



PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN “CILAPAN” (CINTA LAMBANG PANCASILA) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR DALAM MATERI MAKNA SIMBOL PANCASILA

Najah Aghisniyah Maida^{1*}, Hendrik Pandu Paksi², Ari Metalin Ika Puspita³, Vicky Dwi Wicaksono⁴

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

Article Info

Dikirim 14 Desember
2025

Revisi 18 Desember 2025

Diterima 22 Desember
2025

Abstract

Learning Pancasila Education in lower elementary grades is still dominated by textbooks and lecture-based methods, which often cause students to lose interest and show limited active participation. This condition highlights the need for instructional media that align with the characteristics of young learners who are active and enjoy playing. This study aimed to develop and examine the feasibility of a game-based learning medium, namely the CILAPAN Game (Cinta Lambang Pancasila), to improve students' understanding of the meanings of Pancasila symbols. The study employed a research and development approach using the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects were second-grade elementary school students. Data were collected through observation, questionnaires, and learning outcome tests. The results indicate that the CILAPAN Game was validated by both content and media experts, considered practical according to teacher and student responses, and proven effective in enhancing students' understanding, as reflected by a high N-Gain score. These findings suggest that concrete game-based instructional media can serve as a relevant and effective alternative to support Pancasila Education learning in lower elementary classrooms.

Kata kunci:

*Media Pembelajaran,
Media Permainan, Simbol
Pancasila, Siswa Sekolah
Dasar, Motivasi Belajar,
Pengembangan Media
Pembelajaran*

Abstrak

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas rendah sekolah dasar masih didominasi penggunaan buku ajar dan metode ceramah, sehingga peserta didik cenderung cepat bosan dan kurang terlibat aktif dalam pembelajaran. Kondisi tersebut menuntut adanya media pembelajaran yang sejalan atas karakteristik peserta didik yang aktif dan senang bermain. Penelitian ini ditujukan guna menjalankan pengembangan dan pengujian kelayakan media pembelajaran berbasis permainan, yaitu Permainan CILAPAN (Cinta Lambang Pancasila), dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap makna simbol Pancasila. Penelitian ini melibatkan penggunaan metode penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE yang mencakup tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, serta evaluasi. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas II sekolah dasar. Teknik pengumpulan datanya meliputi observasi, angket, dan tes hasil belajar.

Hasil penelitian memperlihatkan bahwasanya media Permainan CILAPAN dinyatakan valid oleh ahli materi dan ahli media, praktis sesuai dengan respons guru serta peserta didik, juga efisien menghasilkan peningkatan pemahaman peserta didik dengan nilai N-Gain ada di kategori tinggi. Temuan ini memperlihatkan bahwasanya media pembelajaran berbasis permainan konkret bisa dijadikan alternatif yang relevan dan efektif untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas rendah sekolah dasar.

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



Penulis Korespondensi:

*Najah Aghisniyah Maida

[*najah.21061@mhs.unesa.ac.id](mailto:najah.21061@mhs.unesa.ac.id)

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran fundamental yang wajib diberikan di seluruh jenjang pendidikan di Indonesia karena berperan penting untuk pembentukan karakter dan identitas kebangsaan siswa. Pendidikan ini diarahkan untuk memupuk nilai-nilai dasar Pancasila agar peserta didik mampu memahami serta mengamalkan hak dan kewajiban sebagai warga negara yang demokratis, bertanggung jawab, dan berkarakter sejalan atas Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (Permendiknas, 2006). Pancasila sebagai dasar negara memiliki fungsi normatif dan ideologis yang mengatur kehidupan berbangsa dan bernegara, sehingga pemahamannya perlu ditanamkan sejak pendidikan dasar sebagai fondasi pembentukan sikap, moral, dan perilaku peserta didik (Suyanto, 2018; Kaelan, 2020).

Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi mengenal makna simbol-simbol Pancasila, berperan penting dalam memupuk nilai kebangsaan sedari dini. Setiap simbol Pancasila mengandung makna filosofis yang merepresentasikan nilai ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, demokrasi, serta keadilan sosial yang relevan untuk membangun karakter peserta didik. Pemahaman terhadap nilai-nilai tersebut diharapkan mampu membekali peserta didik dalam berhadapan dengan dinamika globalisasi serta pergeseran kondisi sosial yang cepat tanpa kehilangan identitas nasional (Tilaar, 2017; Dewantara, 2021). Oleh karena itu, pendidikan Pancasila bukan semata-mata menitikberatkan pada pemahaman materi, melainkan juga diarahkan pada pengembangan sikap dan perilaku melalui pengalaman belajar yang bermakna.

Namun demikian, implementasi pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih dihadapkan pada beragam permasalahan. Sejumlah penelitian memperlihatkan bahwasanya hasil belajar peserta didik di mata pelajaran ini belum secara penuh mencapai standar ketuntasan yang ditetapkan, salah satunya disebabkan oleh kegiatan pembelajaran yang masih menggunakan pendekatan tradisional dan didominasi oleh peran guru (Kasminah, 2019). Peserta didik kelas awal sekolah dasar memiliki karakteristik perkembangan yang cenderung aktif, senang bermain, dan belajar melalui pengalaman konkret. Apabila pembelajaran hanya disampaikan secara verbal dan satu arah, peserta didik cenderung cepat merasa bosan dan kesulitan memahami materi, khususnya materi abstrak seperti makna simbol Pancasila (Dewi et al., 2023; Wicaksono 2022).

Hasil observasi pada kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) memperlihatkan bahwasanya mayoritas peserta didik hanya bisa mengenali lambang Pancasila secara visual, tetapi belum memahami makna yang terkandung di dalamnya. Kondisi ini diperparah dengan minimnya penggunaan media pembelajaran yang variatif dan interaktif. Kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar mengakibatkan rendahnya minat serta keterlibatan mereka selama proses belajar mengajar. Padahal, pembelajaran Pendidikan Pancasila yang efektif seharusnya bisa mengintegrasikan berbagai nilai Pancasila pada aktivitas nyata, seperti kerja sama, toleransi, dan keadilan sosial, agar nilai tersebut bukan sekadar dipahami dalam aspek kognitif, namun juga diinternalisasi dalam kehidupan sehari-hari (Arsyad, 2021; Suryani & Agung, 2020).

Media pembelajaran memiliki peran penting sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Media dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih konkret, menarik, serta cocok akan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Arsyad (2021) menegaskan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang tepat mampu menghasilkan peningkatan interaksi antara guru dengan peserta didik, menumbuhkan motivasi belajar, serta mempermudah pemahaman konsep. Sejalan dengan itu, Radiusman (2020) menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan menarik adalah suatu strategi efektif dalam menaikkan pemahaman konsep serta kreativitas peserta didik.

Secara teoretis, pengembangan media pembelajaran berbasis permainan selaras akan pandangan teori perkembangan kognitif Piaget yang mengungkapkan bahwasanya anak-anak pada jenjang sekolah dasar ada pada fase operasional konkret, sehingga

pembelajaran perlu dirancang dengan menggunakan media yang bersifat konkret, manipulatif, dan memungkinkan interaksi langsung (Piaget, 1970; Woolfolk, 2018). Media permainan edukatif memberi ruang bagi peserta didik untuk memperoleh pengetahuan lewat keterlibatan langsung, kegiatan pemecahan masalah, serta membangun pemahaman konsep secara bertahap. Dengan demikian, integrasi permainan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dipandang relevan untuk meningkatkan fokus, minat, dan pemahaman peserta didik terhadap makna simbol-simbol Pancasila.

Berbagai penelitian terdahulu telah mengkaji pengembangan media pembelajaran pada materi Pancasila. Marta et al. (2024) mengembangkan media PALIPA berbentuk papan lipat pada materi mengenal simbol Pancasila untuk peserta didik kelas II sekolah dasar menggunakan model ADDIE. Hasil penelitian memperlihatkan bahwasanya media tersebut efektif menghasilkan peningkatan hasil belajar peserta didik dengan rerata nilai posttest sebesar 90,9%. Penelitian lain oleh Wijayani dan Aini (2023) mengembangkan media Smart Box untuk pembelajaran PPKn materi Pancasila dan menemukan adanya peningkatan partisipasi serta pemahaman peserta didik, yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai dari pretest ke posttest.

Meskipun demikian, kajian-kajian tersebut umumnya masih berfokus pada media visual atau manipulatif sederhana dan belum secara optimal mengintegrasikan unsur permainan yang melibatkan gerak, fokus, serta tantangan motorik dan kognitif secara simultan. Selain itu, sebagian besar media yang dikembangkan masih bersifat statis dan belum memadukan unsur permainan fisik dengan dukungan media digital secara terpadu. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian, yaitu belum banyak dikembangkan media permainan edukatif yang secara khusus dirancang untuk meningkatkan pemahaman makna simbol Pancasila melalui aktivitas bermain yang interaktif, kontekstual, dan sejalan akan karakteristik peserta didik kelas awal sekolah dasar.

Berdasarkan analisis kesenjangan tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan berupa pengembangan media Permainan CILAPAN (Cinta Nilai Pancasila), yaitu media pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan permainan panahan sederhana dengan papan target simbol Pancasila, kartu materi dan kuis, serta puzzle lambang Pancasila. Media ini dirancang untuk melatih fokus, meningkatkan keterlibatan aktif, dan membantu peserta didik memahami makna simbol Pancasila melalui pengalaman belajar yang terasa

menarik serta memiliki nilai makna yang mendalam. Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan akan inovasi media pembelajaran Pendidikan Pancasila yang bukan sekadar menghasilkan peningkatan hasil belajar kognitif, namun juga membangkitkan ketertarikan, dorongan belajar, serta internalisasi nilai-nilai Pancasila pada peserta didik sekolah dasar.

Sehingga, tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media Permainan CILAPAN (Cinta Nilai Pancasila) yang efektif, praktis, dan valid dalam menghasilkan peningkatan pemahaman peserta didik sekolah dasar terhadap materi mengenal makna simbol Pancasila. Penelitian ini harapannya bisa menghasilkan kontribusi teoretis pada pengembangan media pembelajaran berbasis permainan serta kontribusi praktis untuk guru dalam menyelenggarakan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang inovatif serta berorientasi pada karakter peserta didik.

METODE

Penelitian ini melibatkan penggunaan jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) yang ditujukan guna menghasilkan serta menguji kelayakan sebuah produk pembelajaran. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini ialah media pembelajaran berbasis permainan yang dinamakan PANCA (Panahan Cinta Pancasila) atau CILAPAN (Cinta Nilai Pancasila), yang dirancang untuk membantu peserta didik sekolah dasar dalam memahami makna simbol-simbol Pancasila secara interaktif dan menyenangkan. Penelitian pengembangan ini berorientasi pada upaya perbaikan kualitas pembelajaran melalui penciptaan media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Model pengembangan yang dipergunakan yaitu model ADDIE yang dikemukakan oleh Branch (2009), yang mencakup lima tahapan utama, yakni analisis (analyze), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), serta evaluasi (evaluation). Model ADDIE dipilih sebab mempunyai karakter yang terencana, luwes, serta adaptif, sehingga dapat menunjang pengembangan media pembelajaran secara runtut dan berkesinambungan.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pakis III/370 Surabaya. Subjek penelitian yaitu peserta didik kelas II yang jumlahnya 25 orang. Subjek uji validasi mencakup satu ahli materi serta satu ahli media. Guru kelas II turut dilibatkan sebagai responden dalam

pengumpulan data kepraktisan media.

Prosedur penelitian ini mengikuti tahapan pengembangan model ADDIE yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, serta evaluasi. Tahap analisisnya dijalankan melalui observasi pembelajaran Pendidikan Pancasila guna mengidentifikasi kebutuhan, karakteristik peserta didik, serta materi. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran masih bersifat konvensional, peserta didik kelas II cenderung aktif dan senang bermain, serta materi difokuskan pada pemahaman makna simbol-simbol Pancasila.

Tahap desain meliputi perancangan konsep, materi, dan tampilan media CILAPAN yang dikembangkan dalam bentuk permainan panahan sederhana dengan papan target simbol Pancasila, kartu materi dan kuis, serta puzzle. Tahap pengembangan dijalankan dengan merealisasikan desain media dan menjalankan validasi oleh ahli materi dan ahli media guna menilai kelayakan produk, yang selanjutnya direvisi sesuai masukan validator.

Tahap implementasi dijalankan melalui uji coba terbatas pada peserta didik kelas II SDN Pakis III/370 Surabaya dengan desain one group pretest–posttest guna mengetahui kepraktisan dan keefektifan media. Tahap evaluasi dijalankan melalui analisis hasil validasi ahli, respon guru dan peserta didik, serta peningkatan hasil belajar berdasarkan pretest dan posttest guna menentukan kelayakan akhir media CILAPAN.

Data penelitian ini meliputi data kevalidan, data kepraktisan, serta data keefektifan. Data kevalidan didapat melalui hasil penilaian ahli materi dan ahli media. Data kepraktisan diperoleh dari angket respon guru dan peserta didik terhadap penggunaan media. Data keefektifan diperoleh dari hasil pretest dan posttest peserta didik.

Media CILAPAN (Cinta Nilai Pancasila) adalah media pembelajaran interaktif berbasis permainan yang mengintegrasikan aktivitas lempar bola, puzzle, dan kartu materi untuk membantu peserta didik memahami makna simbol-simbol Pancasila. Materi mengenal simbol Pancasila adalah materi yang mencakup pemahaman lima simbol pada lambang Garuda Pancasila beserta makna setiap sila.

Instrumen penelitian meliputi lembar validasi materi, lembar validasi media, angket respon guru, angket respon peserta didik, serta tes pretest dan posttest berbentuk pilihan ganda sebanyak 10 soal. Seluruh instrumen menggunakan skala Likert empat tingkat untuk penilaian validasi dan respon.

Analisis data kevalidan dan kepraktisan dijalankan secara deskriptif kuantitatif dengan

menghitung persentase skor berdasarkan skala Likert. Kriteria kelayakan media ditentukan berdasarkan persentase pencapaian skor. Analisis data keefektifan dilakukan dengan perhitungan nilai N-Gain guna memahami peningkatan hasil belajar peserta didik diantara pretest dengan posttest. Kategori N-Gain dipergunakan dalam menentukan tingkat keefektifan media pembelajaran CILAPAN.

Hasil

Penelitian ini menciptakan produk berupa media pembelajaran Permainan CILAPAN (Cinta Lambang Pancasila) berbasis permainan edukatif yang terdiri atas papan target lempar, kartu pertanyaan, dan LKPD puzzle. Media dikembangkan menggunakan model ADDIE dan diujicobakan kepada 25 peserta didik kelas II SDN Pakis III/370 Surabaya pada materi mengenal makna simbol Pancasila.

Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku cetak, sehingga keterlibatan peserta didik relatif rendah. Peserta didik kelas II memiliki karakteristik aktif, konsentrasi belajar singkat, dan menyukai aktivitas bermain. Materi makna simbol Pancasila dinilai relevan untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran berbasis permainan.

Tabel 1. Ringkasan Hasil Analisis Awal

Aspek Analisis	Temuan Utama
Media pembelajaran	Kurang bervariasi, dominan buku cetak
Karakteristik peserta didik	Aktif, mudah bosan, senang bermain
Kesesuaian materi	Sangat sesuai untuk media interaktif

Media CILAPAN dikategorikan layak dipergunakan sesuai hasil validasi ahli materi dan ahli media. Validasi memperlihatkan bahwasanya media telah sejalan atas capaian pembelajaran, karakteristik peserta didik sekolah dasar, serta aman dan mudah digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli

Validator	Presentase	Kategori
Ahli Materi	77,5%	Valid
Ahli Media	81,8%	Valid

Uji coba media dijalankan menggunakan desain one group pretest–posttest. Hasil memperlihatkan terdapatnya peningkatan hasil belajar yang signifikan sesudah penggunaan media CILAPAN.

Tabel 3. Ringkasan Hasil Pretest dan Posttest

Indikator	Nilai
Rata-rata pretest	36,80
Rata-rata posttest	80,80
Rata-rata N-Gain	0,69 (kategori tinggi)

Hasil tahap implementasi memperlihatkan terdapatnya peningkatan hasil belajar yang signifikan sesudah penggunaan media CILAPAN. Rata-rata nilai peserta didik meningkat dari kondisi awal ke kondisi akhir pembelajaran, dengan hasil analisis N-Gain ada di kategori tinggi. Hal tersebut memperlihatkan bahwasanya penggunaan media CILAPAN efektif untuk peningkatan pemahaman peserta didik terhadap makna simbol-simbol Pancasila. Selain itu, dalam proses pembelajaran peserta didik terlihat lebih antusias, aktif, serta terlibat dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Pada tahap evaluasi, respon guru menunjukkan bahwa media CILAPAN praktis digunakan dalam pembelajaran, sejalan atas karakteristik peserta didik dan materi, serta mampu menghasilkan peningkatan minat dan keterlibatan peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Guru juga menilai bahwa media layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran di kelas.

Respon peserta didik menunjukkan bahwa media CILAPAN tergolong sangat praktis, dengan persentase kepraktisan sebesar 82,6%. Peserta didik menyatakan bahwa media mudah digunakan, tampilan jelas, langkah permainan mudah diikuti, serta pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Temuan ini memperlihatkan bahwasanya media CILAPAN bukan sekadar membantu pemahaman materi, namun juga meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Selain itu, evaluasi menghasilkan revisi produk sebagai bentuk penyempurnaan media. Revisi dari ahli materi dilakukan pada instrumen evaluasi pembelajaran dengan menambahkan soal isian pada pretest dan posttest untuk mengukur pemahaman peserta didik secara lebih komprehensif. Revisi dari ahli media dilakukan pada papan target permainan dengan mengganti gambar lambang Pancasila berbahan stiker menjadi kain

velcro kustom bergambar, sehingga daya rekat bola lebih optimal dan fungsi media semakin efektif.

Secara keseluruhan, hasil penelitian memperlihatkan bahwasanya media Permainan CILAPAN valid, praktis, serta efektif dipergunakan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas II. Temuan ini berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya mengembangkan media berbasis digital atau visual statis, karena media CILAPAN mengintegrasikan permainan fisik, kolaboratif, dan aktivitas motorik, sehingga lebih sejalan atas karakteristik peserta didik kelas rendah sekolah dasar.

PEMBAHASAN

Penelitian ini berangkat dari permasalahan rendahnya fokus, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik kelas II terhadap materi makna simbol Pancasila akibat pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Temuan utama penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media Permainan CILAPAN mampu menjawab permasalahan tersebut melalui penyediaan pengalaman belajar yang konkret, interaktif, dan sejalan atas karakteristik perkembangan peserta didik sekolah dasar. Temuan ini selaras akan studi yang dijalankan (Puspita, Paksi, and Wicaksono 2023) yang menegaskan bahwa pembelajaran pada jenjang sekolah dasar akan lebih bermakna apabila dirancang secara humanistik dan kontekstual, serta melibatkan peserta didik secara aktif melalui pengalaman belajar langsung. Pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan aktivitas nyata terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep sekaligus menumbuhkan nilai-nilai karakter pada peserta didik sekolah dasar.

Secara konseptual, efektivitas media CILAPAN dapat dijelaskan melalui teori perkembangan kognitif Piaget. Peserta didik kelas II ada di tahap operasional konkret, di mana proses belajar akan lebih optimal ketika melibatkan objek nyata, aktivitas langsung, dan pengalaman sensorimotor (Piaget, 1973). Media CILAPAN yang mengintegrasikan aktivitas lempar bola, kartu pertanyaan, dan puzzle memungkinkan peserta didik bukan sekadar menerima informasi secara verbal, namun juga membangun pemahaman melalui tindakan serta pengalaman langsung. Hal ini memperkuat pemaknaan simbol-simbol Pancasila yang sifatnya abstrak menjadi lebih nyata dan mudah dimengerti.

Kevalidan media CILAPAN tidak hanya tercermin dari hasil penilaian ahli, tetapi juga dari kesesuaiannya dengan prinsip pedagogis. Media yang valid seharusnya mampu

menyampaikan pesan pembelajaran secara tepat, sesuai tujuan, dan karakteristik peserta didik (Arsyad, 2021; Smaldino et al., 2019). Dalam konteks ini, media CILAPAN dirancang dengan memperhatikan keterbacaan visual, kesesuaian bahasa, serta keterkaitan langsung antara aktivitas permainan dan indikator pembelajaran. Dengan demikian, kevalidan media tidak semata-mata bersifat administratif, tetapi juga fungsional dalam mendukung proses belajar.

Dari sisi kepraktisan, kemudahan penggunaan media CILAPAN menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat diimplementasikan tanpa membebani guru maupun peserta didik. Temuan ini selaras akan pendapat Putri et al. (2022) dan Sugiyono (2019) yang menegaskan bahwasanya media yang praktis merupakan media yang mudah dipahami, fleksibel, serta bisa digunakan dalam kondisi kelas nyata. Kepraktisan media CILAPAN tercermin dari kemampuan guru mengelola pembelajaran secara lebih terarah serta peserta didik yang cepat memahami aturan permainan. Hal ini penting karena media yang kompleks justru berpotensi menghambat proses pembelajaran, terutama pada kelas rendah.

Efektivitas media CILAPAN juga dapat dipahami melalui perspektif pembelajaran sosial-konstruktivis. Selama penggunaan media, peserta didik terlibat dalam diskusi kelompok, saling membantu menjawab pertanyaan, dan bekerja sama menyusun puzzle. Aktivitas tersebut menunjukkan terjadinya proses belajar sosial sebagaimana dikemukakan oleh Vygotsky (1978), bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dan kolaborasi. Dengan kata lain, peningkatan pemahaman peserta didik bukan sekadar diakibatkan karena media itu sendiri, namun juga oleh interaksi yang difasilitasi oleh desain permainan.

Temuan ini konsisten akan temuan penelitian sebelumnya yang mengungkapkan bahwasanya media pembelajaran berbasis permainan bisa menaikkan motivasi, keaktifan, serta hasil belajar peserta didik sekolah dasar (Hidayat & Widodo, 2021; Rahmawati et al., 2020; Sari & Wahyudi, 2022). Namun, perbedaan utama penelitian ini terletak pada bentuk media yang bersifat fisik dan manipulatif, bukan berbasis digital. Sebagian besar penelitian terdahulu mengembangkan media digital atau multimedia interaktif, sementara CILAPAN menghadirkan permainan konkret yang melibatkan gerak motorik. Hal ini menjadi keunggulan tersendiri, terutama bagi peserta didik kelas rendah yang masih membutuhkan aktivitas fisik untuk menjaga fokus belajar (Woolfolk, 2018).

Meskipun demikian, penelitian ini juga menunjukkan adanya tantangan dalam penerapan media berbasis permainan, terutama dalam pengelolaan kelas dan waktu pembelajaran. Antusiasme peserta didik yang tinggi memerlukan strategi pengaturan giliran dan pembagian kelompok yang jelas. Namun, tantangan ini justru menguatkan temuan bahwa permainan mampu menyalurkan energi peserta didik ke arah yang lebih produktif, sebagaimana dikemukakan oleh Slavin (2020) bahwa pembelajaran aktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa jika dikelola dengan baik.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa media Permainan CILAPAN bukan sekadar variasi pembelajaran, melainkan strategi pedagogis yang relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas rendah. Media ini mampu mengintegrasikan aspek kognitif, sosial, dan motorik peserta didik secara seimbang. Dengan validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang ditunjukkan, media CILAPAN memiliki potensi untuk diterapkan secara lebih luas sebagai alternatif pembelajaran bermakna yang sejalan atas kebutuhan serta perkembangan peserta didik sekolah dasar.

SIMPULAN

Penelitian ini ditujukan guna mengembangkan serta menguji kelayakan media Permainan CILAPAN sebagai sarana pembelajaran Pendidikan Pancasila yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas II sekolah dasar. Berdasarkan rangkaian tahapan pengembangan dan pengujian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media Permainan CILAPAN mampu menjawab permasalahan pembelajaran yang berorientasi pada rendahnya minat, fokus, dan keterlibatan peserta didik dalam memahami makna simbol Pancasila.

Secara ilmiah, penelitian ini memajukan bidang pengembangan media pembelajaran dengan menghadirkan pendekatan permainan konkret dan manipulatif yang berangkat langsung dari kebutuhan kelas nyata. Berbeda dari media konvensional atau media digital yang bersifat pasif, CILAPAN dirancang untuk mengakomodasi kebutuhan belajar peserta didik yang aktif, senang bergerak, dan belajar melalui pengalaman langsung. Sehingga, penelitian ini menguatkan bukti bahwasanya media berbasis permainan fisik masih memiliki relevansi yang tinggi dalam pembelajaran kelas rendah, khususnya untuk materi yang bersifat abstrak seperti nilai dan simbol Pancasila.

Kelayakan media Permainan CILAPAN dibuktikan tidak hanya melalui validasi ahli materi dan ahli media, namun juga melalui keterpaduan antara desain media dan prinsip pedagogis yang sejalan atas tahap perkembangan kognitif peserta didik. Selain itu, tingkat kepraktisan dan efektivitas media menunjukkan bahwa CILAPAN dapat diimplementasikan secara nyata di kelas tanpa menambah beban guru, sekaligus mampu mendorong keterlibatan aktif dan peningkatan pemahaman peserta didik. Hal ini memberikan justifikasi ilmiah bahwa permainan edukatif yang dirancang secara sistematis dapat menjadi strategi pembelajaran yang bermakna dan berorientasi kepada peserta didik.

Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa media Permainan CILAPAN berpotensi diterapkan sebagai alternatif maupun strategi utama pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas rendah. Media ini dapat digunakan untuk menghasilkan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, serta kontekstual, sekaligus mendukung penguatan nilai-nilai kebangsaan sejak dini. Selain itu, model permainan yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat diadaptasi untuk materi lain dengan karakteristik serupa.

Meskipun begitu, penelitian ini masih memuat keterbatasan terkait cakupan subjek dan waktu penerapan. Sehingga, penelitian selanjutnya disarankan agar menguji penggunaan media Permainan CILAPAN pada skala yang lebih luas, jenjang kelas yang berbeda, serta mengombinasikannya dengan pendekatan pembelajaran lain. Pengembangan lanjutan juga dapat diarahkan pada variasi desain permainan atau integrasi dengan media digital sederhana guna memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Dengan demikian, media Permainan CILAPAN tidak hanya menjadi produk pembelajaran, tetapi juga menjadi dasar pengembangan inovasi pembelajaran yang berkelanjutan.

REFERENSI

- Arsyad, A. (2021). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Fadlillah, M. (2019). Permainan edukatif dalam pembelajaran anak usia sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 123–131. <https://doi.org/10.21009/JPD.102.05>
- Hamalik, O. (2018). *Proses belajar mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Hidayati, N., & Widodo, S. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPPGSD)*, 8(1), 45–54.

- Kurniawan, D., & Lestari, I. (2021). Pengaruh media permainan edukatif terhadap motivasi belajar siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(3), 201–210. <https://doi.org/10.31227/osf.io/abcd1>
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). New York, NY: Cambridge University Press.
- Nieveen, N., McKenney, S., & van den Akker, J. (2018). *Educational design research*. London: Routledge.
- Piaget, J. (2019). *The psychology of the child*. New York, NY: Basic Books.
- Putri, A. R., Suyanto, S., & Prasetyo, Z. K. (2022). Kepraktisan media pembelajaran berbasis permainan di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 7(2), 98–107. <https://doi.org/10.21831/jipd.v7i2.56789>
- Rahmawati, D., & Subekti, E. E. (2021). Media pembelajaran konkret untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa SD. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2435–2443. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1234>
- Sanjaya, W. (2020). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A., & Hartati, T. (2019). Pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.26737/jpdi.v4i1.890>
- Trianto. (2018). *Model pembelajaran terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Utami, S., & Wulandari, F. (2023). Pengembangan media permainan edukatif pada pembelajaran Pancasila di SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPPGSD)*, 11(2), 156–165.
- Vygotsky, L. S. (2018). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Puspita, Ari Metalin Ika, Hendrik Pandu Paksi, and Vicky Dwi Wicaksono. 2023. “Humanistic Literacy Diagnosis in the Implementation of Javanese Local Wisdom-Based Learning Models for Elementary School Students.” *MIMBAR PGSD Undiksha* 11 (3): 490–97.
- Wicaksono, Vicky Dwi. 2022. “Pengembangan Media Interaktif Mind Mapping Pada Materi Persatuan Dan Kesatuan Untuk Kelas V Sd.” *Ejournal. Unesa. Ac. Id*

10:599–609.

Woolfolk, A. (2018). *Educational psychology* (13th ed.). Boston, MA: Pearson Education.

Yuliani, N., & Hapsari, A. (2020). Media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keaktifan siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(2), 134–142.
<https://doi.org/10.21831/jpa.v9i2.45678>