



Development of Board Game Based Learning Media for Pancasila Education among Fourth Grade Students at SD Negeri 12 Belanti Barat

Ana Puspita Sari¹, Gingga Prananda²

Email: ginggaprananda94@gmail.com

^{1,2} Fakultas Sosial dan Humaniora, Universitas Nahdlatul Ulama, Sumatra Barat, Indonesia

ABSTRACT

This study was motivated by the limited variety of instructional media used in Pancasila Education in Grade 4 at SD Negeri 14 Belanti Barat, which made learning less engaging and affected student participation. This study aims to develop board game-based instructional media for Pancasila Education that are valid, practical, and effective. The study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects included subject matter experts, media experts, language experts, a Grade 4 teacher, and 25 fourth-grade students at SD Negeri 14 Belanti Barat. Data were collected through observations, validation questionnaires, teacher and student response questionnaires, and learning outcome tests. The data were analyzed using descriptive quantitative and qualitative methods. The results showed that the board game-based instructional media were classified as highly valid, with an average validation score of 94.3%. The practicality test yielded a teacher response score of 97.85% and a student response score of 98.24%, indicating that the media were highly practical. The effectiveness test showed an increase in the average learning outcomes from 64.4 on the pre-test to 93.6 on the post-test, indicating that the media were highly effective. Therefore, the board game-based instructional media are suitable for use in Grade 4 Pancasila Education at SD Negeri 14 Belanti Barat and can serve as an engaging, interactive, and meaningful alternative to conventional instructional media.

Keywords: ADDIE model, board game-based instructional media, Pancasila Education.

PENDAHULUAN

Pendidikan berperan penting dalam mengembangkan potensi, pengetahuan, karakter, dan keterampilan peserta didik agar mampu menghadapi berbagai tuntutan kehidupan. Proses pendidikan tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan individu yang mampu menerapkan pengetahuan dalam kehidupan bermasyarakat (Normalita, 2024; Egok & Febriandi, 2021; Hendrilia, (2026). Dalam proses tersebut, guru berperan penting dalam mendidik dan mengarahkan peserta didik melalui pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dan sesuai dengan karakteristik mereka (Mukarromah & Andriana, 2022). Salah satu faktor yang mendukung efektivitas pembelajaran adalah penggunaan media yang mampu menyampaikan pesan, merangsang pikiran dan minat siswa, serta membantu pencapaian tujuan pembelajaran (Yusuf et al., 2022; Ilahi, (2025). Oleh karena itu, pemilihan media yang tepat diperlukan untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan mendukung ketercapaian tujuan pendidikan.

Penggunaan media pembelajaran menjadi semakin penting karena proses pembelajaran yang monoton dapat menyebabkan siswa mudah bosan dan kurang termotivasi (Prananda, (2025). Media yang menarik dapat memberikan rangsangan dalam proses belajar serta membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah (Septy, 2021; Pagarra et al., 2021). Kondisi ini relevan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, yang tidak hanya menekankan pemahaman materi, tetapi juga penanaman nilai, moral, hak, tanggung jawab, dan pembentukan karakter peserta didik sebagai warga negara (Lisnawati, 2022). Namun, penggunaan metode konvensional, seperti ceramah dan tanya jawab, berpotensi membatasi keterlibatan aktif siswa dan menimbulkan kejenuhan dalam mempelajari materi Pendidikan Pancasila (Maryanti, 2021). Permasalahan tersebut juga ditemukan berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SD Negeri 14 Belanti Barat, Padang, yang menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh ceramah, diskusi, pemberian tugas, dan penggunaan buku sebagai media utama. Keterbatasan fasilitas serta belum tersedianya media berbasis permainan menyebabkan pembelajaran kurang menarik dan siswa mudah merasa bosan. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi siswa sekaligus menghubungkan materi pembelajaran dengan aktivitas yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Sejumlah penelitian terdahulu telah mengembangkan *board game* sebagai media pembelajaran interaktif dalam berbagai konteks pendidikan. Amelia (2025) mengombinasikan *board game* dengan model pembelajaran kooperatif *Round Table* dalam Pendidikan Pancasila untuk mendorong partisipasi aktif dan kolaborasi siswa. Dela (2023) mengembangkan *board game* dalam pembelajaran matematika dengan mengintegrasikan unsur permainan, pemecahan masalah, dan pembelajaran aktif untuk mendukung kemampuan berpikir kritis. Novita (2024) mengembangkan *board game Aquatico* dalam pembelajaran IPAS yang memfasilitasi diskusi, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah melalui situasi permainan. Sementara itu, Septiana (2023) menunjukkan pemanfaatan *board game* untuk melatih kemampuan berpikir kreatif melalui aktivitas bermain yang edukatif dan kolaboratif, sedangkan Rizki (2024) mengembangkan *board game* untuk meningkatkan minat belajar siswa dan mengatasi kejenuhan dalam proses pembelajaran. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa *board game* telah dimanfaatkan untuk mendukung beragam tujuan pembelajaran, mulai dari meningkatkan partisipasi dan motivasi hingga mengembangkan kemampuan berpikir siswa. Namun, karakteristik produk, mata pelajaran, dan sasaran pembelajaran dalam penelitian-penelitian tersebut berbeda sehingga pengembangan media perlu mempertimbangkan kebutuhan pembelajaran yang spesifik.

Meskipun penelitian terdahulu menunjukkan potensi *board game* sebagai media pembelajaran, masih terdapat kesenjangan dalam pengembangan media yang secara khusus mengintegrasikan materi Pendidikan Pancasila, karakteristik siswa kelas IV, dan capaian pembelajaran yang ditargetkan dalam satu produk yang kontekstual. Amelia (2025) berfokus pada penggunaan *board game* yang dipadukan dengan model *Round Table* pada siswa kelas V, sedangkan Dela (2023) mengembangkan media untuk pembelajaran matematika dengan penekanan pada kemampuan berpikir kritis. Novita (2024) berfokus pada pembelajaran IPAS, sementara Septiana (2023) dan Rizki (2024) masing-masing menitikberatkan pada kemampuan berpikir kreatif dan minat belajar. Perbedaan fokus tersebut memperlihatkan pentingnya pengembangan media yang disesuaikan dengan tujuan dan karakteristik materi Pendidikan Pancasila. Selain itu, pengembangan dan penerapan *board game* membutuhkan perancangan, validasi, revisi, waktu, dan biaya produksi, serta aturan permainan dan pengelolaan kelas yang memadai agar aktivitas bermain tetap mendukung proses pembelajaran (Dela, 2023; Rizki, 2024; Septiana, 2023). Oleh karena itu, diperlukan media *board game* yang dirancang berdasarkan kebutuhan nyata sekolah, selaras dengan capaian pembelajaran Pendidikan

Pancasila, dan dievaluasi dari aspek validitas, praktikalitas, serta efektivitasnya. Kesenjangan inilah yang menjadi dasar pengembangan media dalam penelitian ini.

Sebagai respons terhadap kesenjangan tersebut, pengembangan *board game* dapat diarahkan untuk mengintegrasikan materi Pendidikan Pancasila ke dalam aktivitas bermain kelompok yang terstruktur. Penggunaan papan permainan, kartu, bidak, dadu, dan aturan permainan memungkinkan siswa terlibat dalam kegiatan belajar yang mendorong interaksi dan partisipasi aktif (Belajar, 2024; Maulana & Shinta, 2021). Dalam konteks Pendidikan Pancasila, komponen permainan dapat dirancang untuk membantu siswa mengenali, memahami, dan menghubungkan nilai-nilai Pancasila dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Aktivitas tersebut juga dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan kerja sama, kejujuran, tanggung jawab, dan sportivitas selama proses pembelajaran. Dengan menyesuaikan desain permainan dengan karakteristik siswa kelas IV dan kebutuhan pembelajaran di sekolah, media yang dikembangkan diharapkan dapat mengurangi kejenuhan serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Dengan demikian, penggunaan *board game* tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas hiburan, tetapi juga sebagai sarana untuk mengintegrasikan materi, interaksi, dan tujuan pembelajaran secara sistematis.

Berdasarkan kesenjangan penelitian tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis *board game* untuk Pendidikan Pancasila pada siswa kelas IV SD Negeri 12 Belanti Barat serta menguji validitas, praktikalitas, dan efektivitas produk yang dihasilkan. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media *board game* yang dirancang secara kontekstual berdasarkan karakteristik siswa kelas IV, capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila, dan kebutuhan yang diidentifikasi melalui analisis kondisi sekolah. Media ini mengintegrasikan materi dan penerapan nilai-nilai Pancasila ke dalam mekanisme permainan yang terstruktur untuk mendukung partisipasi aktif dan interaksi antarsiswa.

Berbeda dari penelitian terdahulu yang berfokus pada mata pelajaran atau tujuan pembelajaran lain, penelitian ini secara khusus mengarahkan desain dan evaluasi produk pada kebutuhan pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar. Melalui pengujian validitas, praktikalitas, dan efektivitas, penelitian ini diharapkan menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan dan memberikan kontribusi praktis bagi pengembangan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih interaktif dan bermakna.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan menghasilkan media pembelajaran berbasis *board game* pada pembelajaran Pancasila untuk siswa kelas IV SD Negeri 12 Belanti Barat. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*), yang dilaksanakan secara sistematis melalui lima tahapan pengembangan (Saripudin et al., 2025; Hidayat SMP Negeri et al., 2021).

Tahap *analysis* dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk mengidentifikasi kebutuhan media berdasarkan karakteristik peserta didik, kurikulum, dan materi pembelajaran. Analisis karakteristik peserta didik mencakup kondisi, kebutuhan, dan kemampuan siswa dalam pembelajaran Pancasila. Analisis kurikulum dilakukan untuk menyesuaikan media dengan Kurikulum Merdeka, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta penguatan nilai-nilai Pancasila. Analisis materi dilakukan dengan memilih dan menyusun materi yang relevan, sistematis, menggunakan bahasa sederhana, serta dilengkapi contoh konkret yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV.

Tahap *design* meliputi perumusan tujuan pembelajaran, penyusunan indikator pencapaian, perancangan materi, desain komponen *board game*, strategi pembelajaran, alur

permainan, instrumen penilaian, serta *storyboard* dan spesifikasi teknis produk. Media dirancang dalam bentuk papan permainan yang dilengkapi kartu soal atau tantangan, kartu perintah atau nilai, dadu, dan buku panduan. Tahap *development* dilakukan dengan merealisasikan rancangan menjadi produk awal, memasukkan materi Pancasila ke dalam permainan, serta melakukan validasi oleh tiga orang ahli. Hasil validasi digunakan sebagai dasar revisi dan penyempurnaan produk.

Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba terbatas pada siswa kelas IV SD Negeri 14 Belanti Barat. Media digunakan dalam pembelajaran secara berkelompok dengan guru sebagai fasilitator. Selama implementasi, data dikumpulkan melalui observasi, angket respons guru dan siswa, serta evaluasi pembelajaran. Tahap *evaluation* dilakukan secara formatif dan sumatif untuk menilai kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media serta menentukan perbaikan akhir produk.

Subjek uji coba terdiri atas guru kelas IV dan 25 siswa kelas IV SD Negeri 14 Belanti Barat. Data penelitian berupa data primer yang diperoleh secara langsung dari ahli, guru, dan siswa. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara semi-terstruktur, dan angket tertutup menggunakan skala Likert. Instrumen penelitian terdiri atas lembar validasi ahli, angket praktikalitas guru dan siswa, lembar observasi, serta instrumen evaluasi untuk mengetahui efektivitas penggunaan media.

Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk mengolah hasil wawancara serta saran dan masukan dari validator sebagai dasar revisi produk. Analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung persentase hasil validasi dan praktikalitas dengan membandingkan skor yang diperoleh dengan skor maksimum. Kelayakan media dikategorikan sangat layak pada persentase 81–100%, layak 61–80%, cukup layak 41–60%, kurang layak 21–40%, dan sangat kurang layak <20%. Praktikalitas dikategorikan sangat praktis pada persentase 81–100%, praktis 61–80%, cukup praktis 41–60%, kurang praktis 21–40%, dan sangat kurang praktis 0–20%. Efektivitas media dianalisis berdasarkan keterampilan kolaboratif siswa selama pembelajaran, dengan kategori sangat baik (>80), baik (70–79), cukup (60–69), dan kurang (<59).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Media Board Game

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbasis *board game* model monopoli untuk pembelajaran Pancasila siswa kelas IV sekolah dasar. Media memuat materi pengenalan dan penerapan nilai-nilai Pancasila, hak dan kewajiban, norma di lingkungan sekitar, serta keberagaman suku bangsa. Media dirancang dalam bentuk permainan kelompok dengan papan permainan, kartu soal dan tantangan, pion, dadu, serta aturan permainan. Pengembangan dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*.

Tahap analisis (analysis)

Tahap analisis dilakukan melalui observasi selama kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) dan analisis terhadap proses pembelajaran serta sarana pendukung di sekolah. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran Pancasila masih didominasi penggunaan buku cetak dan belum optimal memanfaatkan media pembelajaran nonteknologi. Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran cenderung monoton dan berdampak pada rendahnya antusiasme serta partisipasi siswa. Analisis karakteristik peserta didik menunjukkan bahwa siswa kelas IV membutuhkan media yang menarik dan memungkinkan pembelajaran berlangsung melalui aktivitas bermain. Analisis kurikulum selanjutnya digunakan untuk menyesuaikan materi, tujuan pembelajaran, dan aktivitas permainan dengan pembelajaran Pancasila serta nilai-nilai yang perlu dipahami dan diterapkan siswa.

Tahap Desain (Design)

Tahap desain menghasilkan rancangan media *board game* yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IV dan tujuan pembelajaran Pancasila. Perancangan meliputi penentuan tujuan dan indikator pembelajaran, mekanisme dan aturan permainan, desain papan, penyusunan kartu soal dan kartu tantangan, serta komponen pendukung berupa pion, dadu, buku panduan, dan lembar penilaian. Mekanisme permainan menggunakan sistem *roll and move* seperti permainan monopoli dan dilengkapi aktivitas yang mengarahkan siswa untuk menjawab pertanyaan serta memahami penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Tampilan papan dan kartu dirancang dengan visual yang menarik dan ramah anak.

Tahap Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat media *board game*, kemudian memvalidasinya untuk mengetahui kelayakan produk sebelum digunakan dalam pembelajaran. Media dibuat menggunakan Canva dengan desain bertema Pancasila dan dicetak pada bahan tebal. Komponen permainan terdiri atas papan permainan, kartu soal dan jawaban mengenai penerapan nilai-nilai Pancasila, pion, dadu, dan aturan permainan.

Validasi dilakukan oleh tiga ahli yang menilai aspek media, bahasa, dan materi.

Tabel 1. Validator Media Board Game

No.	Nama Validator	Keahlian
1	Sri Rahayuwati, S.Pd.	Ahli Media
2	Liza Yuliana, S.Ps., M.M.	Ahli Materi
3	Dr. Deri Wan Minto, S.Pd., M.Pd.	Ahli Bahasa

Hasil validasi pada masing-masing aspek disajikan sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Skor
Desain ilustrasi	45
Visual	4
Jumlah	49

Validasi ahli media mencakup aspek desain ilustrasi dan visual dengan total 10 butir penilaian. Hasil validasi memperoleh skor 49 dengan persentase 98,00%, sehingga media *board game* termasuk kategori sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Aspek	Skor
Kesesuaian kaidah bahasa Indonesia	22
Dialogis dan interaktif	8
Lugas	10
Jumlah	40

Validasi ahli bahasa mencakup aspek kesesuaian kaidah bahasa Indonesia, dialogis dan interaktif, serta lugas dengan total 9 butir penilaian. Hasil validasi memperoleh skor 40 dengan persentase 88,88%, sehingga penggunaan bahasa pada media *board game* termasuk kategori sangat valid, mudah dipahami, dan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Skor
Kesesuaian materi	32
Keakuratan materi	10
Kemutakhiran materi	9
Kualitas materi	14
Sistem soal	12
Jumlah	77

Validasi ahli materi mencakup aspek kesesuaian, keakuratan, kemutakhiran, kualitas materi, dan sistem soal dengan total 17 butir penilaian. Hasil validasi memperoleh skor 77 dengan persentase 96,25%, sehingga materi pada media *board game* termasuk kategori sangat

valid dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Berikut tabel dari hasil keseluruhan validasi oleh ahli media, bahasa dan ahli materi :

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Validasi

No.	Aspek Validasi	Persentase	Kriteria
1	Media	98,00%	Sangat Valid
2	Bahasa	88,88%	Sangat Valid
3	Materi	96,25%	Sangat Valid
	Rata-rata	94,37%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi, aspek media memperoleh 98,00%, bahasa 88,88%, dan materi 96,25%, seluruhnya berkategori sangat valid. Rata-rata validasi mencapai 94,37%, sehingga media *board game* dinyatakan sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran pancasila.

Tahap Implementasi Media Pembelajaran

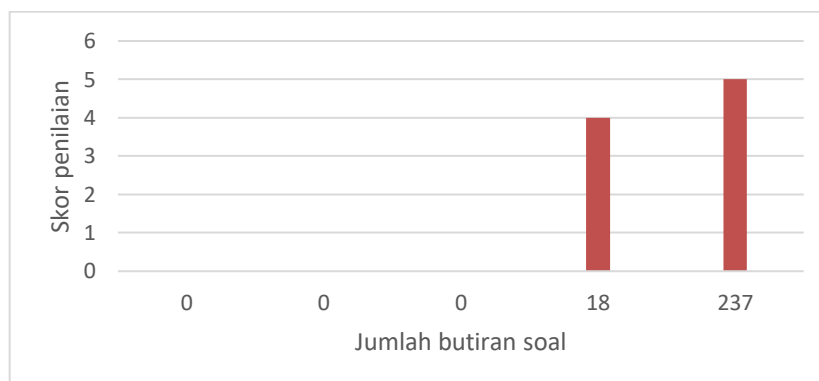
Tahap implementasi merupakan tahap keempat dalam model ADDIE. Media pembelajaran berbasis *board game* yang telah divalidasi oleh ahli media, bahasa, dan materi pada 20 Mei 2026 selanjutnya diuji coba pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 14 Belanti Barat Kota Padang dengan melibatkan 25 peserta didik. Uji coba dilakukan secara tatap muka melalui kegiatan pembukaan, pemberian *pre-test*, pengenalan dan penggunaan media *board game*, serta pemberian *post-test* untuk mengetahui perubahan hasil belajar peserta didik.

Praktikalitas media juga dinilai oleh guru kelas IV melalui angket yang terdiri atas 21 butir dengan skala 1–5. Hasil penilaian menunjukkan 17 butir memperoleh skor 5 dan 4 butir memperoleh skor 4, dengan total skor 101 dari skor maksimal 105 atau sebesar 96,19%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *board game* berada pada kategori sangat praktis dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 6. Hasil Angket Respon Guru

Skor	Kategori	Jumlah Butir	Total Skor
5	Sangat Baik	17	85
4	Baik	4	16
3	Cukup	0	0
2	Kurang	0	0
1	Sangat Kurang	0	0
Jumlah		21	101

Praktikalitas juga dinilai berdasarkan respons peserta didik melalui angket 10 butir dengan skala 1–5. Dari dua respons peserta didik yang digunakan dalam analisis, skor 5 diberikan sebanyak 237 kali dan skor 4 sebanyak 18 kali. Total nilai yang diperoleh sebesar 2.456 dengan rata-rata persentase 98,24%. Hasil tersebut termasuk kategori sangat praktis, yang menunjukkan bahwa media dinilai menarik, mudah dipahami, dan bermanfaat dalam pembelajaran.

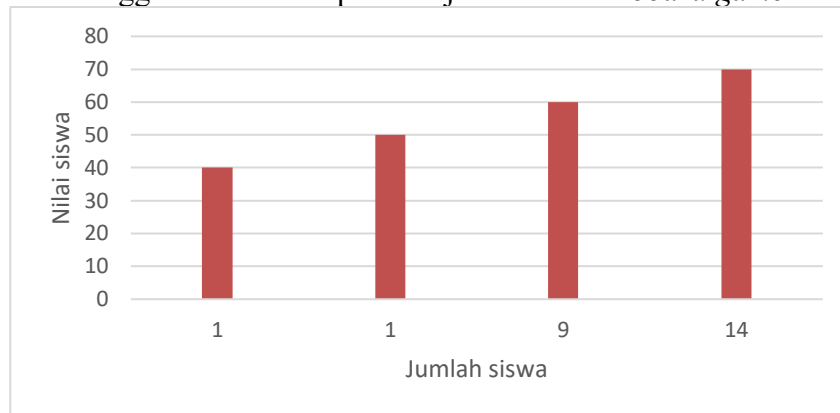


Gambar 1. Hasil Respons Peserta Didik

Sumber: Data penelitian

Evaluasi dan Hasil Belajar

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir dalam model ADDIE. Evaluasi dilakukan melalui perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui perubahan pemahaman peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *board game*.



Gambar 2. Hasil Tes Objektif (*Pre-test*)

Sumber: Data penelitian

Hasil *pre-test* menunjukkan rata-rata nilai peserta didik sebesar 64,4, masih di bawah KKM 75. Nilai peserta didik berada pada rentang 40–70, dengan sebagian besar memperoleh nilai 60 dan 70. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta didik dalam memahami materi Pendidikan Pancasila masih belum optimal dan terdapat variasi kemampuan antarpeserta didik.

Setelah penggunaan media *board game*, dilakukan *post-test* untuk mengukur pemahaman peserta didik setelah pembelajaran.



Gambar 3. Hasil Tes Objektif (*Post-test*)

Sumber: Data penelitian

Hasil *post-test* menunjukkan peningkatan rata-rata nilai menjadi 93,6, dibandingkan rata-rata *pre-test* sebesar 64,4. Sebanyak 13 peserta didik memperoleh nilai 100, 9 peserta didik memperoleh nilai 90, 2 peserta didik memperoleh nilai 80, dan 1 peserta didik memperoleh nilai 70. Dengan demikian, hampir seluruh peserta didik mencapai nilai di atas KKM setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *board game*. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan penguasaan materi Pendidikan Pancasila setelah media diterapkan dalam pembelajaran.

Revisi Produk

Revisi media *board game* dilakukan berdasarkan masukan ahli media, bahasa, dan materi. Perbaikan meliputi penambahan animasi pada kotak perintah maju/mundur, penyesuaian warna papan dengan kartu permainan, perbaikan warna dan ukuran tulisan, serta penambahan materi umum pada kartu soal. Revisi tersebut dilakukan untuk meningkatkan kelayakan visual, kebahasaan, dan kesesuaian materi sebelum media digunakan dalam uji coba lapangan.

Pembahasan

Pengembangan dan Kelayakan Produk

Media pembelajaran yang dikembangkan berupa *board game* berbentuk permainan monopoli yang memuat materi Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas IV SDN 14 Belanti Barat. Pengembangan dilakukan menggunakan model ADDIE melalui tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil analisis menunjukkan kebutuhan terhadap media yang lebih variatif dan menarik karena pembelajaran sebelumnya masih didominasi penggunaan buku dan kurang melibatkan aktivitas bermain. Produk kemudian dirancang menggunakan Canva dan dicetak pada bahan tebal, dilengkapi papan permainan, kartu soal, dadu, dan pion. Materi dikemas dalam bentuk permainan agar pembelajaran lebih interaktif dan membantu peserta didik memahami materi Pancasila.

Validitas Media

Hasil validasi menunjukkan bahwa media *board game* memperoleh persentase 96,25% pada aspek materi, 98,0% pada aspek media, dan 88,88% pada aspek bahasa. Rata-rata ketiga aspek sebesar 94,3%, sehingga produk termasuk kategori sangat valid. Tingginya hasil validasi menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kesesuaian materi, kualitas desain visual, serta penggunaan bahasa yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV. Perbaikan berdasarkan masukan validator juga dilakukan pada aspek visual, ukuran dan warna tulisan, serta penambahan materi pada kartu soal sebelum produk diimplementasikan.

Kepraktisan Media

Kepraktisan media dinilai melalui respons pendidik dan peserta didik setelah implementasi. Respons pendidik menunjukkan media berada pada kategori sangat praktis, sedangkan respons peserta didik memperoleh persentase 98,24% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media dapat digunakan dengan mudah, menarik, dan membantu proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan Anjelinda et al. (2022) yang mengembangkan *board game* pada pembelajaran IPS kelas IV sekolah dasar dan memperoleh hasil praktikalitas sebesar 83% dengan kategori sangat praktis. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *board game* dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang mudah digunakan dalam kegiatan belajar.

Efektivitas Media

Efektivitas media dilihat melalui perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* pada 25 peserta didik. Nilai rata-rata meningkat dari 64,4 sebelum penggunaan media menjadi 93,6 setelah penggunaan *board game*. Peningkatan tersebut menunjukkan adanya perubahan hasil belajar setelah media diterapkan. Media tidak hanya memberikan pengalaman belajar melalui permainan, tetapi juga mendorong keterlibatan peserta didik dalam memahami dan menerapkan materi Pendidikan Pancasila. Hasil ini sejalan dengan Usamah et al. (2024) yang menunjukkan peningkatan hasil belajar setelah penerapan media edukasi *board game* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui desain *One Group Pretest–Posttest*.

Keterbatasan Produk

Pengembangan *board game* masih memiliki beberapa keterbatasan. Media belum dapat mencakup seluruh materi Pendidikan Pancasila dalam satu permainan dan penggunaannya masih disesuaikan dengan karakteristik kognitif siswa kelas IV. Selain itu, hasil penelitian lebih banyak mengukur aspek pengetahuan melalui tes, sehingga perkembangan karakter seperti

empati, gotong royong, dan kejujuran belum dapat diukur secara optimal. Media juga lebih sesuai digunakan dalam kelompok kecil sehingga penerapannya pada kelas dengan jumlah siswa besar membutuhkan pengelolaan dan pengawasan guru yang lebih kompleks.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbasis *board game* pada materi Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas IV SDN 14 Belanti Barat dengan menggunakan model ADDIE. Hasil validasi menunjukkan media berada pada kategori sangat valid dengan rata-rata 94,3%, sedangkan uji praktikalitas menunjukkan kategori sangat praktis berdasarkan respons pendidik sebesar 97,85% dan peserta didik sebesar 98,24%. Hasil belajar juga mengalami peningkatan, ditunjukkan oleh rata-rata nilai *pre-test* sebesar 64,4 menjadi 93,6 pada *post-test*. Temuan ini menunjukkan bahwa media *board game* layak, praktis, dan berpotensi mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila pada konteks penelitian. Namun, hasil penelitian terbatas pada 25 siswa kelas IV di satu sekolah dan pengukuran efektivitas terutama didasarkan pada hasil belajar kognitif, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan pada seluruh siswa sekolah dasar.

Penelitian selanjutnya disarankan mengembangkan *board game* dengan cakupan materi yang lebih luas dan menyesuaikannya dengan karakteristik peserta didik pada jenjang yang berbeda. Pengujian juga dapat melibatkan subjek dan sekolah yang lebih beragam serta menggunakan desain eksperimen untuk memperoleh bukti efektivitas yang lebih kuat. Selain hasil belajar kognitif, penelitian berikutnya dapat mengkaji pengaruh media terhadap keterampilan berpikir kritis, kerja sama, motivasi, dan penguatan karakter dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Pernyataan Apresiasi

Penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak SDN 14 Belanti Barat Kota Padang, khususnya kepala sekolah, guru kelas IV, dan peserta didik yang telah memberikan izin, dukungan, serta berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada para validator yang telah memberikan masukan dan saran dalam proses pengembangan media pembelajaran berbasis *board game*.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjelinda, R., Mandasari, N., & Yuneti, A. (2022). *Pengembangan Media Board Game pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 08 Lubuklinggau*.
- Belajar, M. (2024). *Pengembangan Board Game Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Rizki Nur Aisah1, Dian Nuzulia Ar2, Marleni3*. 14(2).
- Dela, T. W. (2023). *Pengembangan media board game dalam pelajaran matematika untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis di sekolah dasar*. UIN Raden Intan Lampung.
- Hidayat SMP Negeri, F. ... Barat, J. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. 28, 37.
- Hendrilia, Y., Prananda, G., Stavini belia, S., Ramadhona, R., & Ahyani, E. (2026). The Use of Artificial Intelligence (AI) in Developing Interactive Learning Media for Elementary School Teachers. *TOFEDU: The Future of Education Journal*, 5(2), 3064-3069.
- Ilahi, R., Prananda, G., Ayunis, A., & Oktira, Y. S. (2025). Development of Board Game

- Learning Media to Enhance Fifth-Grade Students' Interest in IPAS at SD Negeri 06 Kampung Lapai. *TOFEDU: The Future of Education Journal*, 4(9), 5747-5753.
- Lisnawati, A. (2022). Penerapan pembelajaran PKN untuk meningkatkan minat belajar siswa SD. *Jurnal Pendidikan*, 6, 652.
- Maulana, S. (2021). *Pengembangan media board game Deklarasi pada tematik tema 7 peristiwa dalam kehidupan muatan pelajaran IPS untuk siswa kelas V sekolah dasar*. Universitas Negeri Jakarta.
- Maryanti, E. (2021). Pengembangan media board game berbasis permainan tradisional Egrang Batok untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4212–4226.
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). *Jser 1*, 1(1).
- Ningtyas, S. I. (2023). Penggunaan board game sebagai media pembelajaran untuk melatih berpikir kreatif siswa. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 871–880.
- Normalita, A. Y. U. (2024). *Pengembangan media pop-up book digital berbasis karakter dalam upaya proyek penguatan profil pelajar Pancasila di SD Negeri 01 Kalimas*.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Prananda, G., Tubo, M. B., & Judijanto, L. (2025). Implementation of Multicultural Values in Science Learning in Primary Schools.
- Septy Nurfadhillah, dkk. (2021). *Media Pembelajaran SD*. CV Jejak.
- Septiana, I. (2023). Penggunaan board game sebagai media pembelajaran untuk melatih berpikir kreatif siswa. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 871–880.
- Yusuf, F., Anitra, R., & Setyowati, R. (2022). Pengaruh model pembelajaran card sort terhadap hasil belajar PPKn siswa sekolah dasar. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 5(1), 1–12. <https://doi.org/10.24256/pijies.v5i1.2574>