

Pengembangan Media Board Game Eduassocia Pada Kemampuan Nilai-Nilai Pancasila Sila Ke-3 Siswa Sekolah Dasar

Amalia Ainaya Salsabilla¹, Ajeng Dwi Psupitasari², Miftahul Khasanah³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Pringsewu

¹ainayasalsabilla14@gmail.com, ²dwipuspitariasari@gmail.com, ³khasanahmiftahul85@gmail.com

Abstrak

Pemahaman terhadap nilai-nilai Pancasila, khususnya sila ke-3 "Persatuan Indonesia", merupakan bagian penting dalam membentuk karakter dan sikap kebangsaan siswa sejak dini. Namun, proses pembelajaran yang masih bersifat teoritis dan kurang interaktif menyebabkan siswa kesulitan memahami makna persatuan dalam konteks kehidupan sehari-hari. Latar belakang penelitian ini berangkat dari rendahnya pemahaman siswa terhadap nilai persatuan akibat metode pembelajaran yang masih konvensional dan kurang interaktif. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan papan (*board game*) bernama **Eduassocia** sebagai sarana edukatif yang menyenangkan dan kontekstual.

Penelitian ini menggunakan metode *research and development* (R&D) dengan pendekatan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Proses pengembangan dimulai dari analisis kebutuhan dan karakteristik siswa, perancangan komponen board game (papan permainan, kartu, peraturan, dan pos permainan), pembuatan prototipe, validasi oleh ahli materi dan media, hingga tahap implementasi dan evaluasi dalam bentuk uji coba terbatas dan uji coba lapangan. Subjek penelitian adalah siswa kelas III SDN 07 Negerikaton. Media Board game ini hadir dan dirancang untuk menciptakan proses belajar yang menyenangkan, mendorong partisipasi aktif siswa, serta membantu mereka memahami konsep persatuan secara konkret melalui pengalaman bermain.

Kata Kunci: *Eduassocia*, *board game*, Pancasila, sila ke-3, pembelajaran interaktif, siswa sekolah dasar.

PENDAHULUAN

Pancasila merupakan dasar negara sekaligus pandangan hidup bangsa Indonesia yang memuat nilai-nilai luhur sebagai pedoman dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Salah satu nilai penting dalam Pancasila adalah sila ke-3, yakni "Persatuan Indonesia". Nilai ini mengajarkan pentingnya menjaga persatuan dan kesatuan di tengah keberagaman suku, agama, budaya, dan bahasa yang dimiliki oleh bangsa Indonesia. Penanaman nilai persatuan perlu dimulai sejak dini, khususnya pada jenjang sekolah dasar, sebagai fondasi dalam membentuk karakter warga negara yang toleran, saling menghargai, dan berjiwa kebangsaan. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran Pancasila di sekolah dasar masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang berfokus pada hafalan dan ceramah. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SDN 07 Negerikaton, siswa kelas III masih menunjukkan pemahaman yang rendah terhadap konsep persatuan. Mereka belum mampu mengaitkan nilai-nilai Pancasila, terutama sila ke-3, dengan kehidupan sehari-hari. Guru pun mengakui bahwa penyampaian materi yang hanya bersumber dari buku teks belum mampu membangun keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Menyikapi permasalahan tersebut, diperlukan upaya inovatif dalam pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif, menyenangkan, dan bermakna. Salah satu alternatif yang potensial adalah penggunaan media pembelajaran berbasis permainan atau *board game*. Media ini memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung, interaksi sosial, serta pengambilan keputusan yang menggugah pemikiran kritis dan nilai-nilai kebersamaan. Penelitian ini mengembangkan media *board game* edukatif yang dinamakan **Eduassocia**, yang dirancang khusus untuk menyampaikan materi nilai-nilai Pancasila sila ke-3 secara interaktif dan kontekstual. Melalui media ini, siswa diharapkan dapat lebih mudah memahami makna persatuan Indonesia serta menginternalisasikannya dalam sikap dan perilaku sehari-hari.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang terdiri atas lima tahap utama, yaitu: *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Tahap Analisis (*Analysis*)

Peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru serta siswa kelas III SDN 07 Negerikaton untuk mengidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila, khususnya sila ke-3. Ditemukan bahwa pembelajaran masih bersifat konvensional dan kurang menarik bagi siswa.

Tahap Perancangan (Design)

Berdasarkan hasil analisis, peneliti merancang media board game Eduassocia, termasuk konsep permainan, desain papan, kartu soal, aturan main, serta indikator penilaian yang sesuai dengan nilai-nilai persatuan.

Tahap Pengembangan (Development)

Pembuatan prototipe board game dilakukan berdasarkan desain awal.

Tahap Implementasi (Implementation)

Board game diuji coba secara terbatas pada siswa kelas III untuk mengamati keterlibatan, pemahaman, dan efektivitas pembelajaran. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok kecil dan diarahkan untuk memainkan board game dengan bimbingan guru.

Tahap Evaluasi (Evaluation): Hasil uji coba dikaji melalui observasi, wawancara, dan angket respon siswa serta guru.

Evaluasi digunakan untuk merevisi dan menyempurnakan media sebelum diujicobakan secara lebih luas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di tingkat sekolah dasar memiliki peran krusial dalam membentuk karakter peserta didik, khususnya terkait pemahaman nilai-nilai Pancasila. Namun, pendekatan pembelajaran yang bersifat monoton dan teoritis sering kali tidak efektif dalam menyampaikan makna mendalam dari sila-sila Pancasila, khususnya sila ke-3: Persatuan Indonesia. Untuk menjawab tantangan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan memudahkan siswa dalam menginternalisasi nilai-nilai kebangsaan. Salah satu pendekatan inovatif adalah dengan pengembangan media board game Eduassocia, yang diharapkan mampu mengubah pembelajaran nilai-nilai Pancasila menjadi pengalaman yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa.

Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses belajar yang berfungsi sebagai perantara penyampaian informasi antara guru dan siswa. Media ini mempermudah komunikasi pendidikan dan menciptakan suasana belajar yang lebih. Board Game Eduassocia dikembangkan sebagai bentuk media pembelajaran yang tidak hanya memfasilitasi proses transfer informasi, tetapi juga memperkuat fungsi-fungsi kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Fungsi afektif terlihat dari daya tarik visual dan mekanisme permainan yang memusatkan perhatian siswa. Fungsi kognitif hadir melalui aktivitas berpikir dan pemecahan masalah yang terjadi saat permainan berlangsung.

Dengan desain yang menyenangkan dan interaktif, media board game ini mampu mengatasi hambatan dalam pembelajaran konvensional, memaksimalkan penyampaian pesan pembelajaran, dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan Suwarna et al. (2006), yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas belajar, menghemat waktu, dan memperkuat retensi materi oleh siswa.

Board Game Eduassocia

Board game merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang mengandalkan interaksi antar pemain dan penggunaan papan permainan sebagai elemen utama. Menurut Ratih & Ningsi (2023), board game tidak hanya meningkatkan keaktifan siswa, tetapi juga mendorong interaksi sosial dan pembelajaran yang bermakna. Eduassocia hadir sebagai media yang dirancang khusus untuk memuat nilai-nilai Pancasila sila ke-3 melalui instruksi, soal, dan skenario permainan yang berkaitan dengan persatuan, kerja sama, dan kebersamaan.

Penyusunan konten board game ini melalui tahapan sistematis mulai dari analisis kebutuhan, desain visual, hingga perumusan mekanisme permainan. Mekanisme permainan memuat unsur pengambilan keputusan, strategi, serta tanya jawab yang semuanya berlandaskan pada prinsip-prinsip Pancasila. Eduassocia dirancang agar siswa secara tidak langsung menyerap nilai-nilai persatuan saat bermain. Keunggulan board game ini terletak pada pendekatannya yang menyenangkan, visual yang menarik, serta konten yang edukatif. Hal ini membuat siswa belajar tanpa merasa terbebani. Seperti yang diungkapkan oleh Bernosky (2016), permainan seperti board game memungkinkan proses edukasi terjadi secara tidak langsung melalui pengalaman bermain yang menyenangkan.

Kemampuan Pemahaman

Pemahaman merupakan aspek penting dalam pembelajaran, yang mencakup kemampuan siswa untuk menangkap, menafsirkan, dan menerapkan informasi yang telah diperoleh. Arikunto (2013) membagi pemahaman ke dalam tiga tingkat, yaitu terjemahan, penafsiran, dan ekstrapolasi. Eduassocia secara khusus dirancang untuk melatih siswa dalam memahami makna persatuan, mengaitkan konsep tersebut dengan kehidupan sehari-hari, serta mengaplikasikannya dalam berbagai konteks sosial.

Board game ini memuat skenario dan soal yang dirancang untuk mendorong siswa menyatakan ulang konsep (misalnya arti simbol sila ke-3), membedakan contoh dan bukan contoh dari perilaku sesuai sila ke-3, serta menerapkan konsep tersebut dalam konteks permainan. Hal ini sesuai dengan indikator pemahaman menurut Kenneth D. Moore, seperti mengklasifikasi objek, memberi contoh, serta mengaplikasikan konsep dalam pemecahan masalah. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya menghafal definisi, tetapi mampu memahami makna nilai-nilai kebangsaan secara konseptual dan aplikatif. Eduassocia berhasil menjadi jembatan yang menjadikan pembelajaran tentang Pancasila lebih konkret, kontekstual, dan menyenangkan.

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan SD

Kewarganegaraan (PKn) pada jenjang sekolah dasar bertujuan menanamkan nilai-nilai kebangsaan dan membentuk karakter warga negara yang baik. Dalam praktiknya, pembelajaran PKn seringkali dianggap membosankan karena penyajiannya bersifat satu arah dan teoritis. Hal ini menghambat pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal. Menurut Widiatmaka (2016), PKn harus mengembangkan civic knowledge (pengetahuan kewarganegaraan), civic skills (keterampilan berpartisipasi), dan civic disposition (sikap positif terhadap negara dan masyarakat). Board Game Eduassocia mampu menjawab tantangan ini melalui pendekatan yang mengaktifkan siswa, membangun kerja sama dalam kelompok, dan menstimulus siswa untuk berdiskusi serta mengambil keputusan kolektif.

Dengan pembelajaran berbasis permainan, siswa terlibat secara langsung dalam proses belajar dan mengalami nilai-nilai Pancasila bukan sekadar melalui teori, tetapi melalui simulasi nyata dalam permainan. Hal ini juga sejalan dengan pendapat Winataputra (dalam Winarno, 2014) bahwa PKn harus diajarkan melalui pengalaman dan interaksi, bukan hanya hafalan.

Nilai-Nilai Pancasila Sila ke-3

Sila ke-3 "Persatuan Indonesia" mengandung makna pentingnya menjaga keharmonisan dalam keberagaman. Simbol pohon beringin merepresentasikan semangat perlindungan dan kebersamaan seluruh elemen bangsa Indonesia. Eduassocia memuat nilai-nilai ini secara eksplisit dalam konten permainannya, seperti soal-soal tentang toleransi, kebersamaan, patriotisme, serta mengutamakan kepentingan bersama.

Melalui pengalaman bermain, siswa dihadapkan pada situasi di mana mereka harus memilih tindakan yang mencerminkan nilai persatuan. Misalnya, dalam memilih jawaban soal, bekerja sama dengan teman satu tim, atau menyelesaikan misi bersama. Dengan demikian, pembelajaran nilai-nilai Pancasila menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami. Yunianti & Dewi (2021) menyatakan bahwa persatuan Indonesia adalah pilar utama dalam keberlangsungan bangsa. Eduassocia berhasil menjadikan nilai ini sebagai inti pembelajaran yang dikemas secara kreatif dan menarik, serta mendorong siswa untuk menumbuhkan semangat kebangsaan sejak dini.

KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran *Board Game Eduassocia* merupakan suatu inovasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar terhadap nilai-nilai Pancasila, khususnya sila ke-3, yaitu "Persatuan Indonesia." Media ini dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE, yang melibatkan tahap analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Dalam tahap analisis ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami makna persatuan karena metode pembelajaran yang digunakan masih dominan bersifat teoritis dan kurang menarik. Berdasarkan hal tersebut, dikembangkanlah *Board Game Eduassocia* sebagai solusi pembelajaran yang menggabungkan unsur edukatif dan rekreatif.

Media ini dirancang secara interaktif dan kontekstual, dengan memanfaatkan desain visual yang menarik, mekanisme permainan yang mendorong kerja sama antar siswa, serta soal-soal dan tantangan yang berisi nilai-nilai persatuan, toleransi, kebersamaan, dan kepentingan bersama. Eduassocia memberikan pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan, memungkinkan siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam proses memahami dan menerapkan nilai-nilai kebangsaan melalui permainan. Media Board game ini tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih variatif dan komunikatif, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap minat dan pemahaman siswa. Pengalaman belajar yang diciptakan melalui media ini menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna, serta mendukung pencapaian tujuan pendidikan karakter di sekolah dasar, khususnya dalam menanamkan semangat persatuan dan nasionalisme sejak dini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan dan penyusunan penelitian ini. Ucapan terima kasih disampaikan khususnya kepada pihak SDN 07 Negerikaton yang telah memberikan izin serta kesempatan untuk melaksanakan uji coba media di lingkungan sekolah, kepada para guru dan siswa kelas III yang telah berpartisipasi aktif dalam proses penelitian, serta kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan masukan yang sangat berarti. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Edisi Revisi). Jakarta: Bumi Aksara.
- Bernosky, R. L. (2016). The Educational Value of Board Games: Interactive Learning through Play. *Journal of Teaching and Learning*, 10(3), 45–52.
- Gerlach, V. S., & Ely, D. P. (1980). *Teaching and Media: A Systematic Approach*. Englewood Cliffs: Prentice Hall.
- Kenneth D. Moore. (2001). *Classroom Teaching Skills* (5th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Maskur, R., Nofrizal, N., & Syazali, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 177–186.
- Ramli, M. (2012). *Media Pembelajaran dalam Perspektif Pendidikan Modern*.

Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Ratih, S., & Ningsi, D. (2023). Penggunaan Board Game sebagai Media Interaktif dalam Pembelajaran PPKn. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 23–30.

Widiatmaka, P. (2016). Kendala Pendidikan Kewarganegaraan dalam Membangun Karakter Peserta Didik di Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 13(2), 188–198.

Winataputra, U. S. (dalam Winarno, S.). (2014). *Pendidikan Kewarganegaraan: Konsep dan Implementasi*. Jakarta: Rajawali Pers.

Yunianti, V. D., & Dewi, D. A. (2021). Implementasi Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Bermasyarakat. *EduPsyCouns Journal*, 3(2), 108–117.