BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses yang dirancang secara sadar dan sistematis untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, sehingga peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya untuk membentuk kekuatan spiritual, kemampuan mengendalikan diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, akhlak mulia, serta berbagai keterampilan yang bermanfaat bagi kehidupan pribadi maupun sosial.[1] Pendidikan berperan dalam menanamkan nilai-nilai, membentuk cara berpikir yang bijaksana, serta mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil keputusan dan menghadapi berbagai persoalan kehidupan.

Pendidikan dasar memegang peranan penting dalam membentuk karakter dan menanamkan nilai-nilai keberagaman budaya kepada peserta didik sebagai bagian dari identitas bangsa Indonesia yang biasa kita kenal dengan sebutan pendidikan multikultural. Pendidikan multikultural adalah usaha untuk membentuk dan mengembangkan kepribadian peserta didik, baik di dalam maupun di luar lingkungan sekolah, dengan mempelajari dan memahami berbagai aspek status sosial, ras, suku, dan agama, agar terbentuk individu yang cerdas, terbuka, dan bijak dalam menghadapi keragaman budaya sehingga dapat memperkuat keterampilan sosial dan kemampuan

[1] Desi Pristiwati et al., "Pengertian Pendidikan," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 6 (2022): 7915.

berkolaborasi antar siswa, mempersiapkan mereka untuk hidup secara harmonis dalam masyarakat yang beragam.[2]

Kurikulum merupakan komponen yang sangat penting dalam penyelenggaraan pendidikan karena berfungsi sebagai pedoman dalam menentukan suatu tujuan, materi, serta proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Keberadaan kurikulum berpengaruh terhadap kualitas dan kompetensi lulusan yang dihasilkan oleh suatu lembaga pendidikan dengan mencakup perencanaan dan implementasi program pendidikan yang diterapkan pada berbagai tingkatan, mulai dari satuan pendidikan, daerah, hingga tingkat nasional.[3] Kurikulum merupakan suatu panduan atau rencana pembelajaran yang digunakan di lembaga sekolah untuk mengatur proses pendidikan.

Kurikulum di Indonesia mengalami konversi yang terus berlangsung seiring dengan perkembangan dan kemajuan zaman serta tuntutan kebutuhan masyarakat. Sejarah kurikulum pendidikan dasar nasional di Indonesia mencatat berbagai perubahan penting sejak tahun 1945, dimulai dari Rentjana Pelajaran 1947, Renjana Pelajaran Terurai 1952, Renjana Pendidikan 1964, hingga kurikulum-kurikulum modern seperti Kurikulum 2013 (K-13) dan Kurikulum Merdeka pada Tahun 2022.[4] Perubahan kurikulum tersebut

---

[2] Sipuan Sipuan et al., "Pendekatan Pendidikan Multikultural," *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 8, no. 2 (2022): 823, https://doi.org/10.37905/aksara.8.2.815-830.2022.

[3] Badrul Munir Marzuqi and Nur Ahid, "Perkembangan Kurikulum Pendidikan Di Indonesia: Prinsip Dan Faktor Yang Mempengaruhi," *JoIEM (Journal of Islamic Education Management)* 4, no. 2 (2023): 100, https://doi.org/10.30762/joiem.v4i2.1284.

[4] Maulidah Hasnah Anas et al., *Analisis Perkembangan Kurikulum Pendidikan Nasional di Indonesia dari Kurikulum 1947 hingga Kurikulum Merdeka: Studi Literatur*, 14, no. 1 (2025): 1269, https://doi.org/https://doi.org/10.58230/27454312.1978.

mencerminkan upaya untuk meningkatkan relevansi dan kualitas pendidikan sesuai dengan tuntutan zaman dan kebutuhan pendidikan nasional.

Perubahan kurikulum 2013 (K-13) menjadi kurikulum merdeka memberikan kebebasan bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, serta menyenangkan bagi peserta didik[5]. Kurikulum merdeka mengharapkan pendidik dapat kreatif dalam mendesain perangkat pembelajaran yang tepat dan sesuai dan memilih metode pembelajaran agar mampu menciptakan pembelajaran yang bebas bagi peserta didik serta dapat menghadapi keberagaman karakter peserta didik.[6] Melalui pendekatan ini, pendidik diharapkan mampu menciptakan proses pembelajaran yang memberikan ruang bagi peserta didik untuk belajar secara lebih mandiri, aktif, dan bermakna, sekaligus mengakomodasi keberagaman karakteristik, potensi, dan kebutuhan belajar yang dimiliki setiap peserta didik

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemajuan sektor pendidikan. Seiring dengan perkembangan tersebut, berbagai inovasi dan pembaruan terus dilakukan untuk meningkatkan mutu serta efektivitas penyelenggaraan pendidikan.[7] Pendidik dalam konteks pembelajaran, dituntut untuk mampu merancang dan menerapkan strategi, metode, serta media pembelajaran yang

---

[5] Risa Rosanti et al., *Pengembangan E-LKPD Berbasis Masalah dengan Pendekatan Realistik sebagai Panduan Literasi MATEMATIK Siswa Kelas IV pada Materi Bilangan Cacah Besar*, 2, no. 2 (2023): 301.

[6] Nurul Amelia et al., "Efektivitas Peran Guru Dalam Kurikulum Merdeka Belajar," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 9, no. 2 (2023): 424, https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.7575797.

[7] Lala Salim and Jihan Afifah Magrisya Pelupessy, "Pengembangan Media Pembelajaran Board Game WHO IS IT dalam Materi Keberagaman Budaya Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD," *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 10, no. 3 (2024): 302, https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i3.4190.

inovatif dan kreatif guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Upaya tersebut diharapkan dapat mendorong peserta didik untuk belajar secara optimal, baik secara mandiri maupun dalam kegiatan pembelajaran di kelas

Pembelajaran pada era sekarang lebih menekankan pada pendekatan aktif, kontekstual, dan menyenangkan. Praktik pembelajaran yang diterapkan di sekolah dasar masih menghadapi tantangan dalam pengembangan dan penggunaan media pembelajaran yang mampu mengakomodasi karakteristik serta kebutuhan belajar peserta didik secara efektif yang mengakibatkan pembelajaran terasa membosankan karena hanya berupa hafalan.[8] Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan suatu media pembelajaran alternatif yang mampu mendukung terciptanya pengalaman belajar yang bermakna, menarik, dan tetap memiliki nilai edukatif melalui pengembangan media pembelajaran berbasis *game-based learning* dalam bentuk board game edukatif. Media ini berpotensi menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sekaligus membantu peserta didik memahami materi pembelajaran secara lebih optimal.

Board game merupakan media pembelajaran berbasis permainan papan yang dikembangkan untuk mendukung proses belajar peserta didik melalui kegiatan yang interaktif, kolaboratif, dan menarik.[9] Media *board*

---

[8] Efifani Krismitha Saroro and Indah Setyo Wardhani, "Media Pembelajaran Inovatif," *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa, dan Pendidikan* 4, no. 4 (2024): 233, https://doi.org/https://doi.org/10.55606/cendikia.v4i4.3312.

[9] Septiana Ika Ningtyas, "Penggunaan Board Game sebagai Media Pembelajaran untuk Melatih Berpikir Kreatif Siswa," *Research and Development Journal of Education* 9, no. 2 (2023): 872, https://doi.org/10.30998/rdje.v9i2.19392.

game memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna dalam suasana yang menyenangkan. Manfaat *board game* antara lain mengajarkan kedisiplinan pada siswa, menimbulkan interaksi sosial antar pemain, mendapatkan pengalaman dan pembelajaran dari permainaan, dan meminimalisir penggunaan gadget.[10] Penggunaan *board game* dalam pembelajaran berpotensi meningkatkan motivasi belajar peserta didik, memperdalam pemahaman terhadap materi yang dipelajari, serta mendorong partisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung karena menggabungkan unsur edukasi dan hiburan

Indonesia merupakan negara yang kaya akan keberagaman budaya, yang terdiri lebih dari 17.000 pulau dan ratusan suku bangsa yang memiliki berbagai agama, bahasa daerah, pakaian tradisional, makanan khas, rumah adat, adat istiadat, hingga kesenian yang sangat beragam. Keberagaman menjadi identitas sekaligus kekayaan bangsa yang harus dijaga dan dilestarikan. Penanaman sikap toleransi, memberikan penghormatan terhadap keberagaman, serta penguatan semangat persatuan yang berlandaskan nilai-nilai Bhinneka Tunggal Ika perlu diberikan kepada peserta didik sejak usia dini melalui proses pendidikan.[11]

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila sering kali memperoleh persepsi yang negatif dari peserta didik karena dianggap kurang variatif dalam

---

[10] Intan Anabella Putri and Meirina Lani Anggapuspa, *Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Rukun Islam untuk Anak Usia 9-12 Tahun*, 4, no. 2 (2023): 232, https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jdkv.v4i2.50760.

[11] Salma Murodah Putri Sasa et al., "Peran Pendidikan Multikultural dalam Menumbuhkan Sikap Toleransi di Kalangan Siswa Sekolah Dasar: Kajian Literatur," *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial* 3, no. 4 (2025): 80, https://doi.org/10.61132/nakula.v3i4.1873.

pelaksanaannya, dan pada akhirnya dapat mengurangi antusiasme belajar karena pada saat proses pembelajaran biasanya hanya terfokus pada penyampaian guru dan pembentukan karakter.[12] Kondisi tersebut terjadi karena proses pembelajaran masih didominasi oleh penerapan metode pembelajaran konvensional, di mana guru lebih banyak menyampaikan materi melalui kegiatan ceramah dan pencatatan materi oleh peserta didik. Guru harus menyesuaikan dengan metode yang akan digunakan dengan melihat kondisi siswa dalam materi yang akan disampaikan sehingga siswa akan lebih mudah memahami pelajaran dan tidak akan merasa bosan.

Peneliti melaksanakan observasi awal di lembaga MI Bendiljati Wetan yang berada di Sumbergempol Tulungagung, guna memperoleh gambaranan mengenai kondisi pembelajaran Pendidikan Pancasila khususnya kelas III, ditemukan beberapa fenomena yang menunjukkan bahwa peserta didik cenderung bosan pada saat pembelajaran Pendidikan Pancasila, hal tersebut biasanya dipicu oleh metode pembelajaran yang digunakan masih di dominasi oleh metode konvensional seperti ceramah, hafalan dan penugasan, peserta didik sering mengantuk pada saat pembelajaran, kurangnya partisipasi peserta didik karena media yang digunakan. Hasil observasi lapangan yang dilakukan secara partisipan di kelas III MI Bendiljati Wetan mengungkapkan bahwa kondisi pembelajaran Pendidikan Pancasila cukup membosankan. Observasi tersebut dilakukan selama sesi pembelajaran Pendidikan Pancasila

[12] Amalia Fitriani and Yunita Hariyani, "Together (NHT) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Nilai- Nilai Pancasila di Kelas IV UPTD SD Negeri CAMPOR," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 2 (2024): 350.

berlangsung dengan fokus pada interaksi guru terhadap peserta didik dan perilaku peserta didik selama proses belajar.[13]

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nadia Sukma yang berjudul "Pegembangan Media Board Game Interaktif Jelajah Nusantara Berbantuan Flashcard untuk Kelas V SD" menemukan bahwa media *board game* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap keberagaman budaya Indonesia secara signifikan.[14] Penelitian oleh Kelvin Adriel dkk yang berjudul "Perancangan Board Game sebagai Media Pembelajaran Pancasila untuk Kelas 3 SD Menggunakan Mekanik Co-Operative Play" menemukan bahwa media board game yang dirancang dengan metode studio game Kummara mampu menanamkan nilai karakter Pancasila secara tidak langsung melalui aturan permainan, dengan respons positif dari siswa yang merasa senang belajar Pancasila serta adanya peningkatan nilai dari hasil tes yang diberikan.[15] Penelitian oleh Fahmi Maria Ulfa yang berjudul "Efektivitas Media Journey Board Game Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar" membuktikan bahwa penerapan media *journey board game* secara efektif meningkatkan

[13] Observasi pada Senin, 17 November 2025, pukul 10.00-11.00 WIB

[14] Nadia Sukma and Ganes Gunansyah, "Pegembangan Media Board Game Interaktif Jelajah Nusantara Berbantuan Flashcard untuk Kelas V SD," *Jurnal Penelitian PGSD* 11, no. 4 (2023): 924.

[15] Kelvin Adriel Setiawan et al., "Perancangan Board Game sebagai Media Pembelajaran Pancasila untuk Kelas 3 SD Menggunakan Mekanik Co-Operative Play," *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia* 5, no. 02 (2019): 237, https://doi.org/10.33633/andharupa.v5i2.2396.

kemampuan berpikir kritis siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.[16]

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, terdapat fenomena tentang metode pembelajaran yang didominasi pendekatan konvensional hingga minimnya keterlibatan siswa dalam proses belajar yang mengakibatkan siswa menjadi bosan. Permasalahan yang telah ditemukan peneliti tersebut maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "**Pengembangan Media *Board Game* "Bhineka Explorer" Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas III MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung"**.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran di madrasah, khususnya dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi acuan bagi guru dalam memilih metode pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kualitas pendidikan dasar, terutama pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Demikian Media *board game* "Bhineka Explorer" diharapkan mampu menjadi jembatan antara pembelajaran kognitif dan afektif siswa MI Bendiljati Wetan membangun interaksi sosial, serta menguatkan nilai-nilai Bhinneka Tunggal Ika secara menyenangkan. Media *board game* dapat digunakan dalam pembelajaran kolaboratif dan tematik, yang sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka. Namun demikian, pengembangan media ini

[16] Fahmi Maria Ulfa, "Efektivitas Media Journey Board Game Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar," *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan* 7, no. 2 (2026): 313, https://doi.org/https://doi.org/10.55681/nusra.v7i2.6220.

tidak lepas dari tantangan, seperti keterbatasan sumber daya guru dalam merancang media sendiri, keterbatasan fasilitas pendukung di sekolah, serta kebutuhan akan media yang tidak hanya menarik tetapi juga valid secara isi dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung, identifikasi masalah yang ditemukan yaitu:

1. Proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di MI Bendiljati Wetan khususnya kelas III masih di dominasi oleh metode konvensional seperti ceramah, hafalan dan penugasan.
2. Belum adanya media inovatif dan menyenangkan yang digunakan pada saat pembelajaran Pendidikan Pancasila.
3. Masih rendahnya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, karena media yang digunakan belum melibatkan aktivitas bermain dan kolaborasi.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah dan fokus, maka batasan masalah dalam penelitian ini ditetapkan sebagai berikut:

1. Penelitian di fokuskan pada pengembangan media pembelajaran berbasis permainan melalui *Board Game* "Bhineka Explorer" Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III.

2. Materi yang disajikan dalam media dibatasi pada tema keberagaman budaya Indonesia sesuai dengan muatan pelajaran pada kelas III tentang "Kekayaan Suku Bangsaku"
3. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung tahun ajaran berjalan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah yang ditemukan oleh peneliti di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana pengembangan media *board game* "Bhineka Explorer" pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung?
2. Bagaimana hasil kelayakan media pembelajaran *board game* "Bhineka Explorer" pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III sebagai media pembelajaran yang dikembangkan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini sebagai berikut:

1. Menjelaskan hasil pengembangan media pembelajaran *board game* "Bhineka Explorer" pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung.

2. Menjelaskan hasil kelayakan media pembelajaran *board game* "Bhineka Explorer" pada pembelajaran Pendidikan Pamcasila kelas III sebagai pengaplikasian media yang dikembangkan.

F. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan peneliti dalam penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis *board game* (papan permainan) yang dikembangkan sebagai sarana pendukung dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila di MI Bendiljati Wetan, khususnya kelas III materi kekayaan suku bangsaku. Media ini diberi nama "Bhineka Explorer" melalui permainan *Board Game* yang dibuat dengan konsep permainan yang menyenangkan namun tetap mengandung muatan edukatif dalam materi. Berikut penjelasan dari masing-masing spesifikasi produk:

1. Media pembelajaran *board game* "Bhineka Explorer" merupakan permainan papan edukatif yang dikembangkan dengan mengadaptasi konsep permainan papan yang telah dikenal luas, seperti ular tangga dan monopoli. Media ini dirancang sebagai sarana pembelajaran untuk memperkenalkan dan memperkuat pemahaman peserta didik mengenai keberagaman budaya Indonesia melalui aktivitas belajar yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila.
2. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini berbentuk permainan papan (*board game*) dengan dimensi 32 cm × 48 cm. Media tersebut dirancang untuk digunakan secara langsung oleh peserta didik dalam

kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan secara berkelompok, sehingga dapat mendorong interaksi, kerja sama, dan partisipasi aktif selama proses belajar berlangsung. Media ini bersifat interaktif karena setiap pemain akan terlibat secara langsung dalam permainan yaitu dengan menjawab pertanyaan, mengambil keputusan, dan melakukan tantangan.

3. Media *board game* "Bhineka Explorer" dirancang menggunakan aplikasi Canva dengan memperhatikan aspek visual, tata letak, serta kesesuaian dengan karakteristik peserta didik. Desain media dibuat semenarik mungkin guna meningkatkan minat, motivasi, dan antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila.
4. Media *board game* "Bhineka Explorer" ini akan dibuat menjadi 2 jalur dengan 2 kotak *start*, dan 1 kotak *finish* untuk mengakhiri permainan. Kotak-kotak yang ada pada media ini akan disertai dengan beberapa simbol atau gambar yang berkaitan dengan permainan.
5. Isi Materi pada media penelitian penulis yaitu tentang keberagaman budaya indonesia dan mencakup berbagai materi tentang Kekayaan Suku Bangsaku. Materi yang akan disajikan antara lain meliputi:
   a. Rumah adat
   b. Lagu daerah
   c. Agama dan kepercayaan

Materi pembelajaran disusun secara sistematis dan dikemas dalam bentuk yang menarik dengan mempertimbangkan karakteristik perkembangan kognitif peserta didik kelas III. Penyajian materi disesuaikan dengan tingkat kemampuan pemahaman peserta didik sehingga lebih mudah dipelajari, sekaligus mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan.

6. Media *board game* **"**Bhineka Explorer**"** tersusun atas beberapa komponen utama yang saling mendukung dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, yaitu:
   a. Papan permainan, berisi jalur permainan yang akan dilalui oleh pemain.
   b. Kartu *quiz* atau soal, berisi pertanyaan-pertanyaan tentang budaya Indonesia yang harus dijawab oleh peserta didik. Kartu ini memiliki skor yang berbeda di setiap soalnya.
   c. Kartu *challenge* atau tantangan, berisi berbagai tantangan yang akan dilakukan peserta didik.
   d. Kartu rahasia, berisi berbagai tentang suatu kalimat perintah rahasia yang akan dilakukan peserta didk.
   e. Dadu, digunakan untuk menentukan langkah bermain peserta didik.
   f. Pion, digunakan sebagai penanda posisi pemain di *board game*.
   g. Bintang, sebagai modal awal atau nyawa setiap kelompok.

h. Buku panduan, berisi penjelasan tentang aturan dan tata cara bermain agar mempermudah guru dan peserta didik dalam memahami serta memainkan permainan.

Semua komponen ini dirancang dengan memperhatikan aspek estetika melalui penggunaan warna dan ilustrasi yang menarik, serta menggunakan bahan yang aman dan sesuai dengan karakteristik peserta didik usia SD/MI.

7. Sasaran pengguna media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III di MI Bendiljati Wetan. Peserta didik kelas 3 umumnya sudah mulai diperkenalkan tentang keberagaman budaya sebagai bagian dari pembelajaran. Media *board game* ini dirancang agar sesuai dengan perkembangan kognitif dan sosial siswa kelas 3.
8. Pendekatan Pembelajaran yang digunakan dalam media ini adalah *Game Based Learning* (GBL). Pendekatan *Game Based Learning* (GBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai sarana utama untuk mencapai tujuan pendidikan. Pendekatan pembelajaran GBL ini, permainan tidak hanya digunakan sebagai hiburan, tetapi didesain secara khusus untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik. Pendekatan ini menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif yang belajar melalui pengalaman bermain, pemecahan masalah, kerja sama, dan pengambilan keputusan. Pendekatan GBL dalam konteks pembelajaran

Pendidikan Pancasila sangat relevan digunakan karena dapat menstimulasi keterlibatan peserta didik secara aktif, menumbuhkan diskusi, dan membangun pemahaman nilai-nilai karakter secara alami melalui situasi permainan.

G. Kegunaan Penelitian

Penelitian yang akan dilaksanakan diharapkan bisa memberikan kegunaan atau manfaat sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran, khususnya dalam bidang pengembangan media pembelajaran berbasis *board game*. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan bukti empiris mengenai efektivitas media *board game* "Bhineka Explorer" sebagai sarana pembelajaran yang mengintegrasikan pendekatan interaktif, kontekstual, dan menyenangkan. Melalui penerapan media tersebut, peserta didik diharapkan dapat meningkatkan pemahaman terhadap konsep pembelajaran yang dipelajari sekaligus mengembangkan keterampilan sosial, seperti kerja sama, komunikasi, dan interaksi positif dalam proses pembelajaran.

2. Kegunaan Praktis

Pengembangan media pembelajaran berbasis *board game* edukatif ini dapat memberikan berbagai kegunaan nyata bagi pihak-pihak yang terlibat dalam proses pendidikan. Kegunaan tersebut tidak hanya dirasakan oleh peserta didik sebagai pengguna utama, tetapi juga oleh guru, kepala

madrasah, wakil kepala madrasah dan peneliti lain yang tertarik pada bidang pengembangan media pembelajaran. Berikut penjelasan dari masing-masing kegunaannya:

a. Bagi Kepala Madrasah

Media *board game* "Bhineka Explorer" dapat memberikan masukan dalam pengambilan keputusan terkait pengembangan kualitas pembelajaran guna mewujudkan proses pendidikan yang lebih efektif di lingkungan madrasah. Media dapat dijadikan sarana pendukung program penguatan pendidikan karakter dan pendidikan multikultural di lingkungan madrasah.

b. Bagi Wakil Kepala Madrasah

Media *board game* "Bhineka Explorer" khususnya bagi wakil kepala madrasah bidang kurikulum bisa sebagai bahan referensi atau bahan evaluasi dalam pengembangan perangkat pembelajaran yang inovatif dan kontekstual.

c. Bagi Guru

Media *board game* "Bhineka Explorer" berpotensi menjadi solusi inovatif dalam mendukung penyampaian materi pembelajaran oleh guru. Media ini memungkinkan proses pembelajaran berlangsung secara lebih menarik dibandingkan dengan penggunaan metode ceramah yang cenderung berpusat pada guru. Media ini dapat memfasilitasi keterlibatan aktif peserta didik, memperkuat kerja sama antarpeserta didik, serta menciptakan pengalaman belajar yang

menyenangkan sehingga efektivitas pembelajaran di kelas dapat meningkat.

d. Bagi Peserta Didik

Media pembelajaran *board game* "Bhineka Explorer" dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Aktivitas bermain yang dikombinasikan dengan penyampaian materi memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang bermakna sehingga memudahkan pemahaman terhadap materi Kekayaan Suku Bangsaku. Karakteristik media yang interaktif juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir, berkomunikasi, dan berkolaborasi selama proses pembelajaran berlangsung.

e. Bagi Peneliti Lain

Produk media *board game* "Bhineka Explorer" yang dikembangkan dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan penelitian di bidang pendidikan, khususnya terkait media pembelajaran berbasis permainan. Produk ini dapat dijadikan sebagai acuan bagi peneliti lain untuk melakukan pengembangan lebih lanjut dengan menerapkannya pada tingkat pendidikan yang berbeda, mengintegrasikannya dengan materi pembelajaran lain, atau memodifikasi desain permainan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

H. Penegasan Istilah

Penegasan istilah dilakukan untuk memberikan batasan konseptual terhadap istilah-istilah yang terdapat dalam judul penelitian sehingga tidak menimbulkan kerancuan dalam pemaknaannya. Penegasan istilah ini memberikan fokus, arah, dan tujuan penelitian dapat dipahami secara lebih jelas. Adapun judul yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah "Pengembangan Media *Board Game* "Bhineka Explorer" Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas III MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung". Penegasan istilah nya meliputi:

1. Pengembangan

   Pengembangan dalam konteks pendidikan, merupakan suatu proses yang dirancang secara sistematis untuk meningkatkan kompetensi individu pada aspek konseptual, teoretis, dan moral melalui kegiatan pendidikan serta pelatihan yang dilakukan secara berkelanjutan guna mencapai kualitas yang lebih baik.[17] Pengembangan media belajar *board game* yang digunakan sebagai perantara pada saat proses pembelajaran Pendidikan Pancasila, yang di dalamnya memuat materi tentang keberagaman budaya Indonesia, dari pakaian adat, rumah adat, tarian adat dan lainnya yang dijadikan soal sebagai tantangan pada permainan tersebut.

[17] Adelia Priscila Ritonga et al., "Pengembangan Bahan Ajaran Media," *Jurnal Multidisiplin Dehasen* 1, no. 3 (2022): 344.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang berfungsi sebagai perantara dalam penyampaian materi pembelajaran, baik berupa alat, bahan, maupun sumber belajar, yang digunakan untuk mendukung efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar.[18] Media pembelajaran segala bentuk sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran melalui berbagai saluran komunikasi. Keberadaan media pembelajaran berperan dalam merangsang aspek kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik, sehingga mampu meningkatkan minat, motivasi, serta kemauan belajar.[19] Dengan demikian, media pembelajaran dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna, sekaligus membantu peserta didik memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru guna mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam membangkitkan minat peserta didik untuk mempelajari berbagai materi dan konsep baru yang disampaikan oleh pendidik. Penggunaan media yang sesuai dan menarik dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Media yang dirancang secara menarik juga dapat berfungsi sebagai stimulus yang mendorong perhatian, motivasi, dan

[18] Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran* (CV Tahta Media Group, 2021), 85.

[19] Ani Daniyati et al., "Konsep Dasar Media Pembelajaran," *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 1 (2023): 285, https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993.

antusiasme peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung.[20] Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif menjadi sangat penting karena dapat mendukung terjadinya komunikasi dua arah dan interaksi yang aktif antara pendidik dan peserta didik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna

Permainan dalam pengembangan media ini dilakukan dengan 2 tim dalam 1 kali permainan, dimana dalam 1 tim nya akan terdiri dari 3-4 anak. Pemain akan mengikuti jalur yang sudah di tentukan dan akan melakukan perintah yang sesuai dengan kotak pada saat dia berhenti. Permainan ini terdapat kartu informasi, kartu tantangan, kartu soal yang berkaitan tentang materi keberagaman budaya Indonesia. Dengan adanya permainan ini diharapkan dapat membantu proses belajar siswa agar tidak bosan.

3. *Board Game*

Board game dapat diartikan sebagai permainan papan yang dimainkan oleh beberapa pemain dengan mengikuti aturan dan prosedur yang telah ditentukan. *Board game* merupakan permainan konvensional yang menawarkan pengalaman unik dengan interaksi langsung yang penggunaannya di sekitar meja. Manfaat dari *board game* yaitu merubah pembelajaran menjadi bentuk permainan edukasi yang dapat membuat

[20] Voni Nurhidayati Nurhidayati et al., "Penerapan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Siswa," *Jurnal Binagogik* 10, no. 2 (2023): 100–103, https://doi.org/10.61290/pgsd.v10i2.428.

pemainnya menjadi berpikir, memecahkan masalah dan langsung belajar dan bereaksi dari permainan tersebut.[21]

4. Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan pada berbagai jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Mata pelajaran ini memiliki peran strategis dalam membentuk dan mengembangkan nilai-nilai, moral, karakter, serta sikap peserta didik sebagai warga negara. Melalui Pendidikan Pancasila, peserta didik diarahkan untuk memahami dan mengimplementasikan nilai-nilai luhur yang terkandung dalam Pancasila sebagai dasar negara dan pandangan hidup bangsa. Pembelajaran Pendidikan Pancasila berfokus pada pembentukan warga negara yang bertanggung jawab, berkarakter, serta mampu menerapkan nilai-nilai kebangsaan dalam kehidupan sehari-hari.[22]

5. Bhineka Explorer

Bhineka Explorer merupakan media pembelajaran berbasis *board game* yang dikembangkan oleh peneliti sebagai sarana pendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila. Media ini dirancang dengan berbagai komponen permainan, meliputi dua jalur permainan, dua kelompok pemain, kartu soal, kartu tantangan, dan kartu informasi yang saling terintegrasi dalam alur permainan. Pengembangan media ini bertujuan

---

[21] Dai Ahmad Zaelany et al., "Perancangan Board Game The Journey of Knowledge sebagai Media Bantu Pembelajaran Sejarah," *Journal of Innovation and Teacher Professionalism* 2, no. 1 (2024): 28, https://doi.org/10.17977/um084v2i12024p26-35.

[22] Ani Sri Rahayu, *Pendidikan Pancasila & Kewarganegaraan (PPKn)* (PT Bumi Aksara, 2017), 1.

untuk membantu peserta didik memahami materi *Kekayaan Suku Bangsaku* secara lebih mudah dan bermakna melalui penerapan pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*). Dengan demikian, peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan selama proses pembelajaran berlangsung.