan, menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan menyelesaikan tantangan. Dengan demikian,

permainan berfungsi sebagai konteks yang memungkinkan materi Pendidikan Kewarganegaraan dipelajari melalui pengalaman langsung.

Hal yang perlu diperhatikan adalah bahwa keberadaan permainan saja tidak secara otomatis menghasilkan pembelajaran yang aktif. Nilai pembelajaran DADURA terletak pada keterkaitan antara permainan dan materi. Permainan menjadi sarana untuk menggerakkan aktivitas, sementara pertanyaan, kartu, tantangan, dan diskusi memastikan bahwa aktivitas tersebut tetap berada dalam tujuan pembelajaran.

2. Keterlibatan Siswa dalam Implementasi DADURA

Keterlibatan siswa menjadi salah satu temuan utama selama implementasi DADURA. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, keterlibatan siswa terlihat dalam tiga dimensi, yaitu perilaku, emosional, dan kognitif. Siswa menunjukkan keaktifan dalam mengikuti permainan, mengikuti aturan dan giliran, berpartisipasi dalam diskusi, menyelesaikan tugas, menunjukkan antusiasme dan ketertarikan, serta memberikan pendapat dan menyelesaikan tantangan yang berkaitan dengan materi.

Tabel 2. Bentuk Keterlibatan Siswa selama Implementasi DADURA

Dimensi keterlibatan	Indikator	Temuan selama implementasi
Perilaku	Partisipasi, mengikuti aturan, mengikuti diskusi, menyelesaikan tugas	Siswa aktif mengikuti permainan, mengikuti giliran, berdiskusi, dan menyelesaikan tantangan
Emosional	Antusiasme, ketertarikan, kesenangan	Siswa menunjukkan antusiasme, ketertarikan, dan menikmati aktivitas
Kognitif	Menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, menyelesaikan tantangan, menghubungkan materi dengan pengalaman	Siswa memberikan pendapat, menjawab pertanyaan, menyelesaikan tantangan, dan menghubungkan materi dengan pengalaman

Sumber: Data observasi dan wawancara penelitian.

Keterlibatan perilaku terlihat dari aktivitas siswa selama mengikuti permainan. Siswa tidak hanya hadir secara fisik dalam pembelajaran, tetapi menjalankan berbagai tindakan yang menjadi bagian dari permainan. Mereka mengikuti giliran, menaati aturan, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas yang diberikan. Struktur permainan membuat

siswa memiliki peran yang harus dijalankan sehingga aktivitas mereka menjadi bagian dari proses pembelajaran.

Pada dimensi emosional, siswa menunjukkan antusiasme, ketertarikan, dan kesenangan selama mengikuti aktivitas. Permainan memberikan suasana belajar yang berbeda dari pembelajaran yang hanya berpusat pada penjelasan guru. Interaksi dengan teman, kesempatan untuk bermain, serta munculnya tantangan membuat siswa memberikan respons emosional yang positif terhadap aktivitas pembelajaran.

Sementara itu, keterlibatan kognitif tampak ketika siswa harus memahami pertanyaan, menentukan jawaban, memberikan pendapat, dan menyelesaikan tantangan. Siswa juga menghubungkan materi hak dan kewajiban dengan pengalaman yang mereka miliki. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas permainan tidak berhenti pada keterlibatan fisik, tetapi juga menuntut siswa menggunakan proses berpikir.

Temuan tersebut sejalan dengan konsep student engagement dari Fredricks et al. (2004), yang memandang keterlibatan siswa sebagai konstruk multidimensional yang mencakup dimensi perilaku, emosional, dan kognitif. Ketiga dimensi tersebut terlihat secara bersamaan dalam implementasi DADURA. Kegiatan bermain dan mengikuti aturan berkaitan dengan keterlibatan perilaku, antusiasme dan ketertarikan berkaitan dengan keterlibatan emosional, sedangkan menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tantangan berkaitan dengan keterlibatan kognitif.

Yang menjadi perhatian dalam temuan ini adalah bahwa keterlibatan tersebut berkaitan langsung dengan struktur media. Aturan dan giliran mendorong siswa untuk tetap mengikuti aktivitas, permainan menciptakan ketertarikan, sedangkan kartu dan tantangan menuntut siswa memberikan respons kognitif. Dengan demikian, keterlibatan siswa tidak hanya muncul karena DADURA memiliki bentuk permainan, tetapi karena permainan tersebut memiliki aktivitas yang harus dilakukan siswa.

Aktivitas kelompok juga memperkuat keterlibatan siswa. Ketika siswa berdiskusi untuk menyelesaikan pertanyaan atau tantangan, mereka memperoleh kesempatan untuk mengemukakan pendapat, mendengarkan pendapat teman, dan menentukan jawaban bersama. Interaksi tersebut dapat dijelaskan melalui perspektif sosial-konstruktivisme Vygotsky (1978), yang menempatkan interaksi sosial sebagai bagian penting dalam perkembangan proses berpikir.

Dalam konteks DADURA, interaksi sosial bukan sekadar aktivitas tambahan. Aktivitas kelompok menjadi bagian dari cara permainan dijalankan. Oleh sebab itu, siswa memiliki kesempatan untuk terlibat secara sosial sekaligus kognitif. Mereka tidak hanya berinteraksi dengan media, tetapi juga dengan teman sebaya dalam menyelesaikan aktivitas pembelajaran.

Dengan demikian, implementasi DADURA memperlihatkan bahwa keterlibatan siswa terbentuk melalui kombinasi antara struktur permainan, tuntutan aktivitas, dan interaksi sosial. Ketiga unsur tersebut membuat siswa memiliki alasan untuk mengikuti pembelajaran, merespons aktivitas, dan mempertahankan keterlibatan selama proses berlangsung.

3. Tanggung Jawab Siswa sebagai Bagian dari Implementasi DADURA

Selain keterlibatan, implementasi DADURA juga menunjukkan berbagai perilaku yang berkaitan dengan tanggung jawab siswa. Berdasarkan observasi dan wawancara, tanggung jawab terlihat melalui disiplin, penyelesaian tugas, kepatuhan terhadap aturan, tanggung jawab kelompok, kerja sama, dan kemampuan mempertanggungjawabkan jawaban.

Tabel 3. Bentuk Tanggung Jawab Siswa selama Implementasi DADURA

Indikator tanggung jawab	Perilaku yang teramati
Disiplin	Mengikuti aktivitas sesuai prosedur
Penyelesaian tugas	Menyelesaikan pertanyaan dan tantangan
Kepatuhan terhadap aturan	Mengikuti aturan dan giliran
Tanggung jawab kelompok	Melaksanakan peran yang diberikan
Kerja sama	Membantu kelompok menyelesaikan tantangan
Akuntabilitas	Memberikan dan menjelaskan jawaban

Sumber: Data observasi dan wawancara penelitian.

Tanggung jawab siswa dalam implementasi DADURA terlihat melalui tindakan yang dilakukan selama permainan. Siswa harus mengikuti aturan, menunggu giliran, menyelesaikan tugas, menjalankan peran kelompok, dan memberikan jawaban ketika memperoleh pertanyaan atau tantangan. Dengan demikian, tanggung jawab tidak hanya hadir sebagai konsep yang dibicarakan dalam materi, tetapi muncul sebagai perilaku yang dipraktikkan selama proses pembelajaran.

Aturan permainan memiliki peran penting dalam membentuk situasi tersebut. Siswa perlu mengikuti prosedur agar permainan dapat berlangsung. Mereka tidak dapat

menentukan sendiri kapan harus bermain atau mengabaikan aturan yang telah disepakati. Kondisi tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan disiplin dan kepatuhan dalam situasi yang konkret.

Demikian pula, pemberian tugas dan tantangan membuat siswa memiliki kewajiban yang harus diselesaikan. Ketika siswa mendapatkan pertanyaan, mereka perlu memberikan respons. Ketika kegiatan dilakukan secara berkelompok, siswa memiliki peran dan tanggung jawab terhadap kelompoknya. Dengan demikian, struktur DADURA menyediakan situasi yang memungkinkan tanggung jawab muncul melalui aktivitas nyata.

Temuan tersebut dapat dijelaskan melalui pandangan Lickona (1991) mengenai pendidikan karakter. Pendidikan karakter tidak hanya berkaitan dengan pengetahuan tentang nilai, tetapi juga bagaimana nilai tersebut diwujudkan dalam tindakan. Dalam implementasi DADURA, siswa tidak hanya belajar mengenai hak, kewajiban, dan tanggung jawab, tetapi memperoleh kesempatan untuk mempraktikkan perilaku yang mencerminkan tanggung jawab melalui aturan, tugas, dan aktivitas kelompok.

Pandangan tersebut juga sejalan dengan Samani dan Hariyanto (2012) yang menekankan bahwa pendidikan karakter perlu diwujudkan dalam sikap dan perilaku. Dalam DADURA, nilai tanggung jawab tidak ditempatkan sebagai materi yang berdiri sendiri, tetapi diintegrasikan ke dalam aktivitas pembelajaran. Siswa belajar bertanggung jawab ketika menyelesaikan tugas, mengikuti aturan, menjalankan peran, dan bekerja sama.

Tabel 4. Keterkaitan Aktivitas DADURA dengan Keterlibatan dan Tanggung Jawab

Aktivitas dalam DADURA	**Keterlibatan siswa**	**Tanggung jawab yang dipraktikkan**
Mengikuti giliran	Perilaku dan emosional	Disiplin
Mengikuti aturan	Perilaku	Kepatuhan
Membaca kartu	Kognitif	Tanggung jawab terhadap tugas
Menjawab pertanyaan	Kognitif	Akuntabilitas
Menyelesaikan tantangan	Kognitif dan perilaku	Penyelesaian tugas
Berdiskusi	Kognitif dan sosial	Kerja sama
Menjalankan peran kelompok	Perilaku dan sosial	Tanggung jawab kelompok

Sumber: Analisis data implementasi.

Tabel tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan dan tanggung jawab siswa memiliki hubungan yang erat dalam implementasi DADURA. Keduanya tidak muncul melalui kegiatan yang terpisah. Satu aktivitas dapat sekaligus menjadi ruang keterlibatan dan praktik tanggung jawab.

Ketika siswa menunggu giliran, misalnya, mereka menunjukkan keterlibatan dalam permainan sekaligus mempraktikkan disiplin. Ketika siswa berdiskusi untuk menyelesaikan tantangan, mereka menunjukkan keterlibatan kognitif sekaligus menjalankan tanggung jawab terhadap kelompok. Ketika siswa memberikan jawaban, mereka terlibat dalam proses berpikir sekaligus mempertanggungjawabkan respons yang diberikan.

Temuan ini menunjukkan bahwa kontribusi utama DADURA terhadap keterlibatan dan tanggung jawab terletak pada desain aktivitasnya. Media tidak hanya menyediakan materi dan permainan, tetapi menciptakan situasi yang mengharuskan siswa melakukan, berinteraksi, mengikuti aturan, dan menyelesaikan tugas.

Dalam perspektif experiential learning Kolb (1984), pengalaman konkret yang diperoleh melalui aktivitas dapat menjadi bagian dari proses pembelajaran. Siswa memperoleh pengalaman langsung ketika mengikuti permainan dan menghadapi berbagai situasi yang membutuhkan respons. Dalam DADURA, pengalaman tersebut sekaligus menjadi ruang untuk mempraktikkan nilai tanggung jawab.

Dengan demikian, implementasi DADURA memperlihatkan hubungan yang saling menguatkan antara aktivitas pembelajaran dan pembentukan perilaku. Struktur permainan mendorong siswa untuk terlibat, sedangkan aturan, tugas, dan peran memberikan ruang untuk mempraktikkan tanggung jawab. Hal tersebut membuat DADURA tidak hanya berfungsi sebagai media untuk menyampaikan materi Pendidikan Kewarganegaraan, tetapi juga sebagai konteks pembelajaran yang memungkinkan nilai-nilai kewarganegaraan dipraktikkan.

Secara keseluruhan, implementasi DADURA menunjukkan tiga karakter utama. Pertama, DADURA memberikan struktur aktivitas melalui aturan, giliran, kartu, dan tantangan. Kedua, DADURA menciptakan interaksi melalui permainan dan aktivitas kelompok. Ketiga, DADURA menyediakan ruang praktik tanggung jawab melalui tugas, aturan, peran, dan akuntabilitas.

Dengan tiga karakter tersebut, keterlibatan dan tanggung jawab siswa dapat dipahami sebagai bagian yang muncul dari proses implementasi itu sendiri. Artinya, DADURA tidak hanya diposisikan sebagai media yang digunakan untuk meningkatkan keterlibatan dan tanggung jawab, tetapi sebagai media yang dirancang dengan mekanisme aktivitas yang memungkinkan keterlibatan dan tanggung jawab tersebut dipraktikkan selama pembelajaran.

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis implementasi media DADURA dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, dapat disimpulkan bahwa DADURA dapat diterapkan sebagai media pembelajaran yang mengintegrasikan aktivitas permainan, materi pembelajaran, interaksi kelompok, dan penguatan nilai tanggung jawab dalam satu rangkaian kegiatan. Implementasi DADURA tidak hanya menempatkan siswa sebagai penerima materi, tetapi memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung melalui permainan, kartu pembelajaran, pertanyaan, tantangan, aturan, diskusi, dan aktivitas kelompok.

Implementasi DADURA menunjukkan bahwa keterlibatan siswa muncul dalam aspek perilaku, emosional, dan kognitif. Siswa terlibat dalam mengikuti permainan dan aturan, menunjukkan antusiasme terhadap aktivitas, berdiskusi, memberikan pendapat, menjawab pertanyaan, serta menyelesaikan tantangan. Pada saat yang sama, struktur permainan memberikan ruang bagi munculnya perilaku tanggung jawab melalui disiplin, kepatuhan terhadap aturan dan giliran, penyelesaian tugas, pelaksanaan peran kelompok, kerja sama, serta kemampuan mempertanggungjawabkan jawaban.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan dan tanggung jawab siswa dalam implementasi DADURA tidak muncul secara terpisah, tetapi berkaitan dengan desain aktivitas yang terdapat dalam media. Permainan mendorong siswa untuk berpartisipasi, sedangkan aturan, tugas, tantangan, dan pembagian peran memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan tanggung jawab. Dengan demikian, kekuatan DADURA terletak pada kemampuannya mengubah materi pembelajaran menjadi pengalaman belajar yang melibatkan siswa secara aktif sekaligus memberikan ruang untuk mempraktikkan nilai tanggung jawab.

Secara keseluruhan, DADURA dapat dipandang bukan sekadar sebagai media permainan, tetapi sebagai media pembelajaran yang menciptakan struktur aktivitas,

interaksi, dan pengalaman belajar bagi siswa sekolah dasar. Implementasinya menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dapat dikembangkan melalui aktivitas yang memungkinkan siswa belajar, berinteraksi, berpartisipasi, dan mempraktikkan tanggung jawab secara bersamaan.

Daftar Pustaka

Ardiansyah, A., Rejeki, H. S., & Dewi, A. I. (2022). Pembelajaran penjas berbasis permainan tradisional Belengku untuk membentuk karakter kerjasama, tanggung jawab dan kejujuran siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, *4*(2), 116. https://doi.org/10.26418/jilo.v4i2.52298

Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). *Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). Active learning- Creating excitement in the classroom. George Washington University.*

Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School Engagement: Potential of the Concept, State of the Evidence. *Review of Educational Research*, *74*(1), 59–109. https://doi.org/10.3102/00346543074001059

Hakim, U., Syamsurianti, S., & Zaini, S. H. B. (2025). *Hakim, U., Syamsurianti, S., Zaini, S. H. B., Bahri, A., & Suardi, S. (2025). Enhancing student engagement, academic performance, and character through problem- and project-based learning- A cross-national study. International Journal of Learni*.

Kolb, D. A. (1984). *Kolb, D. A. (1984). Experiential learning- Experience as the source of learning and development. Prentice-Hall.*

Lickona, T. (1991). *Lickona, T. (1991). Educating for character- How our schools can teach respect and responsibility. Bantam Books.*

Nurani, R. Z. , & & Nugraha, F. (2022). *Nurani, R. Z., & Nugraha, F. (2022). Analisis karakter tanggung jawab siswa sekolah dasar dalam pembelajaran daring. Jurnal Cakrawala Pendas, 8(1), 217–228.*

Samani, M. , & Hariyanto. (2012). *Samani, M., & Hariyanto. (2012). Konsep dan model pendidikan karakter. PT Remaja Rosdakarya.*

Ulfayani Hakim, Syamsurianti Syamsurianti, Syaza Hazwani Bin Zaini, Aliem Bahri, & Suardi Suardi. (2025). *Enhancing Student Engagement, Academic Performance, and Character through Problem- and Project-Based Learning- A Cross-National Study*.

Wardani, M. E., & Kiptiyah, S. M. (2024). Game-Based Learning Model with Baamboozle Media Based on Artificial Intelligence Increases Student Engagement and Learning Outcomes. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, *8*(2), 293–303. https://doi.org/10.23887/jisd.v8i2.67141