

ABSTRAK

PENERAPAN MEDIA *PANCAPATH BOARD* TERHADAP PARTISIPASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SMP NEGERI 8 BANDAR LAMPUNG

Oleh :
DESIKA FITRIANA

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan Media *Board Game* terhadap partisipasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas VIII SMP. Metode yang digunakan adalah *quasi experiment* dengan pendekatan kuantitatif dan desain *Posttest-Only Control Group Design*. Sampel terdiri dari 60 peserta didik, yaitu 30 peserta didik kelas VIII B sebagai kelas eksperimen yang menerapkan media *board game* dan 30 peserta didik kelas VIII C sebagai kelas kontrol yang menerapkan media teka-teki silang.

Pengumpulan data dilakukan melalui angket, lembar observasi, dan refleksi antusias. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik pada kelas eksperimen menunjukkan partisipasi belajar yang lebih tinggi dan merata dibandingkan kelas kontrol, dengan keunggulan yang paling signifikan pada dimensi kognitif. Hasil refleksi antusias memperlihatkan bahwa mayoritas peserta didik kelas eksperimen berada pada kategori sangat baik dan merespons media *board game* ular tangga dengan antusiasme yang tinggi.

Berdasarkan hasil uji Independent Samples *T-Test* diperoleh nilai signifikansi 0,007 (*Sig.*<0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan media *board game* terhadap partisipasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas VIII SMP.

Kata Kunci : *Board Game*, Partisipasi Belajar, Pendidikan Pancasila.

ABSTRACT

THE USE OF PANCAPATH BOARD TO ENHANCE STUDENT PARTICIPATION IN THE SUBJECT OF PANCASILA EDUCATION AT SMP NEGERI 8 BANDAR LAMPUNG

**By
DESIKA FITRIANA**

This study aims to determine how the use of board games affects student participation in Pancasila Education classes for eighth-grade junior high school students. The method used was a quasi-experimental study with a quantitative approach and a Posttest-Only Control Group Design. The sample consisted of 60 students: 30 students from Grade 8 Class B as the experimental group using the board game, and 30 students from Grade 8 Class C as the control group using crossword puzzles. Data collection was conducted through questionnaires, observation sheets, and reflection journals. The results of the study indicate that students in the experimental class demonstrated higher and more consistent learning participation compared to the control class, with the most significant advantage in the cognitive dimension. The results of the enthusiastic reflections showed that the majority of students in the experimental class fell into the “very good” category and responded to the Snakes and Ladders board game medium with high enthusiasm. Based on the results of the Independent Samples T-Test, a significance value of 0.007 (Sig. < 0.05) was obtained, so it can be concluded that there is a significant effect of the use of the board game medium on student learning participation in the Pancasila Education subject for 8th-grade junior high school students.

Keywords : Board Game, Active Learning, Pancasila Education.