



Pengembangan Media *Board Game* BHINEKA (Belajar Hak dan Kewajiban di Negeri Kita) pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk Membantu Siswa Memahami Materi Hak dan Kewajiban Kelas IV Sekolah Dasar

Nadhira Naura Azzahra^{1*}, Hendrik Pandu Paksi², Ari Metalin Ika Puspita³, Maretha Dellarosa⁴

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

*nadhira.22188@mhs.unesa.ac.id

Submitted: 21-03-2026

Accepted: 20-07-2026

Published: 30-07-2026

ABSTRAK

Rendahnya pemahaman peserta didik kelas IV SDN Patereman 1 pada materi hak dan kewajiban disebabkan oleh pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan minimnya media pembelajaran interaktif. Penelitian ini bertujuan menghasilkan media *board game* BHINEKA (Belajar Hak dan Kewajiban di Negeri Kita) yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik kelas IV sekolah dasar pada materi hak dan kewajiban. Metode yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *board game* BHINEKA dinyatakan sangat valid dengan persentase kevalidan media sebesar 95% dan kevalidan materi sebesar 93%. Media ini terbukti sangat praktis dengan persentase respon peserta didik sebesar 90% dan respon guru sebesar 91%. Keefektifan media dibuktikan melalui nilai N-Gain sebesar 0,71 (kategori tinggi), dengan rata-rata posttest 89,34 meningkat signifikan dari rata-rata pretest 63,31. Hasil uji Wilcoxon signed-rank menunjukkan bahwa peningkatan tersebut signifikan secara statistik ($p < 0,001$). Dengan demikian, media *board game* BHINEKA layak digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk membantu pemahaman materi hak dan kewajiban peserta didik kelas IV sekolah dasar.

Kata kunci: *Board game, Hak dan kewajiban, Media pembelajaran, Pendidikan Pancasila, Sekolah dasar*

ABSTRACT

The low understanding among fourth-grade students at SDN Patereman 1 regarding rights and obligations is attributed to teacher-centered instruction and the limited use of interactive learning media. This study aims to develop the BHINEKA (Belajar Hak dan Kewajiban di Negeri Kita) board game medium that is valid, practical, and effective in improving fourth-grade students' understanding of rights and obligations. The method used was *Research and Development (R&D)* with the ADDIE development model (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Results showed the BHINEKA board game medium was highly valid, with a media validity percentage of 95% and a material validity percentage of 93%. The medium proved highly practical, with student and teacher response rates of 90% and 91%, respectively. Effectiveness was evidenced by an N-Gain score of 0.71 (high category), with the posttest average of 89.34 increasing significantly from the pretest average of 63.31. A Wilcoxon signed-rank test confirmed that this improvement was statistically significant ($p < .001$). Thus, the BHINEKA board game medium is suitable for use as a Pancasila Education learning medium to help fourth-grade elementary students understand rights and obligations.

Keywords: *Board game, Learning media, Primary school, Rights and obligations, Pancasila Education*

Pengutipan APA:

Azzahra, N.N., Paksi, H.P., Puspita, A.M.I., & Dellarosa, M. (2026). Pengembangan Media Board Game BHINEKA (Belajar Hak dan Kewajiban di Negeri Kita) pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk Membantu Siswa Memahami Materi Hak dan Kewajiban Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(7).



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berperan aktif dalam mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan tidak hanya berorientasi pada penyampaian pengetahuan, tetapi juga pada peningkatan kualitas pembelajaran serta inovasi dalam proses pendidikan guna membentuk Profil Pelajar Pancasila yang unggul, berkarakter, dan adaptif terhadap tantangan zaman (Abd Rahman et al., 2022).

Salah satu aspek penting dalam mewujudkan Dimensi Profil Lulusan adalah penguatan pendidikan nilai melalui mata pelajaran Pendidikan Pancasila, yaitu pendidikan ideologi bangsa Indonesia yang bertujuan membentuk warga negara yang berkarakter baik, memahami hak dan kewajiban sebagai warga negara, memiliki rasa cinta tanah air, serta berjiwa nasionalisme (Akhyar & Dewi, 2022). Pada jenjang sekolah dasar, khususnya kelas IV, salah satu materi pokok yang diajarkan adalah hak dan kewajiban, yang bertujuan menanamkan pemahaman tentang pentingnya keseimbangan antara hak yang dimiliki dan kewajiban yang harus dilaksanakan dalam kehidupan sehari-hari.

Permasalahan penelitian ini didukung oleh data empiris dari observasi dan wawancara yang dilaksanakan pada 31 Oktober 2025 di SDN Patereman 1. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV masih didominasi metode ceramah dengan media yang terbatas pada buku paket, sehingga peserta didik cenderung pasif dan kurang antusias karena materi hak dan kewajiban dianggap abstrak dan tidak dikaitkan dengan aktivitas nyata. Guru kelas IV yang diwawancarai juga menyampaikan bahwa peserta didik lebih tertarik pada pembelajaran yang melibatkan permainan dan aktivitas kelompok dibandingkan pembelajaran satu arah, dan media yang selama ini digunakan (buku paket, gambar sederhana, penjelasan lisan) dinilai belum cukup untuk meningkatkan motivasi belajar. Kondisi ini berdampak pada hasil belajar peserta didik pada materi hak dan kewajiban yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP); temuan ini konsisten dengan rata-rata nilai awal (pretest) peserta didik pada penelitian ini yang hanya mencapai 63,31, jauh di bawah KKTP yang ditetapkan sebesar 78. Permasalahan ini juga sejalan dengan temuan Rahmawati (2020) yang menyebutkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas masih cenderung bersifat konvensional dan berpusat pada guru.

Berdasarkan kajian Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2020), proses belajar yang masih berpusat pada guru (teacher-centered) dengan metode konvensional berdampak pada rendahnya kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Untuk itu, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan aktif peserta didik. Menurut Arsyad (2020), media pembelajaran tidak hanya berfungsi menyalurkan pesan, tetapi juga membangkitkan motivasi belajar, memperjelas penyajian materi, dan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Teori perkembangan kognitif Piaget menegaskan bahwa anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret (7-11 tahun), di mana kemampuan

berpikir anak masih didasarkan pada hal-hal nyata dan pengalaman langsung (Marinda, 2020). Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang menghadirkan pengalaman langsung melalui kegiatan bermain akan lebih efektif dalam membantu peserta didik memahami nilai-nilai Pancasila seperti tanggung jawab, keadilan, dan kerja sama (Ilhami, 2022).

Salah satu media yang dapat mendukung pembelajaran aktif dan menyenangkan adalah *board game*, yaitu media interaktif yang menggabungkan unsur permainan, strategi, dan interaksi sosial. Hasil penelitian Iswandi et al. (2023) menunjukkan bahwa penerapan *board game* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat meningkatkan hasil belajar, partisipasi peserta didik, dan internalisasi nilai-nilai Pancasila. Bukti keefektifan *board game* juga ditemukan secara internasional; penelitian eksperimen dengan kelompok kontrol dan eksperimen oleh Barekat (2023) pada peserta didik kelas IV sekolah dasar membuktikan bahwa *board game* secara signifikan meningkatkan prestasi akademik dan motivasi belajar dibandingkan pembelajaran konvensional. Sejalan dengan hal tersebut, tinjauan sistematis dan meta-analisis oleh Alotaibi (2024) menemukan bahwa pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) memberikan efek sedang hingga besar terhadap capaian kognitif, sosial, emosional, motivasi, dan keterlibatan belajar anak usia sekolah dasar, sementara tinjauan literatur oleh Mikrouli et al. (2024) menegaskan bahwa *game-based learning* secara konsisten memberikan dampak positif pada hasil belajar dan keterlibatan peserta didik di jenjang pendidikan dasar dan menengah. Temuan-temuan tersebut memperkuat dasar empiris bahwa pendekatan *Game Based Learning* mampu mengaktifkan partisipasi peserta didik, memperkuat motivasi intrinsik, dan meningkatkan hasil belajar (Ramadhani & Puspita, 2025).

Berbagai penelitian telah mengembangkan media board game pada pembelajaran sekolah dasar dengan hasil yang bervariasi. Sukma & Gunansyah (2023) mengembangkan media *board game* berbantuan *flashcard* pada materi Jelajah Nusantara Kelas V yang terbukti sangat valid, sangat praktis, dan efektif dengan N-Gain 0,71. Aprilia & Paksi (2024) mengembangkan media Indonesian *Adventure Board* pada materi keberagaman untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang sangat valid dan efektif dengan N-Gain 0,56 (kategori sedang). Sari & Rachmadyanti (2025) mengembangkan media *board game* Narji untuk pembelajaran IPAS yang sangat valid (86% media; 84% materi) dan sangat praktis (98%). Fitri & Suprayitno (2025) mengembangkan media *Game Board Lesson* (Gabole) pada materi keberagaman sosial budaya mata pelajaran IPS Kelas IV yang sangat valid (94% media; 91% materi) dan sangat efektif dengan N-Gain 0,71. Sementara itu, Andarini & Damayanti (2024) serta Prahesti & MintoHari (2023) masing-masing mengembangkan *board game* untuk pembelajaran Bahasa Indonesia dan IPA. Meskipun media *board game* terbukti valid, praktis, dan efektif pada berbagai mata pelajaran seperti IPAS, IPS, Bahasa Indonesia, dan IPA, seluruh media tersebut tidak berfokus pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban kelas IV, dan tidak satu pun yang memadukan lebih dari satu jenis permainan papan populer sekaligus mengintegrasikan sistem kartu

bermuatan nilai karakter secara terpadu. Kesenjangan (*research gap*) inilah yang mendasari pentingnya penelitian ini dilakukan.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, peneliti mengembangkan media *board game* BHINEKA (Belajar Hak dan Kewajiban di Negeri Kita) yang dirancang sebagai media pembelajaran interaktif dan inovatif untuk membantu peserta didik memahami materi hak dan kewajiban. Kebaruan (*novelty*) media ini terletak pada dua hal: pertama, penggabungan tiga jenis permainan papan populer (ular tangga, monopoli, dan ludo) ke dalam satu media pembelajaran yang terintegrasi, sebuah kombinasi yang belum ditemukan pada penelitian pengembangan *board game* Pendidikan Pancasila sebelumnya; kedua, pengintegrasian nilai-nilai karakter Pancasila secara eksplisit melalui kartu soal, kartu tantangan, dan kartu hukuman yang dirancang khusus pada konteks materi hak dan kewajiban warga negara. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media *board game* BHINEKA yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik kelas IV sekolah dasar pada materi hak dan kewajiban.

METODE

Penelitian ini menggunakan *metode Research and Development (R&D)*. Sugiyono (2013) menjelaskan bahwa *R&D* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan adalah *ADDIE* (*Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*) berdasarkan Branch & Varank (2009). Pemilihan model *ADDIE* dikarenakan memiliki tahapan yang sistematis dan dapat dilakukan evaluasi di setiap tahapan untuk meminimalisir kesalahan produk. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV SDN Patereman 1 yang berjumlah 29 orang. Desain uji coba menggunakan *One-Group Pretest-Posttest Design*, di mana pretest dilakukan sebelum perlakuan dan posttest sesudah perlakuan menggunakan media board game BHINEKA. Lokasi penelitian adalah SDN Patereman 1.

Instrumen penelitian meliputi: (1) lembar validasi ahli materi dan media menggunakan skala Likert 1-5, (2) angket respon peserta didik dan guru, (3) lembar tes berupa soal pretest dan posttest, serta (4) lembar observasi penilaian afektif dan psikomotorik. Analisis kevalidan dan kepraktisan media menggunakan rumus persentase berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor penilaian responden}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Analisis keefektifan dari hasil pretest-posttest menggunakan rumus persentase berikut:

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang mendapat nilai} \geq 78}{\sum \text{siswa seluruhnya}} \times 100\%$$

Kriteria kevalidan media dinyatakan valid apabila memperoleh persentase $\geq 61\%$, dan sangat valid apabila $\geq 81\%$. Kepraktisan media dinyatakan praktis apabila $\geq 61\%$, dan sangat praktis apabila $\geq 81\%$. Analisis keefektifan bersumber dari hasil pretest-posttest peserta didik yang dihitung menggunakan rumus *N-Gain* berikut:

$$G = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Kategori N-Gain: $g < 0,30$ = rendah; $0,30 \leq g < 0,70$ = sedang; $g \geq 0,70$ = tinggi. Media dianggap efektif apabila nilai N-Gain minimal kategori sedang dan terdapat peningkatan signifikan pada hasil belajar peserta didik.

HASIL

Hasil penelitian pengembangan ini berupa media *board game* BHINEKA (Belajar Hak dan Kewajiban di Negeri Kita) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban kelas IV sekolah dasar. Media dikembangkan melalui tahapan model ADDIE yang menghasilkan data kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media. Adapun hasil pengembangan media sebagai berikut :



Gambar 1. Media Board Game BHINEKA

Proses Pengembangan Media (Tahapan ADDIE)

Tahap *Analyze* (Analisis) dilaksanakan melalui delapan langkah, yaitu: (1) observasi awal terhadap proses pembelajaran di kelas IV; (2) wawancara dengan guru kelas IV untuk menggali kebutuhan media; (3) analisis tujuan pembelajaran berdasarkan kurikulum yang berlaku, meliputi kompetensi menjelaskan pengertian, mengidentifikasi, dan menerapkan hak dan kewajiban secara seimbang; (4) analisis karakteristik peserta didik yang berada pada tahap operasional konkret dan menyukai pembelajaran berbasis permainan; (5) analisis materi hak dan kewajiban di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat; (6) analisis sumber daya dan kondisi sekolah, yang menunjukkan fasilitas sederhana dan kebutuhan media yang praktis tanpa teknologi rumit; (7) penentuan solusi berupa pengembangan media *board game*; dan (8) evaluasi tahap analisis untuk memastikan kesesuaian solusi dengan kebutuhan pembelajaran.

Tahap *Design* (Desain) meliputi penentuan tujuan pembelajaran dan cakupan materi, perancangan delapan komponen media (papan permainan, kartu soal, kartu tantangan, kartu hukuman, pion, koin penentu kartu, panduan permainan, dan kotak penyimpanan), penyusunan modul ajar dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), serta penyusunan instrumen evaluasi berupa lembar validasi ahli media dan ahli materi, angket respon peserta didik dan guru, soal pretest dan posttest (masing-masing 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian).

Tahap *Develop* (Pengembangan) merupakan proses realisasi rancangan menjadi produk media yang dicetak menggunakan bahan yang cukup kuat agar tahan lama, dengan materi yang mencakup pengertian, contoh penerapan, dan hubungan antara hak dan kewajiban. Pada tahap ini dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi yang merupakan dosen Pendidikan Kewarganegaraan Program Studi PGSD Universitas Negeri Surabaya. Validator memberikan masukan terkait perbaikan tampilan media (penyesuaian ukuran huruf dan tata letak kartu), penggunaan bahasa (penyederhanaan kalimat agar lebih komunikatif untuk peserta didik kelas IV), serta penyajian materi (penambahan contoh konkret hak dan kewajiban di lingkungan masyarakat). Seluruh masukan tersebut ditindaklanjuti melalui revisi produk sebelum media dinyatakan layak diujicobakan, kemudian dilakukan uji coba terbatas pada kelompok kecil (8 peserta didik) untuk memperoleh umpan balik awal sebelum uji coba lebih luas.

Tahap *Implement* (Implementasi) berupa penerapan media pada 29 peserta didik kelas IV SDN Pateraman 1 menggunakan desain *One-Group Pretest-Posttest Design*, mencakup pelaksanaan pretest, pembelajaran menggunakan media *board game* BHINEKA, posttest, pengisian angket respon, serta observasi penilaian afektif dan psikomotorik oleh guru kelas.

Tahap *Evaluate* (Evaluasi) dilaksanakan secara formatif pada setiap tahap pengembangan (evaluasi tahap *Analyze*, *Design*, dan *Develop*) untuk perbaikan produk secara berkelanjutan, serta secara sumatif pada akhir tahap *Implement* untuk menilai kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media secara menyeluruh berdasarkan seluruh data yang terkumpul.

Kevalidan Media

Tahap validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi yang merupakan dosen PKN Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya. Berikut hasil validasi media:

Tabel 1. Hasil Validasi Media

No	Aspek	Jumlah Skor
1.	Tampilan desain media	15
2.	Isi media	15
3.	Bahasa	8
	Skor yang diperoleh	38
	Skor maksimal	40
	Presentase Kevalidan Media	95%
	Kriteria	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi media, diperoleh skor 38 dari total 40 dengan persentase 95% yang menunjukkan kategori 'Sangat Valid'. Hal ini berarti media *board game* BHINEKA layak diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran dari sisi tampilan dan desain media.

Selanjutnya, dilakukan validasi materi untuk menilai kelayakan isi materi pada media yang dikembangkan. Adapun hasil validasi materi disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Materi

No	Aspek	Jumlah Skor
1.	Isi materi	25
2.	Kelayakan pesan	15
3.	Bahasa	16
	Skor yang diperoleh	56
	Skor maksimal	60
	Presentase Kevalidan Media	93%
	Kriteria	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi materi, diperoleh skor 56 dari total 60 dengan persentase 93%, kategori 'Sangat Valid'. Dengan demikian, isi materi dalam media board game BHINEKA valid digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Kepraktisan Media

Kepraktisan media *board game* BHINEKA diperoleh melalui angket respon pengguna yang diberikan kepada guru dan peserta didik kelas IV SDN Patereman 1. Angket respon peserta didik diberikan kepada 8 peserta didik pada uji coba terbatas, sedangkan angket respon guru diberikan kepada guru kelas IV. Adapun hasil angket respon pengguna disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Angket Respon Pengguna

Pengguna	Skor Penilaian	Skor Maksimal	Presentase Kepraktisan	Kriteria
Resepan Peserta Didik	254	280	90%	Sangat Praktis
Respon Guru	41	45	91%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil angket respon peserta didik, diperoleh persentase kepraktisan 90% dengan kriteria 'Sangat Praktis', dan angket respon guru memperoleh persentase 91% dengan kriteria 'Sangat Praktis'. Kedua data tersebut menyimpulkan bahwa media board game BHINEKA sangat praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Keefektifan Media

Guna mengetahui tingkat keefektifan media *board game* BHINEKA, dilaksanakan uji coba pada 29 peserta didik kelas IV SDN Patereman 1 menggunakan desain *One-Group Pretest-Posttest Design*. Data keefektifan diperoleh melalui analisis nilai pretest-posttest, N-Gain. Adapun hasil pretest-posttest peserta didik disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Pretest-Posttest

Komponen	Nilai
Rata-rata pretest	63,31
Rata-rata posttest	89,34
Selisih Peningkatan	26,03
Ketentuan Posttest	89,34% (Sangat Efektif)

Berdasarkan tabel di atas, seluruh 29 peserta didik kelas IV SDN Patereman 1 mengalami peningkatan pemahaman setelah menggunakan media *board game* BHINEKA. Nilai rata-rata kelas meningkat dari 63,31 (pretest) menjadi 89,34 (posttest), melampaui KKTP yang ditetapkan. Berikut adalah hasil perhitungan N-Gain untuk mengetahui tingkat peningkatan pemahaman:

$$G = \frac{89,34 - 63,31}{100 - 63,31} = \frac{26,03}{36,69} = 0,71 \text{ (Kategori Tinggi)}$$

Nilai N-Gain sebesar 0,71 termasuk dalam kategori 'Tinggi' ($g \geq 0,70$). Hal ini membuktikan bahwa media *board game* BHINEKA efektif meningkatkan pemahaman peserta didik kelas IV pada materi hak dan kewajiban.

Uji Statistik Inferensial Keefektifan Media

Untuk memperkuat bukti keefektifan media di luar analisis deskriptif persentase dan N-Gain, dilakukan pengujian statistik inferensial terhadap data pretest-posttest 29 peserta didik. Hasil uji normalitas Shapiro-Wilk terhadap skor selisih (gain score) menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal ($W = 0,821$; $p = 0,0002$; $p < 0,05$), sehingga digunakan uji nonparametrik Wilcoxon signed-rank test sebagai uji beda yang sesuai.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas dan Uji Beda Pretest-Posttest

Jenis Uji	Statistik	Nilai p	Keterangan
Shapiro-Wilk (normalitas gain score)	$W = 0,821$	0,0002	Data tidak normal
Wilcoxon signed-rank test	$W = 0$	$< 0,001$	Signifikan

Hasil uji Wilcoxon signed-rank menunjukkan bahwa peningkatan nilai posttest dibandingkan pretest bersifat signifikan secara statistik ($p < 0,001 < \alpha = 0,05$). Seluruh 29 peserta didik menunjukkan peningkatan nilai (tidak ada yang mengalami penurunan atau nilai tetap), sehingga hasil ini memperkuat simpulan bahwa peningkatan pemahaman peserta didik bukan disebabkan oleh variasi acak semata, melainkan berasosiasi kuat dengan penerapan media *board game* BHINEKA. Besar pengaruh (effect size) yang dihitung menggunakan *rank-biserial correlation* menunjukkan nilai $r = 1,00$, yang mengindikasikan besar pengaruh yang sangat besar (large effect). Meskipun demikian, karena penelitian ini menggunakan *One-Group Pretest-Posttest Design* tanpa kelompok kontrol, hasil uji statistik ini menunjukkan konsistensi dan kekuatan asosiasi antara penerapan media dengan peningkatan nilai, namun belum dapat sepenuhnya mengisolasi pengaruh media dari faktor lain seperti efek pengulangan tes; hal ini dibahas lebih lanjut pada bagian Keterbatasan Penelitian.

PEMBAHASAN

Media *board game* BHINEKA (Belajar Hak dan Kewajiban di Negeri Kita) telah melewati proses pengembangan sistematis melalui model ADDIE serta uji kelayakan meliputi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN Patereman 1 masih menggunakan pendekatan konvensional berupa ceramah

dan buku paket, sejalan dengan Ummah & Mustika (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran memegang peran penting pada setiap tahap kegiatan pembelajaran. Karakteristik peserta didik kelas IV yang berada pada tahap operasional konkret menurut teori Piaget (Marinda, 2020) membutuhkan media konkret dan aktivitas langsung untuk memahami konsep secara optimal, sebuah kebutuhan yang secara spesifik dijawab oleh mekanisme bermain pada board game BHINEKA.

Tingkat kevalidan media *board game* BHINEKA yang memperoleh persentase 95% (media) dan 93% (materi) dengan kategori 'Sangat Valid' menunjukkan bahwa media ini layak diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran. Jika dibandingkan dengan penelitian sejenis, hasil ini lebih tinggi daripada Sari & Rachmadyanti (2025) yang memperoleh kevalidan media 86% dan materi 84%, serta Aprilia & Paksi (2024) dengan kevalidan media 87,5% dan materi 82,5%, namun sedikit lebih rendah dibandingkan Fitri & Suprayitno (2025) yang memperoleh kevalidan media 94% dan materi 91% pada media Gabole. Variasi hasil kevalidan antarpelitian ini tidak semata-mata mencerminkan perbedaan kualitas produk, tetapi juga dapat dipengaruhi oleh perbedaan jumlah dan latar belakang validator, ketatnya rubrik penilaian yang digunakan pada masing-masing institusi, serta cakupan indikator pada instrumen validasi. Dengan hanya melibatkan dua validator (satu ahli media dan satu ahli materi) dari satu program studi, hasil validasi pada penelitian ini perlu dimaknai sebagai indikator kelayakan awal yang idealnya diperkuat dengan pelibatan validator dari institusi yang lebih beragam pada penelitian lanjutan. Meskipun demikian, konsistensi arah temuan pada rentang 'Sangat Valid' di berbagai penelitian *board game* sekolah dasar memberi indikasi bahwa format *board game* secara umum kompatibel dengan kaidah desain media pembelajaran anak usia sekolah dasar.

Kepraktisan media *board game* BHINEKA yang memperoleh persentase 90% (respon peserta didik) dan 91% (respon guru) dengan kategori 'Sangat Praktis' lebih tinggi dibandingkan penelitian Andarini & Damayanti (2024) yang memperoleh kepraktisan 79% pada media Jenga *board game* majas personifikasi, namun setara dengan Sukma & Gunansyah (2023) sebesar 94,02% dan Prahesti & Mintohari (2023) sebesar 92,4% (peserta didik) dan 91,6% (guru). Selisih kepraktisan antara media BHINEKA dengan media Jenga pada penelitian Andarini & Damayanti (2024) diduga berkaitan dengan karakteristik materi: materi majas personifikasi bersifat lebih abstrak dan berorientasi kebahasaan, sehingga instruksi permainan cenderung lebih kompleks dibandingkan materi hak dan kewajiban yang dapat langsung dikaitkan dengan pengalaman konkret peserta didik sehari-hari melalui skenario pada kartu tantangan. Hasan et al. (2021) menegaskan bahwa media pembelajaran yang praktis adalah media yang dapat digunakan dengan mudah dan efisien dalam proses pembelajaran; desain intuitif, panduan permainan yang jelas, serta komponen permainan yang menarik pada BHINEKA tampak mendukung pencapaian kriteria tersebut.

Keefektifan media *board game* BHINEKA dibuktikan melalui nilai N-Gain sebesar 0,71 (kategori tinggi) serta peningkatan rata-rata nilai dari 63,31 (pretest) menjadi 89,34 (posttest), yang dikonfirmasi signifikan secara statistik melalui uji Wilcoxon signed-rank ($p < 0,001$) dengan besar

pengaruh yang sangat besar. Hasil N-Gain ini sebanding dengan Sukma & Gunansyah (2023) dan Fitri & Suprayitno (2025) yang sama-sama memperoleh N-Gain 0,71, namun lebih tinggi dibandingkan Aprilia & Paksi (2024) yang memperoleh N-Gain 0,56 (kategori sedang). Temuan ini juga selaras dengan bukti internasional dari studi eksperimen Barekat (2023) yang membandingkan kelompok kontrol dan eksperimen serta menemukan bahwa board game secara signifikan meningkatkan capaian akademik peserta didik kelas IV, maupun dengan meta-analisis Alotaibi (2024) yang melaporkan efek sedang hingga besar dari *game-based learning* terhadap capaian kognitif anak sekolah dasar. Perbandingan ini sekaligus menunjukkan sebuah kesenjangan metodologis yang umum ditemukan pada rumpun penelitian pengembangan *board game* sekolah dasar di Indonesia, termasuk penelitian ini: mayoritas hanya menggunakan *One-Group Pretest-Posttest Design* tanpa kelompok kontrol, berbeda dengan pendekatan eksperimen murni pada studi Barekat (2023). Ketidadaan kelompok kontrol pada penelitian ini berarti peningkatan hasil belajar, meskipun signifikan secara statistik dan konsisten pada seluruh peserta didik, tetap berpotensi dipengaruhi oleh faktor pematangan kognitif jangka pendek atau familiaritas terhadap bentuk soal posttest yang serupa dengan pretest. Ningtyas (2023) menegaskan bahwa board game mampu melatih peserta didik merancang strategi, mengambil keputusan, dan memecahkan masalah, sehingga kemampuan berpikir dan pengambilan keputusan dapat berkembang secara optimal; mekanisme kognitif inilah yang secara teoretis mendasari besarnya peningkatan pemahaman yang teramati, di luar sekadar efek pengulangan tes.

Temuan penelitian ini memperkuat relevansi teori perkembangan kognitif Piaget dalam konteks pendidikan nilai (Pendidikan Pancasila), dengan menunjukkan bahwa representasi konkret melalui aktivitas bermain papan mampu menjembatani pemahaman peserta didik usia operasional konkret terhadap konsep abstrak seperti keseimbangan hak dan kewajiban. Penelitian ini juga memperluas kerangka *Game Based Learning (GBL)* dengan mengusulkan model integrasi nilai karakter ke dalam mekanisme permainan (melalui kartu tantangan dan kartu hukuman) sebagai strategi desain instruksional, bukan sekadar tempelan konten di atas struktur permainan yang sudah ada. Pendekatan penggabungan tiga jenis permainan papan (ular tangga, monopoli, ludo) yang dikembangkan pada penelitian ini juga menawarkan model hibridisasi permainan tradisional yang dapat menjadi rujukan teoretis bagi pengembangan media sejenis pada mata pelajaran lain.

Media *board game* BHINEKA beserta modul ajar dan LKPD yang menyertainya dapat langsung dimanfaatkan guru sebagai alternatif pembelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban yang interaktif dan tidak memerlukan perangkat teknologi khusus. Bagi sekolah, keberhasilan pengembangan media ini dapat mendorong replikasi pendekatan serupa pada mata pelajaran lain yang memiliki materi bersifat abstrak. Bagi peneliti selanjutnya, kombinasi tiga jenis permainan papan dengan sistem kartu bermuatan nilai karakter yang dikembangkan pada penelitian ini dapat dijadikan templat desain (*design template*) untuk pengembangan media *board game* pada materi Pendidikan Pancasila maupun mata pelajaran lain yang berorientasi pembentukan karakter.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu dikemukakan secara eksplisit. Pertama, uji coba hanya dilakukan pada skala terbatas di satu sekolah dengan 29 peserta didik dan tanpa kelompok kontrol (*One-Group Pretest-Posttest Design*), sehingga generalisasi hasil ke populasi yang lebih luas serta klaim hubungan sebab-akibat antara media dan peningkatan hasil belajar perlu dilakukan secara hati-hati; uji statistik Wilcoxon yang signifikan memperkuat konsistensi temuan, namun belum menggantikan fungsi kelompok pembanding. Kedua, validasi media dan materi hanya dilakukan oleh dua validator dari satu institusi, sehingga penilaian kevalidan berpotensi dipengaruhi oleh preferensi rubrik institusi tersebut. Ketiga, penelitian ini tidak mengukur retensi pemahaman jangka panjang (*long-term retention*) setelah penggunaan media, sehingga belum diketahui apakah peningkatan pemahaman bersifat menetap atau menurun seiring waktu. Keempat, dari sisi produk, media *board game* BHINEKA saat ini dirancang khusus untuk submateri hak dan kewajiban sehingga memerlukan penyesuaian konten yang cukup signifikan untuk diterapkan pada materi Pendidikan Pancasila lain, dan format fisik (non-digital) media membatasi penggunaan secara simultan pada banyak kelas sekaligus serta menimbulkan konsekuensi biaya pencetakan dan perawatan bahan agar tetap tahan lama.

Struktur permainan dan sistem kartu bermuatan nilai karakter pada media *board game* BHINEKA berpotensi diadaptasi untuk materi Pendidikan Pancasila lain, seperti pengenalan sila-sila Pancasila atau keberagaman budaya, dengan mengganti konten kartu soal dan kartu tantangan tanpa mengubah mekanisme permainan inti. Pada jenjang kelas yang lebih tinggi (kelas V-VI), kompleksitas soal dan skenario dapat ditingkatkan untuk mencakup analisis kasus kontekstual, sementara pada kelas yang lebih rendah (kelas II-III) penyederhanaan kosakata dan pengurangan jumlah aturan permainan dapat dilakukan agar tetap sesuai tahap perkembangan. Sejalan dengan tren digitalisasi pendidikan, penelitian mendatang juga dapat mengeksplorasi versi hibrida digital-fisik dari media BHINEKA, mengikuti arah pengembangan yang mulai dijajaki pada penelitian board game sekolah dasar lain (Fitri & Suprayitno, 2025), guna memperluas aksesibilitas media tanpa menghilangkan interaksi sosial langsung yang menjadi kekuatan utama format board game konvensional.

SIMPULAN

Penelitian ini memberikan kontribusi berupa media *board game* BHINEKA (Belajar Hak dan Kewajiban di Negeri Kita) yang merupakan media pembelajaran Pendidikan Pancasila pertama yang memadukan tiga jenis permainan papan populer (ular tangga, monopoli, dan ludo) sekaligus mengintegrasikan sistem kartu bermuatan nilai karakter secara khusus pada materi hak dan kewajiban kelas IV sekolah dasar. Kontribusi ini melengkapi peta penelitian pengembangan *board game* sekolah dasar yang selama ini terkonsentrasi pada mata pelajaran IPAS, IPS, Bahasa Indonesia, dan Matematika.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, media *board game* BHINEKA dinyatakan sangat valid (kevalidan media 95%; kevalidan materi 93%), sangat praktis (respon peserta didik 90%; respon guru 91%), dan sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik kelas IV sekolah dasar pada materi hak dan kewajiban, dengan rata-rata nilai meningkat dari 63,31 menjadi 89,34 (N-Gain 0,71, kategori tinggi) yang terkonfirmasi signifikan secara statistik (uji Wilcoxon, $p < 0,001$). Media ini juga secara bersamaan mengembangkan sikap afektif dan keterampilan psikomotorik peserta didik, menunjukkan bahwa integrasi nilai karakter ke dalam mekanisme permainan efektif mendukung capaian pembelajaran secara holistik, tidak terbatas pada aspek kognitif semata.

Dengan mempertimbangkan keterbatasan pada desain penelitian, jumlah dan cakupan validator, serta skala uji coba, media *board game* BHINEKA layak diimplementasikan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar dan dapat menjadi templat inovatif bagi pengembangan media serupa. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan desain kuasi-eksperimen dengan kelompok kontrol pada sampel yang lebih luas dan lintas sekolah, melibatkan validator dari institusi yang lebih beragam, mengukur retensi pemahaman jangka panjang, serta mengembangkan cakupan materi dan versi hibrida digital-fisik guna memperkuat generalisasi dan keberlanjutan manfaat media.

REFERENSI

- Abd Rahman, B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1-8.
- Akhyar, S. M., & Dewi, D. A. (2022). Pengajaran pendidikan Pancasila di sekolah dasar guna mempertahankan ideologi Pancasila di era globalisasi. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1541-1546. <https://doi.org/10.31316/jk.v6i1.2772>
- Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: A systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 15, Article 1307881. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>
- Andarini, M. R., & Damayanti, M. I. (2024). Pengembangan media Jenga board game majas personifikasi untuk pembelajaran keterampilan menulis teks deskripsi kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(6).
- Antonia, T. A., & Ramadhani, S. P. (2025). Pengembangan media pembelajaran board game Smart Division berbasis kebudayaan Indonesia pada mata pelajaran Matematika kelas IV SDN Rawa Buaya 03 Jakarta. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Aprilia, N. A., & Paksi, H. P. (2024). Pengembangan media Indonesian adventure board materi keberagaman untuk peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(2).
- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran*. Rajawali Press.
- Barekat, N. A. (2023). The effect of board games on the academic achievement and learning motivation of fourth-grade elementary student. *International Journal of Elementary Education*, 12(3), 68-75. <https://doi.org/10.11648/j.ijeeedu.20231203.13>
- Branch, R. M., & Varank, I. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722). Springer.
- Fitri, Y., & Suprayitno. (2025). Pengembangan media Game Board Lesson (Gabole) pada pembelajaran IPS materi keberagaman sosial dan budaya untuk kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.

- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. M. (2021). Media pembelajaran. Tahta Media Group.
- Ilhami, A. (2022). Implikasi teori perkembangan kognitif Piaget pada anak usia sekolah dasar dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 605-619.
- Iswandi, D., Fauzi, A., & Zein, S. F. (2023). Creative board game based design Pancasila and Civic Education subject material. In 4th Annual Civic Education Conference (ACEC 2022) (pp. 979-985). Atlantis Press.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020-2024. Kemendikbud.
- Marinda, L. (2020). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan problematikanya pada anak usia sekolah dasar. *An-Nisa Journal of Gender Studies*, 13(1), 116-152.
- Mikrouli, P., Tzafilkou, K., & Protogeros, N. (2024). Applications and learning outcomes of game based learning in education. *International Educational Review*, 2(1), 25-54.
- Ningtyas, S. I. (2023). Penggunaan board game sebagai media pembelajaran untuk melatih berpikir kreatif peserta didik. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 871-880.
- Prahesti, I. N., & Mintohari. (2023). Pengembangan media Truth or Dare board game berbasis food adventure dalam pembelajaran sistem pencernaan manusia untuk siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Rahmawati, N. (2020). Peningkatan pemahaman konsep hak dan kewajiban menggunakan model make a match pada peserta didik kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 45-52.
- Ramadhani, A. Y., & Puspita, A. M. I. (2025). Upaya meningkatkan daya ingat dan hasil belajar peserta didik melalui penggunaan media permainan memory game dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 219-232.
- Sari, N. A. D., & Rachmadyanti, P. (2025). Pengembangan media board game Narji untuk pembelajaran IPAS kelas VI SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 13(4), 1183-1197.
- Sugiyono. (2013). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Sukma, N., & Gunansyah, G. (2023). Pengembangan media board game interaktif jelajah Nusantara berbantuan flashcard untuk kelas V SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(4).
- Ummah, K. K., & Mustika, D. (2024). Analisis penggunaan media pembelajaran pada muatan IPAS di kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 13(2), 1573-1582.