



PENGEMBANGAN LOCUDI BOARD GAME UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN BUDAYA LOKAL PESERTA DIDIK PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA KELAS V SEKOLAH DASAR

Auril Sabbrina Habbillah^{1*}, Ari Metalin Ika Puspita², Hendrik Pandu Paksi³, Vicky Dwi Wicaksono⁴

^{1*,234} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya

Article Info

Dikirim 3 November 2025
Revisi 11 November 2025
Diterima 21 November 2025

Abstract

Pancasila education is important to be taught to elementary school students to face the significant challenges in the digital era, where the flow of information and global cultural influences can weaken the understanding and practice of national values. This study was conducted to develop a board game-based learning media called LOCUDI Board Game, aimed at enhancing students' understanding of local culture within the topic of Indonesia's cultural diversity. The research method used was Research and Development (R&D) with the ADDIE model, which includes stages of needs analysis, media design, development, implementation, and evaluation. The research subjects were fifth-grade elementary school students. The instruments used included validation sheets, response questionnaires, as well as pretest and posttest questions. The results showed that the LOCUDI Board Game media is highly valid (91.66% for media, 95% for content, and 91.42% for language), very practical (92.5% of students in small-scale trials, 93.12% of students in field trials, and 84% of teachers in both trials), and effective in improving students' understanding of local culture with an N-Gain of 0.74 (high category) in small-scale trials and 0.65 (medium category) in field trials. It can be concluded that this media is suitable for use in learning because it can increase learning motivation, active student involvement, and their understanding of local culture related to Indonesia's cultural diversity.

Kata kunci:

Pancasila, Media Pembelajaran Digital, Ular Tangga, Motivasi Belajar, Profil Pelajar Pancasila

Abstrak

Pendidikan Pancasila penting diajarkan pada peserta didik sekolah dasar untuk menghadapi tantangan besar di era digital, di mana arus informasi dan pengaruh budaya global dapat melemahkan pemahaman serta pengamalan nilai-nilai kebangsaan. Penelitian ini dilaksanakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *board game* yang dinamakan *LOCUDI Board Game*, dengan tujuan meningkatkan pemahaman budaya lokal peserta didik pada materi keragaman budaya Indonesia. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model *ADDIE*, yang meliputi tahapan analisis kebutuhan, desain media, pengembangan, implementasi, serta evaluasi. Subjek penelitian terdiri dari peserta didik kelas V sekolah dasar. Instrumen yang digunakan mencakup lembar validasi, angket respon, serta soal *pretest* dan *posttest*.

Hasil memperlihatkan media *LOCUDI Board Game* sangat valid (91,66% media, 95% materi, dan 91,42% bahasa), sangat praktis (92,5% peserta didik pada uji coba skala kecil, 93,12% peserta didik uji coba skala lapangan, 84% guru pada uji coba skala kecil dan lapangan) serta efektif dalam meningkatkan pemahaman budaya lokal peserta didik dengan N-Gain 0,74 (kategori tinggi) pada uji coba skala kecil, dan N-Gain 0,65 (kategori sedang) pada uji coba skala lapangan. Dapat ditarik kesimpulan bahwa media ini layak dimanfaatkan dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan aktif peserta didik, serta pemahaman budaya lokal mereka terhadap keragaman budaya Indonesia.

This is an open-access article under the [CC BY-SA](#) license.



Penulis Korespondensi:

Auril Sabbrina Habbillah

Auril.21039@mhs.unesa.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia, karena tidak hanya berperan sebagai sarana untuk mentransfer pengetahuan, tetapi juga sebagai upaya membentuk kepribadian, karakter, serta keterampilan yang dibutuhkan dalam menghadapi tantangan kehidupan. Pendidikan berperan penting sebagai sarana adaptasi individu agar mampu berkontribusi positif bagi diri sendiri, lingkungan, dan negara (Wahyudin & Paksi, 2022). Pernyataan ini selaras dengan tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam UUD 1945, yaitu “mencerdaskan kehidupan bangsa dan ikut melaksanakan ketertiban dunia”.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pembentukan karakter bangsa adalah Pendidikan Pancasila. Pada mata pelajaran ini, peserta didik dibekali dengan nilai-nilai luhur seperti religiusitas, kemanusiaan, persatuan, demokrasi, dan keadilan. Pendidikan Pancasila tidak hanya diajarkan secara teoritis, tetapi juga perlu diinternalisasi dalam kehidupan nyata (Haninda & Paksi, 2022). Kurikulum Sekolah Dasar memuat materi keragaman budaya Indonesia yang memiliki peran strategis dalam menanamkan kesadaran menghargai serta melestarikan budaya bangsa di tengah arus globalisasi.

Indonesia dikenal sebagai negara multikultural dengan beragam bahasa, tarian, pakaian adat, tradisi, dan kesenian (Alzanaa & Harmawati, 2021). Kekayaan budaya ini menjadi identitas sekaligus daya tarik dunia. Namun, keberagaman juga berpotensi memunculkan konflik apabila tidak dikelola dengan baik, seperti intoleransi, perpecahan

sosial, dan lunturnya budaya lokal akibat dominasi budaya asing (Saidah et al., 2020). Oleh karena itu, diperlukan pembelajaran berbasis budaya sejak dini agar peserta didik mampu mengenal dan menghargai budaya lokal sebelum mempelajari budaya global.

Hasil observasi di SDN Banyu Urip II/363 Surabaya menunjukkan rendahnya pemahaman peserta didik kelas V terhadap budaya lokal. Banyak peserta didik lebih mengenal budaya asing, seperti K-Pop dan budaya Barat, dibandingkan budaya daerah seperti ludruk, reog, atau makanan khas Jawa Timur. Fenomena ini menandakan adanya pergeseran minat yang dapat mengancam kelestarian budaya nasional. Kondisi ini diperparah oleh metode pembelajaran yang masih konvensional, di mana guru hanya mengandalkan buku paket tanpa media inovatif sehingga pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik (Dewantara et al., 2020).

Media pembelajaran berperan penting dalam proses belajar mengajar, yaitu untuk meningkatkan efektifitas komunikasi antara guru dan peserta didik saat menyampaikan materi (Metalin et al., 2020). Media juga dapat membekalkan konsep dasar yang tepat, realistis, dan konkrit, menumbuhkan minat belajar peserta didik, dan mendorong motivasi serta merangsang anak untuk belajar (Nuswantoro & Wicaksono, 2019). Menurut Piaget, anak dengan usia 8–11 tahun berada pada tahap perkembangan operasional konkret, sehingga lebih sederhana dalam menguasai materi yang diberikan dalam bentuk permainan atau aktivitas nyata (Afifah & Hartatik, 2019). Hal ini menegaskan bahwa media berbasis permainan, seperti *board game*, cocok digunakan dalam pembelajaran peserta didik SD.

Board game merupakan media pembelajaran yang menyenangkan dan mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, keterampilan sosial, serta kemampuan berpikir kritis peserta didik (Aminah et al., 2022; Anggraeni & Paksi, 2019). *Board game* juga sejalan dengan pendekatan konstruktivisme karena mendorong peserta didik untuk berinteraksi, berdiskusi, dan berkolaborasi (Salsabila & Muqowim, 2024). Dengan demikian, *board game* tidak sekedar sebagai sarana hiburan, tetapi juga media edukatif yang efektif.

Sejumlah penelitian menunjukkan efektivitas *board game* dalam pembelajaran. Media *Board game* dinilai dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik (Anjelinda et al., 2022), meningkatkan pemahaman konsep peserta didik (Fitriya et al., 2023), serta dapat menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif (Sukma &

Gunansyah, 2023). Selain itu, media *board game* juga dapat meningkatkan keterampilan sosial peserta didik (Aprilia, 2024). Namun demikian, beberapa kelemahan masih ditemukan, seperti keterlibatan peserta didik yang belum merata, dan kurangnya fokus pada pemahaman budaya lokal (Aisara et al., 2020).

Kesenjangan penelitian tampak dari belum adanya media *board game* yang secara khusus dikembangkan untuk meningkatkan pemahaman budaya lokal peserta didik Sekolah Dasar, terutama budaya Jawa Timur. Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis board game dengan nama *LOCUDI (Local Cultural Diversity) Board Game*. Media ini dirancang untuk mengajarkan keragaman budaya Indonesia dengan fokus pada budaya lokal Jawa Timur.

Urgensi penelitian ini terletak pada pentingnya pelestarian budaya lokal di tengah derasnya pengaruh budaya lokal di tengah derasnya pengaruh budaya global yang dapat menggeser nilai-nilai budaya nasional. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran inovatif yang tidak hanya menarik dan sesuai dengan karakteristik anak SD, tetapi juga mampu menjadi jembatan untuk menanamkan nilai-nilai budaya lokal secara mendalam dan kontekstual.

Keterbaruan penelitian ini terletak pada pengembangan *LOCUDI Board Game* yang memadukan unsur permainan edukatif materi budaya lokal Jawa Timur secara spesifik. Tidak seperti *board game* pada penelitian sebelumnya yang lebih menekankan aspek kognitif umum, media ini secara khas mengintegrasikan elemen budaya seperti pakaian adat, makanan tradisional, dan pertunjukkan seni lokal ke dalam mekanisme permainan interaktif. Inovasi ini diharapkan dapat memperkuat identitas budaya peserta didik sekaligus memberikan kontribusi baru terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis budaya di sekolah dasar.

Pengembangan media *LOCUDI Board Game* diharapkan dapat membantu peserta didik mengenal, menghargai, dan melestarikan budaya daerahnya sekaligus memperdalam pemahaman terhadap nilai kebangsaan. Inovasi ini dimaksudkan dapat menjawab tantangan pembelajaran konvensional yang kurang menarik serta mampu menjadi alternatif media yang lebih relevan dengan karakteristik peserta didik Sekolah Dasar.

Selaras dengan latar belakang tersebut, peneliti tertarik guna melaksanakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *LOCUDI Board Game* untuk

Meningkatkan Pemahaman Budaya Lokal Peserta Didik pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Kelas V Sekolah Dasar”.

METODE

Penelitian ini memanfaatkan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menerapkan model *ADDIE* yang mencakup lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pemilihan model tersebut didasarkan pada sifatnya yang sistematis serta fleksibel untuk merancang produk pendidikan, serta mampu memberikan alur yang jelas mulai dari analisis kebutuhan sampai evaluasi efektivitas media. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Banyu Urip II/363 Surabaya pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 dengan peserta didik kelas V sebagai subjek penelitian. Pemilihan lokasi dilakukan berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan adanya permasalahan pemahaman budaya lokal peserta didik yang relatif rendah, sehingga diperlukan pengembangan media pembelajaran inovatif.

Tahap pertama adalah *analysis*, yang mencakup analisis kebutuhan peserta didik, analisis materi, serta analisis karakteristik peserta didik. Analisis kebutuhan dilaksanakan melalui wawancara dengan guru kelas dan observasi proses pembelajaran untuk mengetahui kendala dalam mengajarkan materi keragaman budaya Indonesia.

Tahap kedua adalah *design*, yaitu perancangan media pembelajaran *LOCUDI (Local Cultural Diversity) Board Game*. Pada tahap ini dilakukan perancangan konsep permainan, penyusunan aturan main, perancangan papan permainan beserta komponennya. Selain itu, disusun pula instrumen penelitian berupa angket validasi, angket kepraktisan, serta tes pemahaman budaya lokal.

Tahap ketiga adalah *development*, yaitu proses pembuatan produk sesuai dengan rancangan yang telah disusun. Produk awal kemudian divalidasi oleh para ahli, yakni ahli media pembelajaran, ahli materi Pendidikan Pancasila, serta praktisi pendidikan dasar. Saran dari validator dijadikan dasar untuk melakukan revisi produk sebelum diujicobakan.

Tahap keempat adalah *implementation*, yaitu uji coba terbatas di kelas V SDN Banyu Urip II/363 Surabaya. Uji coba dilakukan sebanyak dua kali yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala lapangan. Pada tahap ini, guru menggunakan media *LOCUDI Board Game* dalam pembelajaran materi keragaman budaya Indonesia. Kepraktisan

media diukur menggunakan angket yang diisi oleh guru serta peserta didik setelah pembelajaran. Selain itu, untuk menilai efektivitas media, dilakukan pretest dan posttest terhadap pemahaman budaya lokal peserta didik.

Tahap kelima adalah *evaluation*, yaitu evaluasi formatif serta sumatif. Setiap tahapan dalam proses pengembangan disertai dengan evaluasi formatif, dimulai dari validasi ahli hingga revisi produk. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi angket validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan angket kepraktisan untuk guru dan peserta didik, serta tes pemahaman budaya lokal berupa *pretest* dan *posttest*. Selain itu, pedoman wawancara, lembar observasi, dan dokumentasi digunakan untuk mendukung data kualitatif terkait kondisi pembelajaran. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data hasil validasi ahli, angket kepraktisan, serta hasil *pretest* dan *posttest* dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Sementara itu, data hasil observasi wawancara, dan saran dari validator dianalisis secara deskriptif kualitatif melalui proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Analisis kedua jenis data ini digunakan untuk memastikan bahwa media *LOCUDI Board Game* yang dikembangkan valid, praktis, serta efektif dalam meningkatkan pemahaman budaya lokal peserta didik pada materi keragaman budaya Indonesia di kelas V Sekolah Dasar.

HASIL

Hasil pengembangan media *LOCUDI Board Game* dilakukan pada materi keragaman budaya Indonesia bagi peserta didik kelas V SD. Kevalidan media diperoleh didasarkan pada hasil validasi ahli materi, media, serta bahasa yang menyebutkan media layak diimplementasikan dengan beberapa perbaikan minor. Kepraktisan media diperoleh dari angket respon peserta didik serta guru setelah uji coba yang menunjukkan bahwa media mudah dimainkan, meningkatkan motivasi belajar, serta meningkatkan pemahaman budaya lokal peserta didik. Keefektifan media diperoleh lewat uji coba terbatas serta uji coba lapangan menggunakan desain one group pretest-posttest, yang membuktikan terdapatnya peningkatan pemahaman budaya lokal peserta didik setelah menggunakan media.

Media terdiri dari papan permainan utama yang menampilkan petak perjalanan menuju rumah Joglo yang dimana terdapat festival budaya yang menampilkan tarian

tradisional dan makanan khas. Selain papan, media dilengkapi dengan 3 jenis kartu, yaitu kartu pengetahuan, kartu pertanyaan, dan kartu tantangan. Media juga dilengkapi dengan penanda permainan berupa pion karakter yang terbuat dari akrilik berwarna, serta dadu yang digunakan untuk menggerakkan bidak. Untuk mendukung penggunaan, disediakan buku panduan yang berisi petunjuk permainan. Seluruh komponen permainan disimpan dalam kotak penyimpanan media. Dengan demikian, hasil pengembangan *LOCUDI Board Game* tidak hanya menghasilkan media edukatif yang menarik secara visual, tetapi juga menghadirkan unsur interaktif dan kontekstual yang mendukung pemahaman peserta didik terhadap keragaman budaya Indonesia secara lebih bermakna.



Gambar 1. *LOCUDI Board Game*

Tahap selanjutnya dari pengembangan *LOCUDI Board Game* adalah proses validasi media. Validasi melibatkan tiga ahli, yakni ahli media, ahli materi, serta ahli bahasa. Instrumen validasi media menggunakan skala Likert 1–5, meliputi aspek tampilan, karakteristik media, dan penggunaan. Adapun hasil uji kevalidan media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media, Ahli Materi, dan Ahli Bahasa

Jenis Validasi	Persentase Kevalidan	Kategori
Ahli Media	91,66%	Sangat Valid
Ahli Materi	95%	Sangat Valid
Ahli Bahasa	91,42%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel tersebut, hasil validasi menunjukkan bahwa ketiga ahli memberikan penilaian dengan kategori “Sangat Valid” dengan rata-rata persentase 92,69%. Hal ini mengindikasikan bahwa media *LOCUDI Board Game* layak digunakan dengan perbaikan minor. Temuan ini meperkuat pentingnya validasi ahli dalam memastikan kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran.

Tahap berikutnya adalah uji coba terbatas yang dilaksanakan di kelas V SDN Banyu Urip II/363 Surabaya skala kecil mengikutsertakan 8 peserta didik serta skala lapangan dengan melibatkan 20 peserta didik. Adapun hasil uji kepraktisan media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Kepraktisan Media *LOCUDI Board Game*

Subjek	Skala Uji	Skor (%)	Kategori
Guru	Uji coba skala kecil	84%	Sangat Praktis
Guru	Uji coba skala lapangan	84%	Sangat Praktis
Peserta Didik	Uji coba skala kecil	92,5%	Sangat Praktis
Peserta Didik	Uji coba skala lapangan	93,12%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa hasil uji kepraktisan baik oleh peserta didik maupun guru berada pada kategori “Sangat Praktis” dengan rata-rata 88,4%. Peserta didik menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena mereka dapat belajar budaya lokal Jawa Timur sambil bermain, menjawab pertanyaan, dan berinteraksi dengan teman. Guru menilai media ini membantu menyajikan materi keragaman budaya Indonesia dengan metode yang lebih menarik. Hasil ini membuktikan bahwa *LOCUDI Board Game* praktis digunakan di kelas dan sesuai dengan teori konstruktivisme Piaget, yang menunjukkan betapa pentingnya pengalaman langsung serta kontribusi aktif peserta didik untuk meningkatkan pemahaman.

Efektivitas media selanjutnya diukur melalui serangkaian uji coba dengan menggunakan pretest serta posttest. Adapun hasil uji keefektifan media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Keefektifan Media *LOCUDI Board Game*

Skala Uji	Rata-rata <i>Pretest</i>	Rata-rata <i>Posttest</i>	N-Gain	Kategori	Signifikansi
Skala Kecil	56,25	88,75	0,74	Tinggi	Sig. 0,000<0,05
Skala Lapangan	51	83	0,65	Sedang	Sig. 0,000<0,05

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji keefektifan menunjukkan peningkatan signifikan pada hasil belajar peserta didik menggunakan media *LOCUDI Board Game*. Pada skala kecil, rata-rata nilai meningkat dari 56,25 menjadi 88,75 dengan N-Gain 0,74 berkategori tinggi. Sedangkan pada skala lapangan, rata-rata nilai meningkat dari 51 menjadi 83 dengan N-Gain sebesar 0,65 terdapat dalam kategori sedang. Nilai signifikansi sebesar

0,000(<0,05) pada kedua skala menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*.

Perbandingan kedua uji coba tersebut menunjukkan bahwa *LOCUDI Board Game* konsisten menunjukkan dampak positif mengenai peningkatan pemahaman peserta didik tentang keragaman budaya. Efektivitasnya lebih tinggi pada skala kecil dengan N-Gain 0,74 (kategori tinggi), sedangkan pada skala lapangan N-Gain sebesar 0,65 (kategori sedang). Perbedaan hasil ini dipengaruhi oleh jumlah peserta didik yang lebih besar, variasi kemampuan akademik, serta intensitas pendampingan guru yang berbeda pada masing-masing tahap. Namun demikian, baik pada uji coba skala kecil maupun lapangan, media terbukti efektif, praktis, dan valid untuk digunakan dalam pembelajaran, serta mampu menjangkau sebagian besar peserta didik dalam meningkatkan pemahaman mereka secara signifikan terhadap materi budaya lokal.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses pengembangan media pembelajaran *LOCUDI Board Game* mengikuti tahapan model *ADDIE* yang terstruktur, dimulai dari analisis kebutuhan, perancangan desain, pengembangan produk, implementasi melalui uji coba skala kecil dan lapangan, hingga tahap evaluasi. Proses ini menghasilkan produk *board game* berbasis budaya lokal Jawa Timur yang dikemas menarik, mudah dimainkan, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas V sekolah dasar. Sehingga, tujuan penelitian pertama, yakni mengetahui proses pengembangan media, telah tercapai.

Hasil validasi oleh para ahli menunjukkan bahwa media *LOCUDI Board Game* memiliki tingkat kevalidan yang sangat tinggi. Persentase kevalidan diperoleh sebesar 91,66% dari ahli media, 95% dari ahli materi, 93,33% dari validasi instrumen *pretest* serta *posttest*, serta 91,42% dari ahli bahasa. Hasil ini menunjukkan bahwa baik dari aspek tampilan, kelayakan isi, maupun kejelasan instrumen, media ini sudah sesuai dengan standar pembelajaran (Hasan et al., 2021). Validitas media penting karena menjamin kesesuaian konten dan keakuratan penyajian informasi (Fadilah et al., 2023). Hasil ini mengindikasikan bahwa media *LOCUDI Board* menyajikan informasi yang tepat, konsisten, serta mendukung ketercapaian kompetensi dasar yang diharapkan.

Kepraktisan media diuji melalui uji skala kecil serta lapangan. Respon peserta menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 92,5% pada uji coba skala kecil 93,12% pada uji coba skala lapangan. Sementara itu, respon guru konsisten sebesar 84% pada kedua tahap uji coba. Temuan ini sejalan dengan pendapat Arief (2021) bahwa media pembelajaran harus mudah digunakan oleh guru dan dipahami oleh peserta didik tanpa memerlukan adaptasi yang kompleks. Maryanti et al. (2021) juga menegaskan bahwa media berbasis *board game* memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga meningkatkan keaktifan peserta didik dalam kegiatan belajar. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa media *LOCUDI Board Game* memenuhi kriteria kepraktisan yang baik dan tujuan penelitian ketiga berhasil dicapai.

Efektifitas media ditunjukkan dari hasil peningkatan pemahaman peserta didik terkait keragaman budaya Indonesia. Pada uji coba skala kecil, ketuntasan belajar mencapai 100% dengan skor N-Gain 0,74 yang termasuk kategori peningkatan tinggi. Sedangkan pada uji coba skala lapangan, ketuntasan belajar sebesar 95% dengan skor N-Gain 0,65 yang dikategorikan peningkatan sedang. Selain itu, hasil uji normalitas memperlihatkan distribusi data *pretest* serta *posttest* normal, serta uji-t dengan signifikansi 0,000 ditemukan perbedaan signifikan antara pemahaman peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media. Oleh karena itu, media *LOCUDI Board Game* tidak hanya valid serta praktis, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman budaya lokal peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa tujuan penelitian juga telah terpenuhi. Temuan ini mendukung hasil penelitian Sukma & Gunansyah (2023) dan Fitriya et al. (2023) bahwa penggunaan media *board game* mampu meningkatkan hasil belajar serta pemahaman peserta didik secara signifikan. Selain itu, efektivitas media sejalan dengan pandangan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat membangkitkan motivasi dan rasa ingin tahu peserta didik.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *LOCUDI Board Game* efektif mengatasi keterbatasan media pembelajaran interaktif yang selaras dengan karakteristik mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Media berbasis permainan seperti ini juga selaras dengan teori konstruktivistik, di mana peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran (Arafah et al., 2023). Penggunaan *board game* juga mendukung pembelajaran kooperatif

yang menumbuhkan nilai kerja sama, toleransi, dan sikap menghargai perbedaan yang merupakan tujuan esensial dalam Pendidikan Pancasila.

Temuan penelitian konsisten dengan Anjelinda et al. (2022) yang membuktikan bahwa media board game mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Penelitian Sukma & Gunansyah (2023) juga menunjukkan bahwa media *board game* mampu meningkatkan pemahaman konsep peserta didik pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. Selain itu, penelitian Dliyaulhaq & Marsudi (2021) menunjukkan bahwa desain *board game* yang menarik dapat meningkatkan interaksi sosial dan kolaborasi antar peserta didik selama pembelajaran.

Penelitian ini tetap mempunyai keterbatasan, karena uji coba hanya dilaksanakan pada dua kelas di satu sekolah sehingga generalisasi hasilnya masih terbatas. Kajian lanjutan disarankan memperluas cakupan uji coba di sekolah berbeda dengan karakteristik peserta didik yang lebih beragam untuk menguji konsistensi efektivitas media ini. Selain itu, perlu pengembangan fitur digitalisasi lebih lanjut agar media *LOCUDI Board Game* dapat digunakan tidak terbatas pada wujud fisik tetapi juga melalui platform digital yang lebih fleksibel. Berdasarkan hasil penelitian, *LOCUDI Board Game* berkontribusi signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar. Media ini menambah variasi strategi pembelajaran guru sekaligus memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta bermakna bagi peserta didik.

SIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan *LOCUDI Board Game* dengan lima tahapan model *ADDIE* yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi, serta evaluasi. Hasil validasi media *LOCUDI Board Game* mendapatkan persentase 91,66% oleh ahli media, 95% oleh ahli materi, 91,42% oleh ahli bahasa, dari hasil validasi tersebut berkategori “Sangat Valid”. Hasil respon peserta didik mendapatkan persentase 92,5% pada uji coba skala kecil, serta 93,12% pada uji coba skala lapangan, serta hasil respon guru yang sama-sama memperoleh persentase 84% pada uji coba skala kecil dan skala lapangan, hasil yang diperoleh dari dua respon tersebut yaitu respon peserta didik dan guru berkategori “Sangat Praktis”. Hasil tes pada uji coba skala kecil mendapatkan skor N-Gain 0,74 yang termasuk kategori “Tinggi”. Sedangkan pada uji coba skala lapangan,

mendapatkan skor N-Gain 0,65 yang termasuk kategori “Sedang”, serta uji-t dengan signifikansi 0,000 ditemukan perbedaan signifikan antara pemahaman peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media. Jadi, dapat ditarik kesimpulan media *LOCUDI Board Game* terbukti valid, praktis, serta efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik tentang keragaman budaya Indonesia dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar.

REFERENSI

- Afifah, N. +, & Hartatik, S. (2019). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. In *MUST: Journal of Mathematics Education* (Vol. 4, Issue 2).
- Aisara, F., Nursaptini, N., & Widodo, A. (2020). Melestarikan kembali budaya lokal melalui kegiatan ekstrakurikuler untuk anak usia sekolah dasar. *Cakrawala Jurnal Penelitian Sosial*, 9(2), 149–166.
- Alzanaa, A. W., & Harmawati, Y. (2021). Pendidikan Pancasila sebagai pendidikan multikultural. *Citizenship Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 9(1), 51–57.
- Aminah, Hairida, & Hartoyo, A. (2022). Penguatan Pendidikan Karakter Peserta Didik melalui Pendekatan Pembelajaran Kontekstual di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8349–8358. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3791>
- Anggraeni, A. D., & Paksi, H. P. (2019). Pengembangan media permainan werewolf untuk mengenalkan keragaman sosial budaya indonesia pada siswa kelas V SDN Pacar Keling V Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(6).
- Anjelinda, R., Mandasari, N., & Yuneti, A. (2022). Pengembangan Media Board Game Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas Iv Sd Negeri 08 Lubuklinggau. *Jurnal Genta Mulia*, 13(2).
- Aprilia, N. A. (2024). Pengembangan media Indonesian adventure board materi keberagaman untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(2).
- Arafah, A. A., Sukriadi, S., & Samsuddin, A. F. (2023). Implikasi teori belajar konstruktivisme pada pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 13(2), 358–366.
- Arief, M. M. (2021). Media Pembelajaran IPA di SD/MI (Tujuan Penggunaan, Fungsi, Prinsip Pemilihan, Penggunaan, dan Jenis Media Pembelajaran). *Tarbiyah Darussalam: Jurnal Ilmiah Kependidikan Dan Keagamaan*, 5(1).
- Dewantara, A. H. +, Amir B; +, & Harnida. (2020). Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Media Berbasis It Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa. *Journal of Primary Education*, 1(1), 15–28. <https://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/algurfah/index>

- Dliyaulhaq, M. A., & Marsudi, M. (2021). Perancangan Board Game Tokoh Sahabat Nabi Untuk Edukasi Anak Usia 9-12 Tahun. *BARIK-Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual*, 2(3), 258–272.
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 1–17.
- Fitriya, S., Retnoningsih, D. A., & Zahro, U. C. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Ladingbome (Skala & Perbandingan Board Game) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar: Array. *DIALEKTIKA Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 13(1), 1079.
- Haninda, S. N., & Paksi, H. P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Kargo Pancasila Untuk Membantu Siswa Sd Memahami Nilai-Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari-Hari. *Jpgsd*, 10(4), 2013–2015.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrir, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta media group.
- Maryanti, E., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Board Games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4212–4226.
- Metalin, A. M. I. P. A., Puspita, I., Puspitaningsih, F., & Diana, K. Y. (2020). Keefektifan media pembelajaran Powerpoint interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Dasar. *TANGGAP: Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 49–54.
- Nuswantoro, D., & Wicaksono, V. D. (2019). Pengembangan Media Video Animasi Powtoon “Hakan” pada Mata Pelajaran PPKn Materi Hak dan Kewajiban Siswa Kelas IV SDN Lidah Kulon IV Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 3161–3170.
- Saidah, K., Aka, K. A., & Damariswara, R. (2020). *Nilai-Nilai Kearifan Lokal Dan Implementasinya Dalam Pendidikan Sekolah Dasar*. LPPM Institut Agama Islam Ibrahimy Genteng Banyuwangi.
- Salsabila, Y. R., & Muqowim, M. (2024). Korelasi antara teori belajar konstruktivisme lev vygotsky dengan model pembelajaran problem based learning (pbl). *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 813–827.
- Sukma, N., & Gunansyah, G. (2023). *Pengembangan Media Board Game Interaktif Jelajah Nusantara Berbantuan Flashcard Untuk Kelas V Sd*.
- Wahyudin, M., & Paksi, H. P. (2022). Pengembangan Video Animasi untuk Membantu Siswa SD Memahami Materi ‘Keberagaman Anggota Keluarga di Rumah.’ *Jurnal JPGSD*, 10, 1860–1869.