

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

**Skripsi**

**Oleh:**

**DESIKA FITRIANA**

**NPM 2213032099**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2026**

## 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.**

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

**Oleh  
DESIKA FITRIANA**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada**

**Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan  
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2026**

Judul Skripsi

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

Nama Mahasiswa

: **Desika Fitriana**

NPM

: **2213032099**

Program Studi

: **Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

Jurusan

: **Pendidikan IPS**

Fakultas

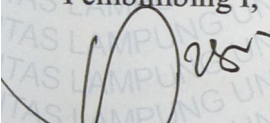
: **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

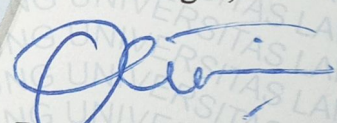


**1. Komisi Pembimbing**

Pembimbing I,

Pembimbing II,

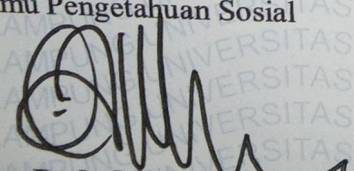
  
**Dr. Yunisca Nuralisa, M.Pd.**  
NIP 19870602 200812 2 001

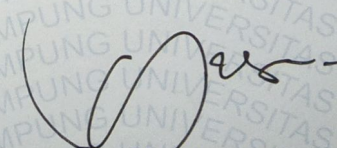
  
**Devi Sutrisno Putri, S.Pd., M.Pd**  
NIP 19930916 201903 2 021

**2. Mengetahui**

Ketua Jurusan Pendidikan  
Ilmu Pengetahuan Sosial

Koordinator Program Studi  
Pendidikan PkN

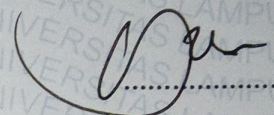
  
**Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.**  
NIP 19741108 200501 1 003

  
**Dr. Yunisca Nuralisa, M.Pd.**  
NIP 19870602 200812 2 001

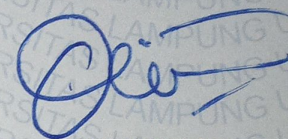
**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

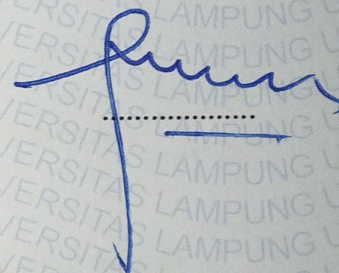
**Ketua : Dr. Yunisca Nurmalisa, M.Pd.**



**Sekretaris : Devi Sutrisno Putri, S.Pd., M.Pd.**



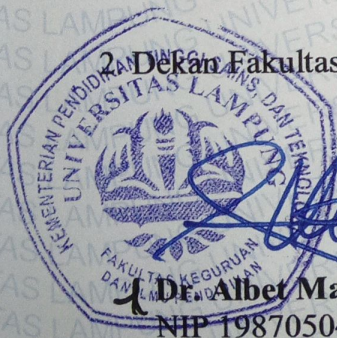
**Penguji  
Bukan Pembimbing : Drs. Berchah Pitoewas, M.H.**



**2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.**

**NIP 19870504 201404 1 001**



**Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 07 Mei 2026**

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, adalah :

Nama : Desika Fitriana  
NPM : 2213032099  
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan  
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Alamat : Jl. Pangeran Tirtayasa, Sukabumi, Bandar Lampung,

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana disuatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar Pustaka.

Bandar Lampung, 07 Mei 2026

  
Desika Fitriana  
NPM 221303209

## RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Kayu Agung, pada tanggal 06 Desember 2003, anak perempuan pertama dari dua bersaudara, buah cinta kasih dari kedua orang tua hebatku.

Penulis menyelesaikan pendidikan di TK Yayasan Wanita Kereta Api (YWKA) pada tahun 2010, SD Negeri I Sawah Lama pada tahun 2016, kemudian MTs Negeri 2 Bandar Lampung pada tahun 2019, dan SMAS Yadika Bandar Lampung pada tahun 2022.

Tahun 2022 penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang Perguruan Tinggi dan tercatat sebagai mahasiswa Program Studi PPKn Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN.

Penulis pernah aktif dalam organisasi kemahasiswaan diantaranya yaitu Forum Pendidikan Kewarganegaraan (Fordika) pada tahun 2022, Koperasi Mahasiswa Unila pada tahun 2023, dan penulis pernah mengikuti program Wirausaha Merdeka Proteksi Unila Batch 3 dengan periode penugasan selama 4 bulan yaitu September-Desember 2024. Penulis juga pernah menjadi staf divisi operasional dalam kegiatan volunteer Gubuk Literasi pada tahun 2024.

Penulis melaksanakan Kuliah Kerja Lapangan (KKL) dengan tujuan Solo-Jogja-Jakarta pada bulan Juli 2024, serta pelaksanaan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Suka Bhakti Kecamatan Gedung Aji Baru, Kabupaten Tulang Bawang dan melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMP Negeri 1 Gedung Aji Baru pada bulan Januari-Februari 2025.

## MOTTO

*“It always seems impossible until it's done”*

- Nelson Mandela -

“Tidak semua orang memulai dari kemudahan, tapi semua orang punya kesempatan untuk tidak berhenti di keterbatasan”

- Desika Fitriana -

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbil'alamin. Dengan segala kerendahan hati dan rasa syukur kepada Allah SWT atas setiap limpahan rahmat serta karunia-Nya, penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Setiap proses dan langkah yang dilalui menjadi bukti bahwa pertolongan Allah hadir pada waktu yang paling tepat. Karya ini penulis persembahkan dengan penuh cinta dan penghormatan kepada:

### Kedua Orang Tuaku

Untuk ibu dan ayah tercinta, yang dengan segala keterbatasan tetap memilih untuk tidak membatasi mimpiku. Di saat keadaan tidak selalu mudah, kalian tetap berjuang diam-diam, menyisihkan lelah, menahan keinginan dan menguatkan langkahku tanpa banyak kata. Aku tahu, perjalanan ini tidak hanya milikku, ada doa yang tak pernah putus kalian langitkan, ada pengorbanan yang sering tak terlihat, dan ada harapan besar yang kalian titipkan di setiap langkahku. Karya ini tidak akan pernah cukup untuk membalas segalanya, namun izinkan ini menjadi tanda kecil bahwa setiap langkahku selalu membawa nama dan cinta kalian kedalamnya. Terimakasih telah percaya kepadaku, bahkan saat keadaan terasa sempit dan penuh batasan.

### Serta,

Almamaterku tercinta, Universitas Lampung. Tempat yang telah membuka ruang bagi penulis untuk belajar, bertumbuh, dan memperluas cara pandang terhadap kehidupan. Lingkungan akademik yang kaya pengalaman memberikan banyak pelajaran berharga yang membentuk perjalanan intelektual ini. Karya ini menjadi jejak kecil kontribusi yang diharapkan dapat memberi manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan di masa mendatang.

## SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Penerapan Media *PancaPath Board* Terhadap Partisipasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di SMP Negeri 8 Bandar Lampung”. Skripsi ini dibuat guna memenuhi syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Lampung.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada berbagai pihak atas segala bantuan baik berupa pemikiran, fasilitas, motivasi dan lain-lain demi terselenggaranya penulisan skripsi ini dari awal sampai akhir. Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kepada:

1. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
2. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerja Sama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
3. Bapak Bambang Riadi, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Keuangan dan Umum Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
4. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
5. Bapak Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;

6. Ibu Dr. Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd., selaku Koordinator Program Studi PPKn Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, dan selaku pembimbing Akademik sekaligus sebagai pembimbing I. Terimakasih atas bimbingan saran dan masukannya serta meluangkan waktu, tenaga, pikiran, motivasi, dan nasihat dalam penyelesaian skripsi ini;
7. Ibu Devi Sutrisno Putri, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing II Terimakasih atas bimbingan saran dan masukannya serta meluangkan waktu, tenaga, pikiran, motivasi, dan nasihat dalam penyelesaian skripsi ini;
8. Bapak Drs. Berchah Pitoewas, M.H., selaku pembahas I terima kasih atas saran dan masukannya serta meluangkan waktu, tenaga, pikiran, motivasi, dan nasihat dalam penyelesaian skripsi ini;
9. Ibu Nurhayati, S.Pd., M.Pd., selaku pembahas II terima kasih atas saran dan masukannya serta meluangkan waktu, tenaga, pikiran, motivasi, dan nasihat dalam penyelesaian skripsi ini;
10. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, terima kasih atas segala ilmu yang telah diberikan, saran, motivasi, dan segala bantuan yang diberikan;
11. Staf Program Studi PPKn Universitas Lampung yang telah membantu penulis selama mengadakan penelitian;
12. Bapak Suisnedy, S.Pd., M.M., selaku kepala SMP Negeri 8 Bandar Lampung yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian dengan lancar;
13. Ibu Puspita Sari, S.Pd., selaku guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas VIII dan seluruh bapak, ibu guru sekaligus staf SMP Negeri 8 Bandar Lampung yang telah memberikan bantuan, semangat, motivasi pada penulis selama melakukan penelitian di SMP Negeri 8 Bandar Lampung;

14. Seluruh Bapak dan Ibu Guruku terima kasih atas segala ilmu yang telah kalian ajarkan, yang mendewasakanku dalam berpikir, bertutur, dan bertindak;
15. Teristimewa untuk kedua orang tua hebatku, ayah dan ibu yang senantiasa memberikan kasih sayang, dukungan, serta kepercayaan tanpa batas terhadap penulis. Terimakasih atas semua doa yang diam-diam dipanjatkan, pengorbanan yang tidak pernah diceritakan, serta setiap dukungan yang selalu hadir dalam berbagai keadaan. Tidak ada kata yang mampu menggambarkan betapa besar jasa dan kasih sayang yang telah diberikan. Semoga karya sederhana ini dapat menjadi salah satu hal yang membanggakan bagi kalian;
16. Untuk adikku tersayang, terimakasih telah menjadi sumber kebahagiaan dan semangat dalam kehidupan penulis. Kehadiranmu dengan segala keceriaan, tawa, dan tingkah lucu sering menjadi penghibur ditengah rasa lelah dan kesibukan selama menyelesaikan skripsi ini. Tumbuhlah dengan bahagia dan penuh rasa syukur serta teruslah belajar dan kejarlah cita-citamu setinggi mungkin dimasa yang akan datang;
17. Teman-teman terbaikku semasa sekolah, terimakasih atas kebersamaan, persahabatan, serta telah menjadi bagian dari perjalanan panjang kehidupan penulis. Meskipun waktu dan jarak telah membawa kita kejalan kehidupan yang berbeda, namun dukungan, doa, perhatian, dan semangat yang kalian berikan menjadi motivasi bagi penulis untuk terus berkembang dan berjuang meraih cita-cita.
18. Teman-teman terbaikku sedari awal perkuliahan hingga saat ini yang selalu berada disekitarku. Terimakasih atas kebersamaan, dukungan, bantuan, motivasi, serta berbagai cerita yang telah mewarnai hari-hari penulis, baik dalam suka maupun duka. Terimakasih telah hadir sebagai tempat keluh kesah serta saling menguatkan dan mengingatkan untuk terus melangkah ketika rasa semangat mulai melemah. Semoga setiap langkah yang kita tempuh kelak dipenuhi keberhasilan dan kebahagiaan;

19. Teman-teman seperjuangan selama mengikuti kegiatan Wirausaha Merdeka (Proteksi Unila) Batch 3 terimakasih atas pengalaman, perjuangan, pembelajaran dan motivasinya;
20. Teman-teman seperjuangan KKN-PLP Desa Sukabhakti Kecamatan Gedung Aji Baru Kabupaten Tulang Bawang, atas segala semangat dan motivasi serta hal-hal baik lainnya;
21. Teman-teman seperjuangan di Prodi PPKn angkatan 2022 serta kakak tingkat dan adik tingkat, dari angkatan 2019 – 2025 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terima kasih atas dukungan yang kalian berikan;
22. Terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini;
23. Terimakasih almamater tercintaku, Universitas Lampung.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan penyajiannya. Akhirnya penulis berharap semoga dengan kesederhanaannya skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Bandarlampung, 07 Mei 2026  
Penulis

Desika Fitriana  
NPM. 2213032099

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Penerapan Media *PancaPath Board* Terhadap Partisipasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di SMP Negeri 8 Bandar Lampung” yang merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Untuk itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Semoga Allah SWT selalu memberkahi langkah kita dan memberikan kesuksesan dimasa mendatang serta semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, 07 Mei 2026

Penulis

Desika Fitriana

NPM. 2213032099

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	ii
<i>ABSTRACT</i> .....	iii
RIWAYAT HIDUP .....	viii
MOTTO .....	ix
P E R S E M B A H A N .....	x
SANWACANA.....	xi
KATA PENGANTAR .....	xv
DAFTAR ISI .....	xvi
DAFTAR TABEL .....	xix
DAFTAR GAMBAR .....	xx
I. PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
1. Manfaat Teoritis.....	6
2. Manfaat Praktis .....	7
a) Bagi sekolah .....	7
b) Bagi Peneliti .....	7
c) Bagi Pendidik .....	7
d) Bagi Peserta didik .....	7
G. Ruang Lingkup Penelitian .....	8
a) Ruang Lingkup Ilmu.....	8
b) Ruang Lingkup Objek Penelitian .....	8
c) Ruang Lingkup Subjek Penelitian .....	8
d) Ruang Lingkup Tempat Penelitian.....	8
e) Ruang Lingkup Waktu Penelitian .....	8

II. TINJAUAN PUSTAKA.....	9
A. Deskripsi Teoritis.....	9
1. Tinjauan Umum Tentang Media Pembelajaran <i>Board Game</i> .....	9
a) Pengertian Media Pembelajaran .....	9
b) Ciri-ciri Media Pembelajaran .....	10
c) Fungsi Media Pembelajaran .....	12
d) Teori Belajar.....	13
e) Pengertian <i>Board Game</i> .....	16
f) Karakteristik <i>Board Game</i> .....	17
g) Kajian Teori Media <i>PancaPath Board</i> .....	19
h) Indikator Media Pembelajaran.....	20
i) Manfaat Media <i>Board Game</i> .....	22
j) Manfaat Media <i>Board Game</i> .....	24
2. Tinjauan Umum Tentang Partisipasi Belajar Peserta didik .....	27
a) Pengertian Partisipasi Belajar Peserta didik .....	27
b) Indikator Partisipasi Belajar .....	28
c) Faktor yang mempengaruhi Partisipasi Belajar .....	30
d.) Pencapaian Partisipasi Belajar.....	31
3. Tinjauan Umum Tentang Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila.....	33
a) Pengertian Pembelajaran Pendidikan Pancasila.....	33
b) Hakikat dan Tujuan Pendidikan Pendidikan Pancasila .....	34
c) Kompetensi Pembelajaran Pendidikan Pancasila .....	35
B. Kajian Penelitian Relevan.....	37
C. Kerangka Pikir Penelitian .....	38
D. Hipotesis Penelitian .....	40
III. METODOLOGI PENELITIAN .....	41
A. Jenis Penelitian .....	41
B. Desain Penelitian .....	42
C. Populasi dan Sampel .....	42
D. Variabel Penelitian .....	44
E. Definisi Konseptual dan Operasional .....	44
F. Teknik Pengumpulan Data.....	47
G. Instrumen Penelitian.....	48
H. Uji Validitas dan Reliabilitas .....	50
I. Teknik Analisis Data .....	51
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	56

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	56
1. Profil SMP Negeri 8 Bandar Lampung .....	56
2. Visi dan Misi .....	57
3. Tujuan Sekolah.....	57
B. Deskripsi Data Uji Coba Instrumen Penelitian .....	58
1. Uji Coba Validitas Angket.....	58
2. Uji Coba Reliabilitas Angket .....	60
C. Deskripsi Data Penelitian.....	61
1. Pengumpulan Data.....	61
2. Penyajian Data.....	62
D. Uji Prasyarat Analisis .....	96
1. Uji Normalitas .....	96
2. Uji Homogenitas .....	97
3. Uji Hipotesis .....	98
E. Pembahasan Hasil Penelitian .....	100
V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	116
A. Kesimpulan .....	116
B. Saran.....	117

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Desain Penelitian.....	42
Tabel 3. 2 Populasi Penelitian .....	43
Tabel 3. 3 Sampel Penelitian .....	44
Tabel 3. 4 Uji Reliabilitas .....	51
Tabel 4. 1 Hasil Uji Coba Angket (Variabel X).....	58
Tabel 4. 2 Hasil Uji Coba Angket (Variabel Y).....	59
Tabel 4. 3 Hasil Uji Reliabilitas Angket (Variabel X).....	60
Tabel 4. 4 Hasil Uji Reliabilitas Angket (Variabel Y).....	60
Tabel 4. 5 Kriteria Skor Teoritis Partisipasi Belajar.....	65
Tabel 4. 6 Distribusi Frekuensi Partisipasi Belajar Pada Kelas Eksperimen. ....	67
Tabel 4. 7 Hasil Analisis Partisipasi Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen ....	68
Tabel 4. 8 Kriteria Skor Teoritis Partisipasi Belajar.....	69
Tabel 4. 9 Distribusi Frekuensi Partisipasi Belajar Kelas Kontrol.....	70
Tabel 4. 10 Hasil Analisis Partisipasi Belajar Kelas Kontrol.....	71
Tabel 4. 11 Kriteria Skor Teoritis Partisipasi Belajar.....	74
Tabel 4. 12 Distribusi Frekuensi Partisipasi Belajar Pada Kelas Eksperimen .....	76
Tabel 4. 13 Hasil Analisis Partisipasi Belajar Kelas Eksperimen .....	77
Tabel 4. 14 Kriteria Skor Teoritis Partisipasi Belajar.....	78
Tabel 4. 15 Distribusi Frekuensi Partisipasi Belajar Kelas Kontrol.....	79
Tabel 4. 16 Hasil Analisis Partisipasi Belajar Kelas Kontrol.....	80
Tabel 4. 17 Hasil Perbandingan Kelas Eksperimen dan Kontrol. ....	81
Tabel 4. 18 Hasil Perbandingan Perindikator Eksperimen dan Kontrol.....	82
Tabel 4. 19 Kriteria Skor Teoritis Partisipasi Belajar.....	83
Tabel 4. 20 Distribusi Frekuensi Variabel X (Eksperimen).....	85
Tabel 4. 21 Hasil Analisis Partisipasi Belajar Kelas Eksperimen .....	85
Tabel 4. 22 Kriteria Skor Teoritis Partisipasi Belajar.....	86
Tabel 4. 23 Distribusi Frekuensi Variabel Y (Eksperimen).....	87
Tabel 4. 24 Hasil Analisis Partisipasi Belajar Kelas Eksperimen .....	87
Tabel 4. 25 Kriteria Skor Teoritis Partisipasi Belajar.....	88
Tabel 4. 26 Distribusi Frekuensi Variabel X (Kontrol) .....	89
Tabel 4. 27 Hasil Analisis Partisipasi Belajar Kelas Kontrol.....	90
Tabel 4. 28 Kriteria Skor Teoritis Partisipasi Belajar.....	91
Tabel 4. 29 Distribusi Frekuensi Variabel Y (Kontrol) .....	92
Tabel 4. 30 Hasil Analisis Partisipasi Belajar Kelas Kontrol.....	92
Tabel 4. 31 Kriteria Skor Teoritis Partisipasi Belajar.....	93
Tabel 4. 32 Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen.....	94
Tabel 4. 33 Kriteria Skor Teoritis Partisipasi Belajar.....	95
Tabel 4. 34 Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol.....	96
Tabel 4. 35 Hasil Uji Homogenitas Data Penelitian.....	98
Tabel 4. 36 Hasil Uji <i>Indenpendent Sample t-Test</i> .....	99
Tabel 4. 37 Hasil Perbandingan Uji <i>Indenpendent Sample t-Test</i> .....	113

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Pikir .....	39
Gambar 4. 1 Distribusi Frekuensi Observasi Partisipasi Belajar Kelas Eksperimen.	67
Gambar 4. 2 Distribusi Frekuensi Observasi Partisipasi Belajar Kelas Kontrol.....	71
Gambar 4. 3 Distribusi Frekuensi Observasi Partisipasi Belajar Kelas Eksperimen .	76
Gambar 4. 4 Distribusi Frekuensi Observasi Partisipasi Belajar Kelas Kontrol.....	80

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Partisipasi belajar peserta didik merupakan aspek penting dalam proses pendidikan yang melibatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, seperti bertanya, berdiskusi, berkolaborasi, dan berkontribusi di kelas (Widyatama *et al.*, 2024). Pada pelajaran Pendidikan Pancasila, partisipasi tidak hanya mencakup ranah kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik, dimana peserta didik diharapkan dapat menginternalisasikan nilai-nilai seperti demokrasi, toleransi, dan kesadaran kewarganegaraan melalui interaksi langsung (Syihabuddin, 2024). Teori pembelajaran aktif menunjukkan bahwa partisipasi belajar mendorong peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, empati sosial, dan pengambilan keputusan etis, yang menjadi tujuan utama Pendidikan Pancasila sebagai mata pelajaran strategis dalam Kurikulum Merdeka Indonesia (Seftriyana dan Megasari, 2025). Partisipasi ini menjadi fondasi untuk membentuk karakter kebangsaan, dimana peserta didik secara aktif membangun pemahaman nilai-nilai Pancasila melalui pengalaman bermakna. Pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), dimana peserta didik mengalami perkembangan kognitif dan emosional yang pesat, partisipasi belajar menjadi semakin relevan untuk menjembatani antara teori abstrak dan aplikasi nyata dalam kehidupan bermasyarakat (Rahmadini, Sundawa, dan Sopianingsih, 2025).

Meskipun partisipasi belajar memiliki peran vital, permasalahan partisipasi belajar secara umum sering dijumpai dalam pembelajaran PPKn di Indonesia, di mana peserta didik cenderung pasif, kurang antusias, dan minim keterlibatan. Beberapa kajian menunjukkan bahwa dominasi

metode pembelajaran konvensional yang monologis dan satu arah menyebabkan peserta didik kurang terlibat secara emosional dan intelektual, sehingga menghambat pencapaian tujuan pendidikan karakter (Rizkia *et al.*, 2025). Pada tingkat sekolah dasar dan menengah, Pendidikan Pancasila sering menghadapi rendahnya keterlibatan peserta didik karena kurangnya pendekatan interaktif, yang membuat mata pelajaran ini terasa abstrak dan tidak relevan dengan kehidupan nyata. Permasalahan ini didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa peserta didik lebih responsif terhadap metode adaptif, tetapi pendekatan tradisional masih mendominasi, menyebabkan penurunan partisipasi secara signifikan. Secara keseluruhan, permasalahan ini menekankan kebutuhan transformasi pembelajaran untuk mendorong partisipasi yang lebih inklusif dan bermakna (Agus *et al.*, 2024).

Permasalahan partisipasi belajar juga teridentifikasi di lokasi penelitian, yaitu SMP Negeri 8 Bandar Lampung. Berdasarkan observasi awal dan wawancara informal yang dilakukan peneliti pada peserta didik di kelas VIII, terlihat gambaran konkret mengenai kondisi partisipasi belajar peserta didik dalam beberapa aspek. Dalam aspek perilaku, peserta didik menunjukkan kecenderungan pasif selama proses pembelajaran. Dari 30 peserta didik yang hadir, rata-rata hanya 8-10 peserta didik yang mengajukan pertanyaan atau memberikan respons verbal. Sebagian besar peserta didik cenderung menunggu ditunjuk oleh guru sebelum mau berbicara. Keterlibatan dalam diskusi kelompok juga terbatas, dengan dominasi 2-3 peserta didik yang lebih vokal sementara anggota kelompok lainnya bersikap pasif. Dari sisi emosional, peserta didik menunjukkan ekspresi yang cenderung datar dan kurang antusias saat mengikuti pembelajaran. Beberapa peserta didik terlihat mengobrol di luar konteks pelajaran, bermain dengan alat tulis, atau menundukkan kepala. Minat terhadap materi Pendidikan Pancasila tampak rendah, terutama pada topik-topik yang bersifat normatif dan abstrak seperti nilai-nilai Pancasila dan konstitusi. Dalam dimensi kognitif, ketika guru mengajukan pertanyaan

kepada kelas, suasana cenderung hening. Hanya sedikit peserta didik yang berani menjawab secara sukarela. Hasil pra-observasi ini mencerminkan bahwa peserta didik di kelas VIII belum menunjukkan partisipasi aktif dalam aspek bertanya dan menjawab, yang merupakan indikator paling mendasar dari keterlibatan belajar. Sebagian siswa yang menunjukkan antusiasme apabila ketika proses pembelajaran berlangsung melibatkan aktivitas menyenangkan seperti permainan, tetapi secara umum, siswa kurang aktif dalam diskusi dan tidak mengerjakan tugas secara konsisten. Guru di sekolah tersebut mengakui bahwa partisipasi tidak merata di seluruh kelas dengan tingkat yang bervariasi, sehingga memengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran yang mencakup pembentukan identitas kewarganegaraan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penerapan media *Board Game* dapat menjadi alternatif yang relevan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Board Game* secara umum didefinisikan sebagai permainan yang melibatkan pemindahan bidak atau objek di atas papan permainan, dengan aturan yang melatih keterampilan seperti strategi, kolaborasi, dan pengambilan keputusan (Merkuri dkk., 2025).

Pada konteks pendidikan, *Board Game* berfungsi sebagai alat pembelajaran aktif yang menggabungkan elemen kompetisi sehat, umpan balik langsung, dan interaksi sosial untuk mendorong keterlibatan siswa (Bayeck, 2020). Contoh media *Board Game* yang umum dijumpai yaitu termasuk permainan *Monopoly* (untuk konsep ekonomi dan negosiasi), *Scrabble* (untuk pengembangan bahasa), *Chess* (untuk strategi dan pemecahan masalah), serta permainan kustom seperti ular tangga edukatif yang dimodifikasi dengan soal-soal tematik (Alex dkk., 2024). Pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, *Board Game* dapat disesuaikan dengan nilai-nilai Pancasila, misalnya dengan menyisipkan pertanyaan tentang demokrasi atau toleransi di petak-petak permainan, sehingga siswa belajar melalui pengalaman interaktif yang menyenangkan (Seftriyana dan Megasari, 2025). Media ini cocok untuk peserta didik jenjang sekolah

menengah karena sifatnya visual, kolaboratif, dan fleksibel, yang dapat meningkatkan partisipasi melalui unsur permainan yang merangsang aspek kognitif, afektif, dan sosial peserta didik tersebut.

Pada penelitian ini, media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti dinamakan *PancaPath Board*, yaitu sebuah inovasi berbasis permainan ular tangga yang mengusung konsep petualangan edukatif. Istilah “*Panca*” merujuk pada Pancasila sebagai dasar ideologi negara Indonesia yang menjadi landasan utama materi Pendidikan Pancasila, sedangkan kata “*Path*” melambangkan jalur atau perjalanan yang ditempuh siswa melalui representasi keanekaragaman budaya Indonesia dari Sabang hingga Merauke. Penamaan ini dimaksudkan untuk menggambarkan proses pembelajaran yang interaktif, di mana siswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga berpartisipasi secara aktif melalui mekanisme permainan yang dirancang secara khusus. *PancaPath Board* disusun dengan mengintegrasikan elemen budaya lokal, seperti rumah adat, tarian tradisional, dan makanan khas ke dalam format permainan ular tangga sederhana.

Media ini diharapkan mampu mendukung pengukuran partisipasi belajar siswa secara visual sekaligus menumbuhkan keterampilan sosial, seperti diskusi dan kerja sama, yang relevan dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Urgensi dari penelitian ini yakni berupaya mengisi kesenjangan kajian dalam bidang Pendidikan Pancasila di Indonesia, khususnya terkait pemanfaatan *Board Game* untuk meningkatkan partisipasi siswa. Studi mengenai integrasi nilai-nilai Pancasila melalui pendekatan gamifikasi masih relatif terbatas, sementara penelitian yang ada lebih banyak berfokus pada dampak gamifikasi terhadap partisipasi dalam mata pelajaran umum (Dwitya *et al.*, 2023). Keterbaruan penelitian ini terletak pada fokus khusus pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat SMP, yang jarang dieksplorasi dibandingkan dengan mata pelajaran lain seperti bahasa atau sains. Keunikan penelitian terletak pada

adaptasi *Board Game* berbasis ular tangga dengan konten Pancasila, yang diberi nama *Pancapath Board*. Pendekatan ini menawarkan metode humanis dan kontekstual untuk mengatasi rendahnya keterlibatan siswa terhadap isu kewarganegaraan. Pendekatan tersebut juga mendorong nilai keberagaman global melalui interaksi kelompok.

Penelitian ini mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif dan berbasis proyek (Lestariningsih dkk., 2024). Partisipasi belajar siswa menjadi kunci untuk mencapai profil pelajar Pancasila yang mandiri dan gotong royong. Penelitian ini relevan untuk menyediakan solusi inovatif di sekolah dengan keterbatasan teknologi (Lestari & Hermawati, 2023). *Board Game* seperti *Pancapath Board* menawarkan media murah, mudah diakses, dan efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa tanpa bergantung pada perangkat digital canggih. Pentingnya penelitian ini terletak pada kontribusinya terhadap pengembangan *soft skills* siswa, seperti komunikasi, kerjasama, dan pemikiran kritis. *Soft skills* tersebut esensial dalam pendidikan karakter dan kewarganegaraan di era digital (Nurchayani, Basori, dan Sahari 2023). Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan dasar empiris bagi inovasi pembelajaran, memperkaya literatur yang masih terbatas, serta berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan karakter di Indonesia.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat diidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut :

1. Kurangnya antusiasme peserta didik terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila, terlihat dari minimnya respon saat guru menjelaskan
2. Rendahnya partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, terlihat dari kurangnya keterlibatan dalam diskusi, bertanya, dan kolaborasi

### **C. Batasan Masalah**

1. Partisipasi belajar yang diteliti dibatasi pada indikator keterlibatan peserta didik dalam diskusi, bertanya, dan kolaborasi pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas VIII di SMP Negeri 8 Bandar Lampung
2. Penerapan pembelajaran interaktif yang digunakan pada penelitian ini adalah media pelajaran berbasis *Board Game* berbasis ular tangga yang diberi nama *Pancapath Board* pada kelas eksperimen dan media Teka-Teki Silang (TTS) pada kelas kontrol

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah dalam penelitian ini maka dapat dirumuskan masalahnya adalah “apakah terdapat perbedaan partisipasi belajar antara kelas yang menggunakan media board game dan kelas yang menggunakan Teka-Teki Silang (TTS) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMP Negeri 8 Bandar Lampung?”

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menjelaskan serta mendeskripsikan Penerapan Media *PancaPath Board Game* Terhadap Partisipasi Belajar Peserta didik Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMP Negeri 8 Bandar Lampung.

### **F. Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang media pembelajaran dan partisipasi belajar. Penelitian ini juga mengkaji pengaruh penggunaan media *Board Game* terhadap partisipasi belajar peserta didik, hasil penelitian ini akan memperkuat literatur mengenai efektivitas media visual sebagai alat bantu pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Penelitian ini juga diharapkan mampu memperkuat

konsep partisipasi belajar yang dipengaruhi media pembelajaran, serta menambah wawasan tentang penerapan media *Board Game* dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila yang masih jarang diteliti. Maka dari itu penelitian ini menjadi sumber referensi bagi para akademisi dan peneliti yang tertarik pada inovasi media pembelajaran dan upaya peningkatan partisipasi belajar peserta didik.

## **2. Manfaat Praktis**

### **1. Bagi sekolah**

Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi pihak sekolah dalam merancang dan mengembangkan kebijakan pembelajaran yang mendorong penerapan media inovatif seperti *Board Game*.

### **2. Bagi Peneliti**

Penelitian ini memberikan peneliti kesempatan untuk menguji efektivitas media *PancaPath Board Game* dalam meningkatkan partisipasi belajar peserta didik, yang dapat menjadi referensi praktis untuk merancang strategi pengajaran yang lebih interaktif di masa depan.

### **3. Bagi Pendidik**

Penelitian ini memberikan referensi pada guru dalam menerapkan media *PancaPath Board Game* sebagai salah satu strategi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Selain itu guru dapat memanfaatkan media ini untuk membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan tujuan hidup peserta didik sehingga mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

### **4. Bagi Peserta didik**

Penelitian ini diharapkan dapat mendorong peserta didik lebih aktif, kreatif, dan kolaboratif dengan menggunakan media pembelajaran *PancaPath Board Game* sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar lebih giat.

## **G. Ruang Lingkup Penelitian**

### **1. Ruang Lingkup Ilmu**

Penelitian ini termasuk dalam ruang lingkup penelitian pendidikan Kewarganegaraan. Karena membahas penerapan penggunaan media *PancaPath Board Game* terhadap partisipasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas VIII SMP Negeri 8 Bandar Lampung.

### **2. Ruang Lingkup Objek Penelitian**

Ruang lingkup objek penelitian ini adalah media pembelajaran *PancaPath Board Game* dan partisipasi belajar peserta didik.

### **3. Ruang Lingkup Subjek Penelitian**

Ruang lingkup subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII A dan B SMP Negeri 8 Bandar Lampung.

### **4. Ruang Lingkup Tempat Penelitian**

Ruang lingkup tempat dalam penelitian ini adalah SMP Negeri 8 Bandar Lampung yang berlokasi di Jl. Untung Suropati No. 16 Gg. Bumi Manti 2, Labuhan Ratu, Kecamatan Labuhan Ratu, Bandar Lampung, 35141.

### **5. Ruang Lingkup Waktu Penelitian**

Penelitian dilaksanakan setelah keluarkannya surat izin penelitian dari Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, nomor **13289/UN26.13/PN.01.00/2025**, tertanggal 07 November, serta surat balasan telah selesai melakukan penelitian dari SMP Negeri 8 Bandar Lampung, nomor **008/1202/III.01/II.8/2025**, tertanggal 24 November 2025.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### A. Deskripsi Teoritis

#### 1. Tinjauan Umum Tentang Media Pembelajaran *Board Game*

##### a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat fisik yang berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan pesan dari pendidik kepada peserta didik. Dalam konteks komunikasi pendidikan, media memiliki peran strategis sebagai bagian dari komponen pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga menjadi saluran utama dalam mendistribusikan pesan-pesan pembelajaran kepada peserta didik sebagai penerima.

Media pembelajaran juga dapat dipahami sebagai sarana yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi ajar dengan melibatkan seluruh pancaindra peserta didik, seperti indera penglihatan, pendengaran, peraba, penciuman, dan pengecap, guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih nyata dan menyeluruh. Menurut Azikiwe (dalam Yuliasih dkk., 2023), media pembelajaran berfungsi sebagai alat penyampai informasi yang dirancang secara khusus untuk menunjang keberhasilan proses belajar mengajar.

Sejalan dengan itu, Latuheru (dalam Laksana dkk., 2023) menyatakan bahwa media tidak hanya terbatas pada alat, tetapi juga mencakup bahan dan metode yang digunakan untuk membangun komunikasi edukatif antara guru dan peserta didik secara efektif. Penggunaan metode pembelajaran yang menyenangkan mampu meningkatkan keaktifan belajar (Putri, D.S. 2024). Pada pengertian yang lebih luas, media pembelajaran

dapat berperan sebagai jembatan antara pendidik sebagai pemberi informasi dan peserta didik sebagai penerima informasi, dengan tujuan utama untuk menstimulasi minat dan keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran. Fungsi utama media tidak sebatas pada penyajian informasi, melainkan juga berkontribusi dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan meningkatkan partisipasi peserta didik. Selain itu, media juga membantu peserta didik dalam memperoleh dan mengembangkan keterampilan melalui aktivitas belajar yang dirancang secara sistematis. Untuk mengatasi kemungkinan hambatan-hambatan yang terjadi selama proses penafsiran dan agar pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, maka sedapat mungkin dalam penyampaian pesan (isi atau materi ajar) dibantu dengan menggunakan media pembelajaran. Diharapkan dengan pemanfaatan sumber belajar berupa media pembelajaran, proses komunikasi dalam kegiatan belajar mengajar berlangsung lebih efektif dan efisien (Gagne, 1985). Dengan demikian, keseluruhan fungsi media pembelajaran saling terkait dan mendukung terciptanya proses pembelajaran yang efektif, sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal (Hasan, Arafah, dan Syahrial, 2021).

#### **b. Ciri-ciri Media Pembelajaran**

Dalam proses pembelajaran, media memegang peranan penting sebagai sarana yang dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif dan menarik. Menurut Gerlach dan Ely (dalam Kustandi dan Darmawan, 2020) media pembelajaran memiliki tiga ciri utama yang menjadi landasan penting dalam penggunaannya di kelas, yaitu :

- 1) Fiksatif, yaitu kemampuan untuk merekam, menyimpan, dan merekonstruksi peristiwa atau objek sehingga dapat digunakan kembali di lain waktu. Melalui fungsi ini, kejadian

yang telah terjadi, seperti bencana alam atau peristiwa bersejarah, dapat disimpan dalam bentuk visual dan diputar ulang tanpa batas waktu. Ciri ini sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran karena memungkinkan guru menghadirkan kembali situasi atau objek yang tidak mungkin dihadirkan secara langsung.

- 2) Manipulatif, yaitu kemampuannya untuk memodifikasi waktu dan ruang dari suatu peristiwa. Melalui proses manipulasi ini, kejadian yang berlangsung dalam durasi panjang dapat disederhanakan dan disajikan secara lebih ringkas tanpa mengurangi esensi informasi. Sebagai contoh, proses pelaksanaan ibadah haji atau terjadinya gempa bumi dapat direkam dan ditampilkan dalam durasi yang singkat atau diperlambat, sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Karakteristik ini mendukung efisiensi waktu sekaligus meningkatkan daya serap peserta didik terhadap materi yang kompleks.
- 3) Distributif, yaitu memiliki kemampuan untuk mentransmisikan informasi secara luas dan serentak kepada banyak peserta didik. Informasi yang telah direkam dalam bentuk video, audio, atau dokumen digital dapat disebarakan ke berbagai tempat secara bersamaan dengan kualitas pengalaman belajar yang relatif setara. Media juga memungkinkan terjadinya pengulangan informasi tanpa mengubah substansi aslinya, sehingga konsistensi penyampaian materi dapat terjaga dengan baik. Ketiga karakteristik ini menjadikan media pembelajaran sebagai komponen strategis dalam menciptakan pengalaman belajar yang efisien, efektif, dan bermakna.

Ketiga ciri media pembelajaran tersebut menunjukkan bahwa media bukan sekedar alat bantu, melainkan komponen strategis

yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang efisien, efektif, dan bermakna. Dengan kemampuan merekam dan menyimpan peristiwa, memodifikasi penyajian materi, serta menyebarkan informasi secara luas, media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman peserta didik secara optimal dan mendukung keberhasilan proses pembelajaran di berbagai konteks

### **c. Fungsi Media Pembelajaran**

Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai pengantar materi, tetapi juga sebagai alat yang mampu mempermudah dan memperkaya proses belajar mengajar. Pemahaman terhadap fungsi-fungsi utama media pembelajaran penting agar guru dapat memanfaatkan media secara maksimal dan tepat. Ramli (dalam Hasan dkk., 2021) mengemukakan bahwa media pembelajaran memiliki tiga fungsi utama yang penting dalam mendukung proses pendidikan, yaitu :

- 1) Media berfungsi untuk membantu guru dalam menjalankan tugas pembelajaran. Pemanfaatan media yang sesuai dapat mengatasi berbagai keterbatasan dalam proses mengajar, baik dari segi keterjangkauan informasi, penghematan waktu, maupun penyederhanaan penyampaian materi. Dalam analisis teknologi pendidikan, penggunaan media dipandang mampu menyampaikan pesan pembelajaran secara efektif, sehingga tidak hanya mempercepat proses transfer pengetahuan tetapi juga mengurangi beban kerja guru secara signifikan.
- 2) Media berfungsi memberikan dukungan terhadap peserta didik. Penggunaan media yang tepat dapat mempercepat proses pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan, karena media memiliki kemampuan menstimulus aspek-aspek psikologis peserta didik seperti daya ingat, pengamatan, emosi, imajinasi, hingga kemampuan berpikir kritis dan intelektual. Dengan

rangsangan visual, audio, atau interaktif yang dihadirkan, peserta didik lebih mudah menangkap pesan pembelajaran dan meresponsnya secara aktif.

- 3) Media berfungsi memperbaiki kualitas proses pembelajaran secara keseluruhan. Ketepatan dalam memilih dan menggunakan media sesuai dengan karakteristik materi ajar dapat meningkatkan efektivitas penyampaian pesan serta mendorong tercapainya hasil belajar yang optimal. Hal ini sejalan dengan pendapat Sudjana (dalam Hasan dkk., 2021) yang menyatakan bahwa media dalam pembelajaran bukan sekadar pelengkap, melainkan memiliki peran tersendiri sebagai alat bantu yang menciptakan situasi belajar yang lebih kondusif dan efektif.

Dengan memahami dan mengimplementasikan fungsi media pembelajaran secara optimal, baik dalam membantu guru, mendukung peserta didik, maupun meningkatkan kualitas proses belajar, pembelajaran akan menjadi lebih efektif, efisien, dan menyenangkan. Media bukan sekadar pelengkap, melainkan alat strategis yang mampu menciptakan suasana belajar kondusif serta mendorong pencapaian hasil belajar yang lebih baik. Oleh karena itu, pemilihan dan pemanfaatan media pembelajaran yang tepat harus menjadi perhatian utama dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran.

#### **d. Teori Belajar**

Teori belajar menjadi landasan penting dalam merancang strategi pembelajaran yang efektif dan bermakna. Pengembangan metode pembelajaran Pendidikan Pancasila yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik memerlukan landasan teoretis yang kuat. Dalam penelitian ini, tiga teori belajar digunakan sebagai acuan untuk merancang metode pembelajaran berbasis media

*Board game PancaPath Board*, yaitu Teori Konstruktivisme Sosial, Teori Pembelajaran Aktif, dan Teori Keterlibatan Siswa. Ketiga teori ini memberikan dasar untuk memahami bagaimana keterlibatan siswa dapat ditingkatkan melalui pendekatan interaktif dan kontekstual dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

### **1) Teori Konstruktivisme Sosial**

Teori Konstruktivisme Sosial, yang dikembangkan oleh Lev Vygotsky, menekankan bahwa pembelajaran terjadi melalui interaksi sosial, di mana siswa membangun pengetahuan melalui kolaborasi dengan teman sebaya atau bimbingan dari guru (Binus PGSD, 2021). Partisipasi belajar dalam teori ini dilihat sebagai proses aktif di mana siswa berkontribusi dalam diskusi, berbagi ide, dan menyelesaikan tugas bersama, yang relevan untuk pembelajaran nilai-nilai Pancasila melalui board game. Pada Kurikulum Merdeka, konstruktivisme sosial mendukung pengembangan metode pembelajaran yang berfokus pada kolaborasi sosial untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami nilai-nilai Pancasila di Kurikulum Merdeka (Sayfullooh dan Latifah, 2023).

### **2) Teori Pembelajaran Aktif**

Teori Pembelajaran Aktif, yang dikembangkan oleh Charles C. Bonwell dan James A. Eison, menegaskan bahwa pembelajaran menjadi lebih efektif ketika peserta didik terlibat secara aktif dalam proses belajar melalui aktivitas yang melibatkan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut teori ini, keterlibatan aktif peserta didik seperti bertanya, berdiskusi, atau menyelesaikan tugas kolaboratif membantu siswa memahami materi secara mendalam dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis (Koryati dkk.,

2020). Pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, teori ini relevan karena pembelajaran nilai-nilai seperti demokrasi, toleransi, dan gotong royong melalui pengalaman langsung.

### 3) **Teori Keterlibatan Peserta didik**

Teori Keterlibatan peserta didik, yang dikembangkan oleh Fredricks, Blumenfeld, dan Paris, mengelompokkan keterlibatan siswa ke dalam tiga dimensi: perilaku (tindakan seperti bertanya atau berdiskusi), emosional (antusiasme atau ketertarikan), dan kognitif (usaha berpikir kritis). Dimensi perilaku dan emosional sangat relevan dalam Pendidikan Pancasila, di mana siswa perlu menunjukkan partisipasi aktif dan antusiasme untuk menginternalisasi nilai-nilai kewarganegaraan (UM Surabaya, 2021). Teori ini menjadi dasar untuk merancang metode pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan partisipasi siswa, tetapi juga memupuk ketertarikan terhadap nilai-nilai Pancasila, sehingga mendukung tujuan Kurikulum Merdeka dalam membentuk profil pelajar Pancasila yang aktif dan bertanggung jawab (Gaghunting & Bermuli, 2023).

Konsep pembelajaran konstruktivisme sosial, teori pembelajaran aktif, dan teori keterlibatan peserta didik saling melengkapi dalam menciptakan lingkungan belajar yang aktif, kolaboratif, dan kontekstual. Pendekatan Teori Konstruktivisme Sosial menyoroti peran interaksi sosial dalam membangun pemahaman nilai-nilai Pancasila, Teori Pembelajaran Aktif menekankan pentingnya aktivitas siswa sebagai pusat pembelajaran, dan Teori Keterlibatan Siswa memberikan kerangka untuk mengukur partisipasi melalui dimensi perilaku dan emosional.

#### e. Pengertian *Board Game*

*Board game* adalah salah satu bentuk media inovatif yang dapat dikategorikan sebagai media visual dan aktivitas karena menyatukan unsur visualisasi informasi dan interaksi langsung antar pemain. Menurut Yanti, Musadad, dan Dantes (2022), *board game* adalah media berbasis permainan papan yang dirancang dengan elemen edukatif yang memungkinkan peserta didik memahami materi melalui aktivitas bermain secara terstruktur. *Board game* pada dasarnya merupakan bentuk permainan fisik yang dirancang untuk dimainkan secara berkelompok atau individual. Permainan ini terdiri dari papan permainan, kartu soal, pion, serta aturan main yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran, *board game* dapat dimodifikasi untuk menyesuaikan dengan materi pelajaran, termasuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Melalui *board game*, peserta didik tidak hanya belajar memahami materi, tetapi juga dilatih untuk berpikir kritis, menyusun strategi, mengambil keputusan, serta berinteraksi secara sosial.

Sebagai media alternatif, *board game* tidak hanya menyajikan informasi secara pasif, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif peserta didik melalui pengalaman bermain yang menyenangkan. Keterlibatan aktif peserta didik menjadi bagian penting dalam pembelajaran pendidikan pancasila untuk membentuk karakter keawarganegaraan (Nurmalisa, Y. 2018). *Board game* yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *Pancapath Board*, yaitu sebuah media inovatif yang dikembangkan dengan memadukan konsep permainan papan dengan konten nilai-nilai Pancasila. *Pancapath Board* dirancang menyerupai permainan ular tangga yang telah dimodifikasi, di mana setiap kotak pada papan permainan berisi instruksi, pertanyaan, atau tantangan yang berkaitan dengan sila-sila Pancasila. Media ini dilengkapi dengan

pion, dadu, serta kartu soal yang memuat materi pendidikan pancasila sehingga peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam proses belajar melalui mekanisme permainan. Keunikan *Pancapath Board* terletak pada kemampuannya menghadirkan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif, karena siswa dituntut untuk tidak hanya menjawab pertanyaan, tetapi juga berdiskusi, bekerja sama, serta merefleksikan nilai-nilai yang terkandung dalam setiap sila Pancasila. Maka demikian, *Pancapath Board* merupakan bentuk inovasi media pembelajaran yang tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga mengintegrasikan aspek afektif dan sosial dalam kegiatan belajar.

#### f. **Karakteristik *Board Game***

*Board game* memiliki sejumlah karakteristik khas yang menjadikannya efektif sebagai media pembelajaran, terutama dalam konteks pendidikan yang membutuhkan pendekatan interaktif dan partisipatif. Adapun karakteristik utama *board game* antara lain :

##### 1) Interaktif

*Board game* mendorong keterlibatan aktif peserta didik melalui interaksi langsung antar pemain. Proses bermain melibatkan komunikasi, pengambilan keputusan, dan respons terhadap tindakan lawan main, yang secara tidak langsung melatih kemampuan berpikir kritis dan adaptif. Interaktivitas ini menciptakan dinamika pembelajaran yang lebih hidup dan responsif dibandingkan dengan metode konvensional yang bersifat satu arah

##### 2) Struktur Permainan

Struktur permainan *board game* terdiri dari komponen fisik dan aturan main yang dirancang secara terorganisir untuk mendukung tujuan pembelajaran. Menurut Yanti, Musadad,

dan Dantes (2022), struktur permainan yang jelas memastikan bahwa aktivitas bermain tetap terarah dan relevan dengan materi pelajaran. Struktur permainan *board game* biasanya mencakup elemen-elemen seperti papan permainan, pion, kartu instruksi atau soal, dadu, serta tata cara bermain yang telah disusun secara sistematis. Tujuan dari struktur ini adalah untuk menciptakan alur permainan yang logis, kompetitif, dan tetap fokus pada hasil pembelajaran.

### 3) Edukasi Hiburan

Edukasi dan hiburan (*edutainment*) mengacu pada kemampuan *board game* untuk menggabungkan pembelajaran akademik dengan elemen kesenangan, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan memotivasi. Menurut Hainey *et al.* (2021), kombinasi ini meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik karena mereka merasa terhibur sambil memahami konsep yang kompleks. Dalam Pendidikan Pancasila, *board game* mengubah materi yang sering dianggap abstrak atau normatif, menjadi pengalaman yang relevan dan menyenangkan melalui elemen permainan seperti kompetisi, cerita, dan penghargaan.

Karakteristik *board game* yang interaktif, terstruktur, serta mengusung konsep edukasi hiburan menjadikan media ini efektif dalam menciptakan suasana belajar yang dinamis dan bermakna. Melalui keterlibatan aktif, aturan permainan yang jelas, dan elemen kesenangan, *board game* mampu memotivasi peserta didik untuk lebih memahami materi pelajaran secara mendalam. Oleh karena itu, pemanfaatan *board game* dalam pembelajaran tidak hanya memperkaya metode pengajaran, tetapi juga mendorong terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dan menghadirkan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan relevan.

**g. Kajian Teori Media *PancaPath Board***

*Pancapath Board* merupakan media pembelajaran inovatif berbasis permainan ular tangga yang dikembangkan secara khusus untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat SMP. Media ini dikembangkan berdasarkan prinsip game-based learning yang menekankan bahwa proses belajar akan lebih efektif dan bermakna ketika peserta didik terlibat aktif melalui aktivitas yang menyenangkan dan kontekstual (Plass et al., 2020). Secara teoritis, *PancaPath Board* berlandaskan pada tiga teori utama:

- 1) Teori Konstruktivisme Sosial Vygotsky yang menekankan pembelajaran melalui interaksi sosial dan kolaborasi antar peserta didik,
- 2) Teori Pembelajaran Aktif Bonwell dan Eison yang menegaskan bahwa keterlibatan aktif peserta didik melalui aktivitas fisik dan kognitif meningkatkan pemahaman materi secara mendalam, dan
- 3) Teori Keterlibatan Peserta Didik dari Fredricks et al. yang mengukur partisipasi melalui dimensi perilaku, emosional, dan kognitif.

Media *PancaPath Board* terdiri dari komponen-komponen berikut:

- 1) Papan permainan yang berukuran 60x60 cm
- 2) Kartu soal yang berisi sebanyak 20 kartu yang memuat tentang materi pembelajaran pada pendidikan pancasila di sekolah menengah pertama
- 3) Kartu tantangan yang berisi sebanyak 20 kartu yang memuat tentang tantangan kolaboratif seperti diskusikan bersama kelompok yang mendorong interaksi sosial antar peserta didik

- 4) Terdapat 6 pion yang mengusung tema pahlawan nasional yang berbeda-beda guna mewakili masing-masing kelompok pemain
- 5) Terdapat 1 buah dadu besar yang berisi angka 1-6 sebagai penentu langkah pemain.

#### Langkah-langkah permainan *PancaPath Board Game*

- 1) Guru menyiapkan papan permainan, kartu soal, kartu tantangan, pion, dan dadu.
- 2) Peserta didik dibagi menjadi 5-6 kelompok, masing-masing terdiri dari 5-6 orang.
- 3) Setiap kelompok memilih pion dan menempatkannya di petak *START*.
- 4) Kartu soal dan kartu tantangan dikocok dan diletakkan terbalik di tengah papan.
- 5) Setiap kelompok bergantian melempar dadu sesuai urutan.
- 6) Pion dijalankan sesuai angka yang muncul pada dadu.
- 7) Jika pion berhenti di petak soal, kelompok wajib mengambil kartu soal dan menjawabnya dalam waktu 2 menit.
- 8) Jika pion berhenti di petak tantangan, kelompok wajib menyelesaikan tantangan kolaboratif yang tertera.
- 9) Jika pion berhenti di petak ular (turun), pion diturunkan sesuai petunjuk papan.
- 10) Jika pion berhenti di petak tangga (naik), pion dinaikkan sesuai petunjuk papan.
- 11) Permainan berakhir ketika salah satu kelompok mencapai petak *finish*.
- 12) Kelompok dengan poin terbanyak menjadi pemenang.

#### **h. Indikator Media Pembelajaran**

Indikator media pembelajaran merupakan perpaduan antara bahan ajar dan alat bantu, atau lebih tepatnya perpaduan antara *software*

(isi atau materi) dan *hardware* (alat atau media fisik) yang digunakan untuk menunjang kelancaran proses pembelajaran. Media *board game* sebagai salah satu bentuk media non-digital dapat mencakup berbagai aspek yang relevan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Menurut Sari (2023), indikator media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengukur penggunaannya di kelas meliputi relevansi, kemudahan penggunaan, dan kebermanfaatan. Berdasarkan paparan tersebut, maka indikator media pembelajaran pembelajaran dalam bentuk *board game* dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Relevansi

Media pembelajaran memiliki relevansi yang penting dalam proses belajar. Relevansi di sini merujuk pada kesesuaian antara isi atau konten dalam *board game* dengan materi pelajaran. Misalnya, media *board game* yang dirancang untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila harus memuat nilai-nilai seperti toleransi, norma, atau hak dan kewajiban warga negara.

2) Kemudahan Penggunaan

Media *board game* harus mudah dimainkan oleh peserta didik dan guru tanpa memerlukan pelatihan khusus. Aturan permainan harus jelas, komponen mudah dipahami, dan desainnya disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.

3) Kebermanfaatan

Kebermanfaatan media *board game* dilihat dari seberapa besar kontribusinya dalam membantu peserta didik memahami materi dan meningkatkan keterlibatan belajar. *board game* yang bermanfaat biasanya mampu membuat peserta didik lebih aktif, antusias, dan tertarik terhadap pelajaran.

Indikator relevansi, kemudahan penggunaan, dan kebermanfaatan menjadi parameter penting dalam menilai kualitas media *board*

*game* sebagai alat bantu pembelajaran. Untuk memastikan bahwa isi permainan sesuai dengan materi pelajaran, mudah dipahami oleh peserta didik, serta mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik, media *board game* dapat berperan optimal dalam menunjang proses pembelajaran. Oleh sebab itu, pengembangan dan pemilihan media *board game* yang memenuhi indikator-indikator tersebut sangat krusial untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

#### **i. Manfaat Media *Board Game***

Media *board game* memiliki potensi besar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui pendekatan yang interaktif, menyenangkan, dan kontekstual. Berikut ini adalah manfaat utama penggunaan media *board game* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, yang didukung oleh teori dan penelitian terkini:

##### 1) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik

*Board game* menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, yang dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik peserta didik. Menurut Nurhidayah et.al. (2023), *game-based learning*, termasuk *board game*, meningkatkan keterlibatan peserta didik karena elemen permainan seperti kompetensi, poin, dan penghargaan memicu rasa ingin tahu dan semangat belajar. Pada konteks Pendidikan Pancasila, *board game* dapat mengubah persepsi peserta didik terhadap materi yang sering dianggap abstrak atau normatif, seperti nilai-nilai Pancasila, menjadi pengalaman belajar yang relevan dan menarik. Misalnya, permainan yang mensimulasikan pengambilan keputusan dalam konteks demokrasi dapat membuat peserta didik merasa terlibat secara langsung, sehingga meningkatkan motivasi intrinsik mereka.

2) Mengembangkan keterampilan berpikir kritis

*Board game* mendorong peserta didik untuk menganalisis situasi, membuat keputusan strategis, dan mengevaluasi konsekuensi dari pilihan mereka. Penelitian oleh Hainey *et al.* (2021) menunjukkan bahwa *game-based learning* meningkatkan kemampuan berpikir kritis karena peserta didik dihadapkan pada tantangan yang membutuhkan pemecahan masalah secara logis. Pada Pendidikan Pancasila, *board game* yang dirancang dengan skenario berbasis masalah, seperti konflik sosial atau pelanggaran HAM, dapat melatih peserta didik untuk mengaplikasikan konsep kewarganegaraan secara kritis, seperti mengevaluasi prinsip keadilan atau toleransi.

3) Meningkatkan kerjasama tim dan interaksi sosial

*Board game* sering kali dimainkan secara berkelompok, sehingga mendorong kolaborasi dan komunikasi antar peserta didik. Menurut Plass *et al.* (2020), interaktivitas sosial dalam *game-based learning* memperkuat keterampilan kolaborasi, yang merupakan salah satu kompetensi abad ke-21. Pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, *board game* dapat dirancang untuk mensimulasikan situasi yang mencerminkan nilai gotong royong, seperti proyek masyarakat atau musyawarah. Hal ini membantu peserta didik memahami pentingnya kerjasama dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

4) Memperdalam pemahaman materi Pendidikan Pancasila

*Board game* memungkinkan peserta didik untuk memahami konsep-konsep Pendidikan Pancasila melalui pendekatan kontekstual. Misalnya, permainan yang mengintegrasikan elemen Pancasila atau UUD 1945 dalam bentuk kartu soal atau skenario dapat membantu peserta didik menghubungkan teori dengan aplikasi praktis. Penelitian ini oleh Fitriyani,

Barokah, dan Kurniati (2023) menegaskan bahwa media pembelajaran interaktif, seperti *board game*, meningkatkan pemahaman peserta didik karena materi disampaikan dalam format yang lebih mudah dicerna dan relevan dengan pengalaman mereka.

5) Meningkatkan retensi pengetahuan

Pendekatan berbasis permainan memungkinkan peserta didik untuk mengingat informasi lebih lama karena pembelajaran dilakukan melalui pengalaman aktif. Menurut Wulandari dan Rahayu (2023), pembelajaran yang melibatkan aktivitas interaktif seperti *board game* meningkatkan retensi pengetahuan dibandingkan metode konvensional. Pada Pendidikan Pancasila, ini berarti peserta didik lebih mudah mengingat nilai-nilai kebangsaan, seperti prinsip kebhinekaan, karena mereka mengalaminya dalam konteks permainan yang bermakna.

Manfaat media *board game* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila sangat beragam, mulai dari peningkatan partisipasi belajar, pengembangan keterampilan berpikir kritis, hingga memperkuat kerjasama tim dan interaksi sosial antar peserta didik. Selain itu, *board game* juga membantu memperdalam pemahaman materi dan meningkatkan retensi pengetahuan melalui metode pembelajaran yang aktif dan kontekstual. Oleh karena itu, integrasi *board game* sebagai media pembelajaran dapat menjadi alternatif efektif untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna, sehingga mendukung pencapaian tujuan pendidikan karakter dalam Pendidikan Pancasila.

**j. Desain *Board Game* Untuk Pendidikan Pancasila**

Desain *board game* untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila harus mencerminkan tujuan pembelajaran yang terkait dengan

nilai-nilai Pancasila, konstitusi, kebhinekaan, dan kompetensi kewarganegaraan. Desain yang efektif memastikan bahwa elemen permainan tidak hanya menghibur, tetapi juga mendukung pencapaian *Civic Knowledge*, *Civic Skills*, dan *Civic Disposition*. Berikut adalah elemen-elemen kunci dalam desain *Board game* untuk Pendidikan Pancasila :

1) Relevansi dengan materi pembelajaran

*Board game* harus dirancang agar sesuai dengan kurikulum Pendidikan Pancasila, seperti Kurikulum Merdeka, yang menekankan kompetensi abad ke-21. Misalnya, permainan dapat mengintegrasikan topik seperti Pancasila, UUD 1945, atau prinsip kebhinekaan dalam bentuk kartu soal, skenario, atau tantangan. Menurut Sasongko (2022), pembelajaran Pendidikan Pancasila yang kontekstual meningkatkan pemahaman peserta didik karena materi terasa relevan dengan kehidupan mereka.

2) Elemen interaktif dan Skenario Berbasis Masalah

*Board game* harus mencakup elemen interaktif seperti kartu soal, tantangan berbasis masalah, dan skenario yang mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan berkolaborasi. Plass *et al.* (2020) menyoroti pentingnya mekanisme permainan seperti sistem reward (poin atau level) dan umpan balik instan untuk meningkatkan motivasi. Dalam konteks Pendidikan Pancasila, skenario dapat dirancang untuk mensimulasikan situasi nyata, seperti menyelesaikan konflik antarwarga atau memahami proses legislasi.

3) Mencerminkan Nilai-Nilai Pancasila dan Kebhinekaan

Desain *board game* harus mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila, seperti gotong royong, keadilan sosial, dan persatuan. Menurut Dewi, Nimaisa, dan Amalia (2022), pembelajaran Pendidikan Pancasila harus menanamkan kesadaran akan identitas nasional dan keberagaman budaya.

*Board game* dapat mencakup elemen visual, seperti papan permainan yang menggambarkan peta Indonesia dengan keberagaman budaya, atau kartu yang menyoroti nilai-nilai Pancasila.

#### 4) Struktur Permainan Yang Menarik

*Board game* harus memiliki aturan main yang jelas, papan permainan yang menarik, dan komponen seperti pion, dadu, atau kartu yang mendukung tujuan pembelajaran. Yanti, Musadad, dan Dantes (2022) menekankan bahwa desain *board game* harus sederhana namun menarik untuk memastikan peserta didik tetap fokus pada pembelajaran tanpa merasa terbebani oleh kompleksitas aturan.

#### 5) Fleksibilitas dan Adaptasi

Desain *board game* harus fleksibel untuk mengakomodasi berbagai tingkat kemampuan peserta didik. Menurut Fitriyani, Barokah, dan Kurniati (2023), media pembelajaran yang adaptif meningkatkan keterlibatan peserta didik dengan tingkat kemampuan yang berbeda. *Board game* dapat mencakup tingkat kesulitan yang bervariasi, seperti kartu soal dengan level dasar hingga lanjutan, untuk memastikan semua peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif.

Secara keseluruhan, desain *Board game* yang efektif untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila memerlukan perpaduan antara relevansi materi, elemen interaktif yang mendorong berpikir kritis dan kolaborasi, integrasi nilai-nilai Pancasila dan kebhinekaan, struktur permainan yang menarik, serta fleksibilitas untuk mengakomodasi berbagai tingkat kemampuan peserta didik. Melalui pertimbangan elemen-elemen kunci ini, *board game* dapat menjadi media yang kuat untuk mengubah pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi pengalaman yang lebih menarik, relevan, dan bermakna, sekaligus membantu peserta didik

mengembangkan pemahaman yang mendalam tentang hak dan kewajiban mereka sebagai warga negara.

## **2. Tinjauan Umum Tentang Partisipasi Belajar Peserta didik**

### **a. Pengertian Partisipasi Belajar Peserta didik**

Partisipasi belajar peserta didik dapat dipahami sebagai bentuk keterlibatan aktif individu dalam proses pembelajaran yang mencakup aspek fisik, mental, maupun emosional. Definisi ini menunjukkan bahwa partisipasi bukan sekadar hadir secara jasmani di kelas, melainkan juga menuntut keterlibatan menyeluruh dalam berbagai aktivitas belajar. Susanti dan Rukayah (2020) menegaskan bahwa partisipasi belajar tidak hanya dimaknai sebagai kehadiran siswa pada saat pembelajaran berlangsung, melainkan mencakup pula keterlibatan dalam memberikan tanggapan, menyampaikan ide, serta berkontribusi secara nyata terhadap dinamika pembelajaran. Pernyataan tersebut diperkuat oleh Andriyani (2020) yang menjelaskan bahwa partisipasi belajar merupakan keterlibatan aktif siswa dalam proses memperoleh pengetahuan melalui kehadiran, komunikasi, dan interaksi yang bermakna dengan guru maupun sesama peserta didik.

Partisipasi belajar peserta didik juga dipandang sebagai aspek fundamental dalam proses pendidikan, karena mencerminkan keterlibatan aktif mereka dalam berbagai kegiatan pembelajaran, baik melalui aktivitas bertanya, berdiskusi, berkolaborasi, maupun berkontribusi di dalam kelas (Widyatama *et al.*, 2024). Pada konteks mata pelajaran Pendidikan Pancasila, partisipasi belajar tidak hanya terbatas pada ranah kognitif yang berkaitan dengan penguasaan materi, tetapi juga mencakup ranah afektif dan psikomotorik. Melalui pembelajaran ini, peserta didik diharapkan mampu menginternalisasikan nilai-nilai luhur seperti

demokrasi, toleransi, serta kesadaran kewarganegaraan melalui keterlibatan aktif dalam proses belajar (Syihabuddin, 2024)

Keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran bahkan dipandang sebagai salah satu indikator penting ketercapaian tujuan pendidikan. Yusof *et al.* (2019) menegaskan bahwa semakin tinggi tingkat partisipasi peserta didik, semakin besar pula kemungkinan tercapainya hasil belajar yang optimal. Hal ini menunjukkan bahwa partisipasi tidak hanya berfungsi sebagai sarana pencapaian keberhasilan akademik, tetapi juga berkontribusi pada pembentukan sikap, keterampilan, dan karakter yang relevan dengan kehidupan bermasyarakat. Berdasarkan berbagai pandangan tersebut, partisipasi belajar dapat dipahami sebagai keterlibatan sukarela, aktif, dan bertanggung jawab dari peserta didik dalam aktivitas pembelajaran yang bertujuan mendukung pencapaian perkembangan akademik sekaligus pengembangan diri secara menyeluruh.

#### **b. Indikator Partisipasi Belajar**

Indikator partisipasi belajar mencerminkan sejauh mana peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Nasution (2021) mengemukakan bahwa indikator tersebut dapat dilihat melalui kehadiran siswa secara konsisten di kelas, kesungguhan dalam memperhatikan penjelasan guru, serta keberanian untuk mengajukan pertanyaan maupun menyampaikan pendapat. Pandangan ini menegaskan bahwa partisipasi tidak hanya ditunjukkan melalui aspek fisik berupa kehadiran, tetapi juga melalui keterlibatan kognitif dan keberanian berkomunikasi dalam kegiatan belajar. Kerangka indikator tersebut dapat diperkaya dengan merujuk pada teori keterlibatan peserta didik yang dikemukakan oleh Fredricks, Blumenfeld, dan Paris. Pada

konteks penelitian dengan media *PancaPath Board*, indikator partisipasi belajar dapat dijabarkan sebagai berikut :

1) Dimensi Perilaku

Dimensi perilaku mencakup keterlibatan nyata peserta didik dalam aktivitas pembelajaran. Pada penggunaan *PancaPath Board*, indikator perilaku dapat dilihat dari frekuensi siswa dalam mengajukan pertanyaan maupun menjawab selama kegiatan berlangsung, serta partisipasi aktif dalam diskusi kelompok ketika berinteraksi melalui permainan.

Keterlibatan perilaku ini menunjukkan adanya kesiapan siswa untuk berkontribusi dan menegaskan peran mereka sebagai bagian dari proses pembelajaran.

2) Aspek Emosional

Dimensi emosional berkaitan dengan perasaan, minat, serta sikap positif peserta didik terhadap kegiatan belajar. Indikator ini tampak melalui antusiasme, inisiatif, dan semangat yang ditunjukkan siswa saat menyelesaikan tantangan dalam permainan. Misalnya, siswa yang menunjukkan minat tinggi terhadap aktivitas yang berkaitan dengan nilai-nilai Pancasila menandakan keterlibatan emosional yang positif. Hal ini penting karena sikap emosional yang mendukung dapat memperkuat motivasi intrinsik peserta didik.

3) Dimensi Kognitif

Dimensi kognitif merujuk pada upaya peserta didik dalam memproses informasi, berpikir kritis, serta mengaitkan pengetahuan dengan pengalaman yang diperoleh. Dalam konteks *PancaPath Board*, indikator kognitif tercermin dari kontribusi siswa dalam aktivitas kolaboratif, seperti mengajukan ide, menawarkan solusi kreatif, dan memberikan argumentasi yang relevan selama proses permainan.

Keterlibatan kognitif ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya terlibat secara fisik dan emosional, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi melalui interaksi yang bermakna.

Integrasi indikator dari penelitian sebelumnya dengan dimensi yang dijelaskan Fredricks *et al.* memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai partisipasi belajar berdasarkan dimensi perilaku, emosional, dan kognitif yang lebih jelas untuk mengukur tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui media *PancaPath Board*. Maka dari itu, partisipasi belajar tidak hanya diukur melalui aspek kehadiran dan keterlibatan sosial, tetapi juga mencakup kualitas keterlibatan emosional dan kognitif yang ditunjukkan peserta didik dalam proses pembelajaran.

### c. **Faktor yang mempengaruhi Partisipasi Belajar**

Partisipasi belajar peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor yang dikategorikan ke dalam dua aspek utama, yakni aspek internal yang berasal dari diri peserta didik serta aspek eksternal yang dipengaruhi oleh lingkungan keluarga, sekolah, maupun sosial. Kedua aspek tersebut saling berkaitan dan membentuk pola keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

- 1) Faktor internal mencakup motivasi, minat, kesiapan mental, serta kondisi kesehatan. Motivasi belajar yang tinggi mendorong peserta didik untuk aktif dan konsisten dalam mengikuti proses pembelajaran, sedangkan minat yang kuat terhadap materi pelajaran memperkuat keterlibatan dalam setiap aktivitas belajar. Kesiapan mental memungkinkan peserta didik untuk beradaptasi dengan dinamika pembelajaran, sementara kondisi kesehatan yang prima mendukung konsentrasi dan kehadiran peserta didik di kelas.

Faktor internal tersebut memiliki kontribusi penting karena menentukan kesiapan individu dalam menerima, memahami, dan mengolah informasi selama proses belajar (Fitriyani *et al.* 2020).

- 2) Faktor eksternal turut memberikan pengaruh terhadap partisipasi belajar peserta didik. Susanti dan Rukayah (2020) menyatakan bahwa dukungan keluarga, kondisi lingkungan belajar, metode pengajaran guru, serta ketersediaan sarana pembelajaran berperan dalam mendorong keterlibatan peserta didik. Penelitian Nurfadilah dan Sari (2021) menunjukkan bahwa gaya mengajar guru yang variatif serta iklim kelas yang kondusif memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan partisipasi peserta didik. Iklim pembelajaran yang positif menciptakan rasa nyaman dan aman bagi peserta didik untuk mengekspresikan pendapat maupun berinteraksi dalam diskusi kelas. Aspek eksternal juga berkaitan dengan interaksi sosial di antara teman sebaya.

Kedua aspek tersebut saling berkaitan dan membentuk pola keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Pemahaman terhadap kedua kategori faktor ini sangat penting bagi pendidik dalam merancang strategi pembelajaran yang efektif serta memberikan dukungan optimal untuk meningkatkan partisipasi aktif peserta didik.

#### **d. Pencapaian Partisipasi Belajar**

Pencapaian partisipasi belajar yang optimal melalui media PancaPath Board dilakukan melalui mekanisme yang terstruktur dan terintegrasi dalam setiap tahap pembelajaran. Berikut adalah penjelasan mengenai bagaimana media PancaPath Board dirancang untuk mencapai target partisipasi belajar pada setiap dimensi :

- 1) Pencapaian partisipasi pada dimensi Perilaku

Dimensi perilaku ditingkatkan melalui mekanisme permainan yang mengharuskan setiap kelompok aktif menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan mengambil keputusan. Setiap peserta didik dalam kelompok memiliki peran yang berbeda-beda yang dirotasi setiap putaran, seperti peran sebagai juru bicara (menjawab soal), notulen (mencatat poin), dan pengawas waktu. Rotasi peran ini memastikan bahwa seluruh anggota kelompok memiliki kesempatan yang sama untuk berpartisipasi aktif secara perilaku.

2) Pencapaian partisipasi pada dimensi Emosional

Dimensi emosional ditingkatkan melalui elemen kompetisi sehat, reward berupa poin, dan suasana bermain yang menyenangkan. Elemen budaya lokal yang terintegrasi dalam papan permainan, seperti gambar rumah adat dan tarian tradisional, dirancang untuk membangun rasa bangga dan kecintaan terhadap keanekaragaman budaya Indonesia, sehingga menumbuhkan sikap positif dan antusiasme peserta didik terhadap nilai-nilai Pancasila. Hal ini sejalan dengan Hainey et al. (2021) yang menyatakan bahwa kombinasi edukasi dan hiburan dalam game-based learning meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik.

3) Pencapaian partisipasi pada dimensi Kognitif

Dimensi kognitif ditingkatkan melalui kartu soal yang dirancang dengan tingkat kesulitan berjenjang dan kartu tantangan yang menuntut pemikiran kritis. Peserta didik tidak hanya dituntut untuk mengingat fakta, tetapi juga diminta untuk menganalisis situasi, mengaitkan nilai-nilai Pancasila dengan kehidupan nyata, dan mengevaluasi pilihan dalam skenario yang diberikan. Proses refleksi di akhir permainan memperkuat dimensi kognitif dengan mendorong peserta didik untuk mengkonsolidasikan pemahaman mereka tentang materi yang telah dipelajari.

### **3. Tinjauan Umum Tentang Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila**

#### **a. Pengertian Pembelajaran Pendidikan Pancasila**

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam pembentukan karakter dan jati diri peserta didik sebagai warga negara Indonesia yang cerdas, beretika, dan bertanggung jawab. Pendidikan Pancasila tidak sekedar memfokuskan pembelajarannya pada aspek kognitif mengenai sistem ketatanegaraan, hukum, dan pemerintahan, melainkan juga mengintegrasikan nilai-nilai dasar kebangsaan, moralitas, dan etika sosial dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Pendidikan Pancasila menekankan pengembangan keterampilan intelektual dan partisipatif siswa dalam kehidupan demokratis (Adha, M.M. 2018). Dalam hal ini, Pendidikan Pancasila dipandang sebagai sarana penting untuk menanamkan nilai-nilai luhur Pancasila sebagai dasar ideologi negara dan pandangan hidup bangsa Indonesia.

Menurut Nasution, Ziliwu, dan Akhiriani (2023), Pendidikan Pancasila merupakan bentuk pendidikan nilai yang komprehensif, yang mencakup tiga ranah utama dalam proses pembelajaran, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Ranah kognitif mencakup penguasaan pengetahuan dan pemahaman terhadap konsep-konsep kewarganegaraan, sistem pemerintahan, serta norma hukum yang berlaku. Ranah afektif menekankan pada pembentukan sikap dan internalisasi nilai-nilai kebangsaan seperti cinta tanah air, toleransi, dan tanggung jawab sosial. Sementara itu, ranah psikomotor lebih menitikberatkan pada keterampilan praktis dalam menerapkan nilai-nilai kewarganegaraan dalam kehidupan sehari-hari, seperti partisipasi aktif dalam kegiatan sosial kemasyarakatan dan penghormatan terhadap hak asasi manusia.

**b. Hakikat dan Tujuan Pendidikan Pendidikan Pancasila**

Pembelajaran Pendidikan Pancasila pada hakikatnya merupakan sarana strategis dalam membina dan memperkuat watak kebangsaan peserta didik. Tujuannya tidak sekedar mentransfer informasi, tetapi juga membangun kesadaran kolektif sebagai warga negara yang berintegritas. Melalui proses pembelajaran yang dirancang secara sistematis dan kontekstual, Pendidikan Pancasila bertujuan menginternalisasi nilai-nilai demokrasi, supremasi hukum, sikap toleran, tanggung jawab sosial, serta penghargaan terhadap keberagaman budaya dan identitas bangsa Indonesia yang majemuk. Kesadaran sipil peserta didik juga dapat berkembang melalui proses keterlibatan langsung dalam pembelajaran di sekolah (Rohman,2020). Dewi, Nimaisa, dan Amalia (2022) menegaskan bahwa Pendidikan Pancasila memiliki peran vital sebagai wadah pembentukan identitas nasional dan penanaman kesadaran terhadap norma sosial serta aturan hukum yang berlaku. Pembelajaran Pendidikan Pancasila memberikan ruang bagi peserta didik untuk memahami posisi mereka sebagai bagian dari warga negara yang memiliki hak dan kewajiban, serta mendorong sikap proaktif dalam menjaga integrasi nasional melalui pengamalan nilai-nilai kebhinekaan dan solidaritas sosial.

Tujuan utama dari pembelajaran Pendidikan Pancasila sebagaimana diamanatkan dalam kurikulum nasional adalah membentuk peserta didik menjadi warga negara yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki kualitas spiritual dan moral yang tinggi. Artinya, peserta didik diharapkan menjadi individu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berkarakter kuat, serta memiliki kemampuan untuk mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Nilai-nilai tersebut terintegrasi dalam pemahaman terhadap konstitusi negara, yaitu Undang-Undang Dasar Negara Republik

Indonesia Tahun 1945, prinsip kebhinnekaan sebagaimana tercermin dalam semboyan Bhinneka Tunggal Ika, serta semangat persatuan dan kesatuan dalam bingkai Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Sasongko (2022) menambahkan bahwa dalam konteks Kurikulum Merdeka, tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila mengalami penguatan pada aspek kompetensi abad ke-21, yaitu peningkatan kemampuan berpikir kritis, kemampuan berkolaborasi, dan partisipasi aktif dalam kehidupan sosial dan politik.

**c. Kompetensi Pembelajaran Pendidikan Pancasila**

Pembelajaran Pendidikan Pancasila dirancang sebagai wahana pengembangan kompetensi kewarganegaraan (*civic competencies*) peserta didik secara utuh dan berkelanjutan. Kompetensi tersebut mencakup tiga domain utama yang saling berkaitan dan membentuk dasar dari pembelajaran kewarganegaraan modern, yaitu *Civic Knowledge*, *Civic Skills*, dan *Civic Disposition*. Ketiga domain ini tidak hanya menggambarkan capaian pembelajaran secara kognitif, tetapi juga mencakup aspek afektif dan psikomotor yang berperan penting dalam membentuk profil warga negara yang ideal (Sasongko, 2022).

*1) Civic Knowledge*

Pengetahuan Kewarganegaraan (*Civic Knowledge*) mencakup pemahaman peserta didik terhadap prinsip-prinsip dasar negara seperti Pancasila, Undang-Undang Dasar 1945, sistem pemerintahan, hak asasi manusia, serta dinamika kehidupan demokrasi. Melalui dimensi ini, peserta didik diharapkan memiliki landasan kognitif yang kuat dalam memahami konsep-konsep kebangsaan dan kenegaraan.

*2) Civic Skills*

Keterampilan Kewarganegaraan (*Civic Skills*) mengarah pada

kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis, berdiskusi secara logis, memecahkan masalah sosial-politik, serta berpartisipasi aktif dalam kegiatan kewarganegaraan, baik di lingkungan sekolah maupun masyarakat. Keterampilan ini mendukung peserta didik untuk menjadi warga negara yang cakap, partisipatif, dan adaptif terhadap perubahan sosial.

### 3) *Civic Disposition*

Sikap Kewarganegaraan (*Civic Disposition*) mencerminkan internalisasi nilai-nilai seperti tanggung jawab, toleransi, gotong royong, kepedulian terhadap lingkungan sosial, serta komitmen terhadap keadilan dan supremasi hukum. Aspek ini menjadi dasar bagi pembentukan pribadi yang tidak hanya memahami dan mampu bertindak, tetapi juga bersedia menjalankan peran sosialnya dengan kesadaran dan integritas.

Ketiga aspek ini dimensi tersebut bersifat saling berkaitan dan saling Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, integrasi antara pengetahuan, keterampilan, dan sikap bertujuan untuk membentuk peserta didik yang memiliki kesiapan utuh sebagai warga negara mereka yang mengerti (*know*) nilai dan prinsip kebangsaan, mampu (*do*) menerapkannya dalam tindakan nyata, serta mau (*care*) terlibat secara aktif dan sukarela dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Pendekatan seperti ini penting untuk menciptakan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang tidak hanya teoritis, tetapi juga kontekstual dan bermakna dalam kehidupan peserta didik sehari-hari.

## B. Kajian Penelitian Relevan

Beberapa penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa penerapan media berbasis permainan, khususnya *board game*, mampu meningkatkan keterlibatan dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran.

- 1) Penelitian yang dilakukan oleh Dawistri, Maarif, dan Tan (2024) berjudul "*Implementasi Modifikasi Boardgame Tik Tak Tuk pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 4 di SD Negeri 4 Gemolong, Sragen*" menunjukkan bahwa penggunaan media *board game* mampu meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa siswa lebih aktif bertanya, menjawab, dan terlibat dalam diskusi kelompok ketika menggunakan *board game* dibanding metode pembelajaran konvensional. Selain itu, suasana kelas menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga partisipasi siswa tidak hanya meningkat secara perilaku, tetapi juga secara emosional melalui rasa senang dan antusiasme mereka terhadap pembelajaran. Keterkaitan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada fokus peningkatan partisipasi belajar melalui media *board game*. Perbedaannya adalah konteks mata pelajaran dan media yang digunakan. Jika penelitian Dawistri dkk. menggunakan *board game Tik Tak Tuk* dalam pembelajaran Matematika di SD, penelitian ini menggunakan media *PancaPath Board* yang dirancang khusus untuk Pendidikan Pancasila di tingkat SMP. Maka dari itu, penelitian ini memiliki kebaruan dalam mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila ke dalam media *board game* serta mengukur partisipasi siswa berdasarkan tiga dimensi keterlibatan: perilaku, emosional, dan kognitif.
- 2) Penelitian yang dilakukan oleh Fitriyani, Barokah, dan Kurniati (2023) berfokus pada penggunaan media interaktif berbasis permainan dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa pada mata pelajaran kewarganegaraan. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa permainan edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga siswa terdorong untuk lebih aktif bertanya,

berdiskusi, dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

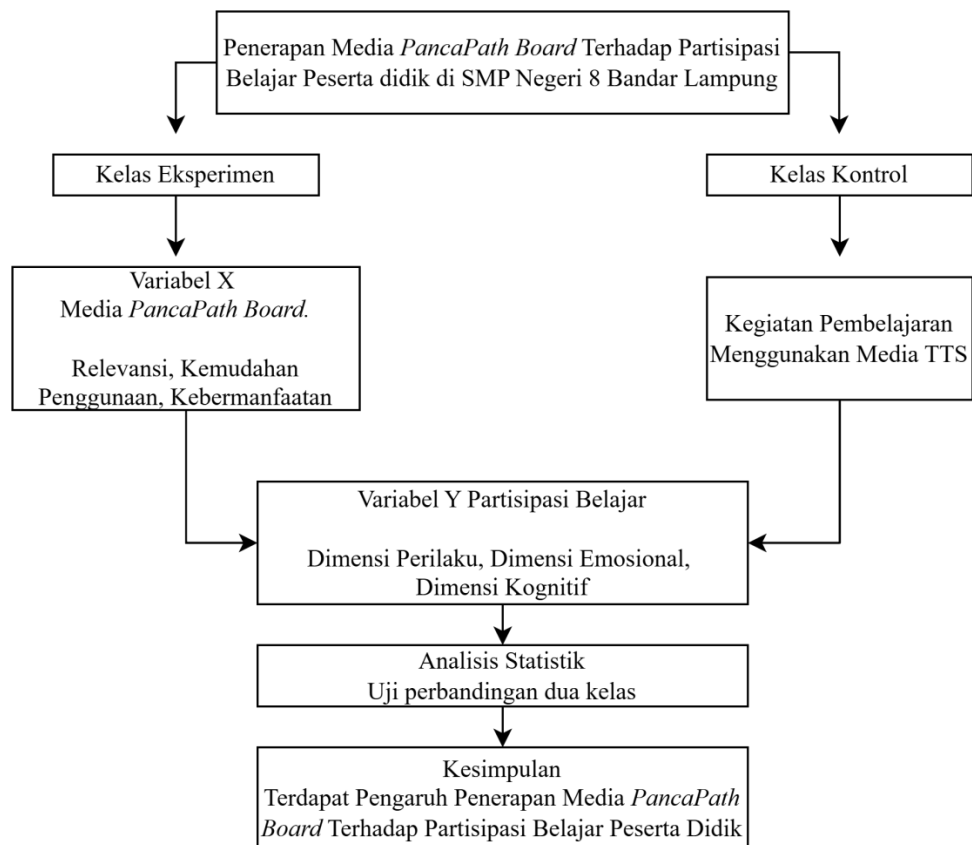
Keterkaitan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada fokusnya terhadap partisipasi belajar siswa dalam konteks pendidikan kewarganegaraan. Namun, penelitian yang akan dilakukan memiliki kebaruan dari sisi media dan pendekatan. Penelitian Fitriyani dkk. masih sebatas menggunakan media permainan interaktif secara umum, sementara penelitian ini mengembangkan *PancaPath Board* sebagai media pembelajaran yang tidak hanya bersifat interaktif, tetapi juga secara khusus mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila dan diarahkan untuk siswa tingkat SMP.

- 3) Penelitian yang dilakukan oleh Azizah, Rafi'i, dan Shalihah (2025) dengan judul "*Media Smart Board Game dalam Pembelajaran IPS (Studi Kasus Kelas 5 SDN Sungai Miai 5)*" menunjukkan bahwa penggunaan media *Smart Board Game* mampu meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan pemahaman siswa terhadap materi IPS. Siswa merasa lebih tertarik dan antusias mengikuti kegiatan belajar karena media permainan tersebut menggabungkan unsur hiburan dengan konten pendidikan. Keterkaitan penelitian ini dengan penelitian yang sedang dilakukan adalah sama-sama menyoroti pengaruh media *board game* terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Akan tetapi, kebaruan penelitian ini terlihat jelas pada konteks yang berbeda, yakni mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMP, bukan IPS di sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini mengukur partisipasi belajar secara lebih rinci melalui tiga dimensi keterlibatan (perilaku, emosional, dan kognitif), sedangkan penelitian Azizah dkk. lebih menekankan pada motivasi dan keaktifan umum.

### **C. Kerangka Pikir Penelitian**

Menurut Sugiyono (2023), kerangka berpikir adalah suatu model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai bagian penting dari masalah penelitian. Kerangka berpikir berfungsi untuk menunjukkan hubungan logis antara

variabel bebas dan variabel terikat yang akan diteliti. Sementara itu, Menurut Slameto (2015), kerangka pikir dapat disusun berdasarkan teori-teori yang telah mapan maupun dari hasil modifikasi teori yang telah ada. Kerangka pikir berperan sebagai panduan konseptual dalam merancang alur berpikir peneliti terhadap suatu masalah penelitian. Dalam konteks penelitian tindakan kelas, kerangka pikir tidak hanya menjadi representasi dari pemahaman teoretis terhadap masalah, tetapi juga sebagai alat bantu sistematis untuk menjabarkan hubungan antara variabel, menjelaskan alur logis permasalahan, serta mengarahkan peneliti dalam merumuskan solusi yang tepat.



**Gambar 2.1 Kerangka Pikir**

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis adalah dugaan atau jawaban sementara yang dimaksudkan untuk menjawab permasalahan yang ada. Dalam pengujiannya hipotesis hanya akan memberikan Berdasarkan latar belakang, dua kemungkinan keputusan, yaitu hipotesis ditolak atau diterima. Berdasarkan latar belakang, tinjauan pustaka, kerangka pikir dari permasalahan diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan *Media Board game* terhadap partisipasi belajar peserta didik SMP Negeri 8 Bandar Lampung dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila.
- 2) Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan *Media Board game* terhadap partisipasi belajar peserta didik SMP Negeri 8 Bandar Lampung dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila.

### III. METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Kuasi Experimen dengan pendekatan kuantitatif. *Quasi Experimental Research* adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk mengevaluasi efek dari suatu intervensi atau perlakuan tanpa menggunakan randomisasi penuh. Pada penelitian ini, intervensi yang dimaksud adalah penggunaan media *Board game* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMP Negeri 8 Bandar Lampung. Menurut Sugiyono (2023), penelitian kuasi experimental adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh perlakuan tertentu terhadap variabel yang diteliti, tetapi tidak menggunakan pengacakan (*randomization*) dalam pemilihan subjek. Hal ini berbeda dengan penelitian eksperimen murni yang memerlukan pengacakan untuk mengontrol variabel luar yang dapat mempengaruhi hasil penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti akan membandingkan dua kelompok, yaitu kelompok yang menggunakan media *Board game Pancapath Board* dan kelompok yang tidak menggunakan media *Board game PancaPath Board*, untuk melihat perbedaan partisipasi belajar peserta didik.

Pendekatan kuantitatif dalam penelitian ini bertujuan untuk mengukur dan menganalisis data numerik yang diperoleh dari responden. Data yang dikumpulkan akan dianalisis menggunakan teknik statistik untuk menentukan apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *PancaPath Board* terhadap partisipasi belajar peserta didik. Menurut Creswell (2014) pendekatan kuantitatif memungkinkan peneliti untuk menguji hipotesis dan menarik kesimpulan berdasarkan data yang terukur. Pada penelitian ini, instrumen yang digunakan untuk mengukur partisipasi belajar dan Media, berupa kuesioner yang telah diuji validitas dan

Reliabilitasnya serta menggunakan lembar observasi untuk mengukur tingkat partisipasi secara individual peserta didik tersebut. Data yang diperoleh akan dianalisis menggunakan uji statistik yang sesuai, seperti uji t atau ANOVA, untuk menentukan perbedaan partisipasi belajar.

## B. Desain Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan desain kuasi eksperimen dengan model *Posttest Only Control Group Design*. Desain ini melibatkan dua kelompok, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, tanpa randomisasi penuh dan memungkinkan peneliti membandingkan pengaruh perlakuan terhadap kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol dalam kondisi riil kelas (Sugiyono, 2023). Skema desain penelitian adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.1 Desain Penelitian**

Kelompok	Perlakuan	Post Test
Eksperimen	X	O
Kontrol	-	O1

Sumber Sugiyono (2023)

Keterangan :

O1 : Hasil Pengukuran Partisipasi Kelas Eksperimen

O2 : Hasil Pengukuran Partisipasi Kelas Kontrol

X : Perlakuan berupa media *board game*

- : Perlakuan berupa media Teka Teki Silang

## C. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Menurut Sugiyono (2023), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek-subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek atau subjek yang diteliti, namun meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subjek dan objek tersebut.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 8 Bandar Lampung tahun pelajaran 2025/2026 yang mengikuti mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Peserta didik ini terdiri dari beberapa kelas paralel, mulai dari kelas VIII A hingga VIII G, dengan jumlah peserta didik kelas VIII seluruhnya berjumlah 224 peserta didik.

**Tabel 3.2 Populasi Penelitian**

No.	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1	VIII A	32
2	VIII B	30
3	VIII C	30
4	VIII D	32
5	VIII E	32
6	VIII F	32
7	VIII G	32
Total Peserta Didik		220

Sumber : Data Peserta Didik SMP Negeri 8 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2025/2026

## 2. Sampel

Menurut Sugiyono (2023) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII B dan VIII C di SMP Negeri 8 Bandar Lampung. Penentuan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu peneliti memilih sampel berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian, seperti kesamaan karakteristik motivasi, minat, keaktifan dan tantangan belajar Pendidikan Pancasila yang teridentifikasi dalam hasil penelitian pendahuluan. Teknik ini dipilih agar sampel yang diambil dapat mewakili populasi secara lebih tepat dan mendukung analisis media pembelajaran yang diterapkan. Dalam penelitian ini, kelas VIII B akan menjadi kelompok eksperimen yang menggunakan media *PancaPath Board*, sedangkan kelas VIII C akan menjadi kelompok kontrol yang tidak menggunakan media tersebut.

**Tabel 3.3 Sampel Penelitian**

No.	Kelas	Jumlah Peserta didik	Perlakuan
1.	VIII B	32	Eksperimen
2.	VIII C	32	Kontrol

Sumber : Data Peserta Didik SMP Negeri 8 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2025/2026

#### **D. Variabel Penelitian**

Variabel penelitian merupakan unsur penting yang menjadi fokus pengamatan dalam suatu penelitian ilmiah. Dalam penelitian ini, terdapat dua variabel utama yang akan dianalisis, yaitu variabel independen dan variabel dependen. Menurut Sugiyono (2023), variabel adalah segala sesuatu yang dapat diukur dan dapat bervariasi dalam suatu penelitian.

1. Variabel Independen, dalam penelitian ini adalah penggunaan media *PancaPath Board*. Media *Pancapath Board Game* merupakan alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan interaksi dan keterlibatan aktif peserta didik. Penggunaan media *Board game* diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menarik, sehingga dapat mempengaruhi partisipasi belajar peserta didik.
2. Variabel Dependen, dalam penelitian ini adalah partisipasi belajar peserta didik. Partisipasi belajar adalah tingkat keterlibatan siswa dalam mengikuti kegiatan kelas, berpartisipasi dalam diskusi kelompok, mengemukakan pendapat, merespons pertanyaan guru, dan menunjukkan perhatian serta antusiasme selama pembelajaran berlangsung.

#### **E. Definisi Konseptual dan Operasional**

##### **1. Definisi Konseptual**

Definisi konseptual adalah pemahaman teoritis yang menggambarkan variabel penelitian secara mendalam, disusun dengan merujuk pada konsep dan teori yang relevan agar variabel tersebut dapat dijelaskan

secara jelas dan terarah dalam konteks penelitian. Dalam penelitian ini, terdapat dua variabel utama, yaitu *Media Board game* dan Partisipasi Belajar.

a) *Media Board game*

*Media Board game* didefinisikan secara konseptual sebagai salah satu bentuk media pembelajaran berbasis permainan papan yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif di kelas. Media ini biasanya menggunakan komponen fisik seperti papan, pion, dadu, atau kartu, yang dilengkapi dengan aturan bermain tertentu. Melalui aktivitas bermain, peserta didik tidak hanya diajak untuk bersaing dan bekerja sama, tetapi juga diberi kesempatan untuk melakukan proses berpikir, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan. Nilai tambah *media board game* terletak pada kemampuannya untuk memicu interaksi sosial antar peserta didik, membentuk karakter, serta menanamkan kedisiplinan dalam menaati aturan permainan. Selain itu, penggunaan *board game* sebagai media belajar dikembangkan untuk mengintegrasikan materi ajar dengan pengalaman bermain, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah diingat oleh peserta didik.

b) Partisipasi Belajar

Partisipasi belajar peserta didik dapat dipahami sebagai bentuk keterlibatan aktif individu dalam proses pembelajaran yang mencakup aspek fisik, mental, maupun emosional. Definisi ini menunjukkan bahwa partisipasi bukan sekadar hadir secara jasmani di kelas, melainkan juga menuntut keterlibatan menyeluruh dalam berbagai aktivitas belajar. Partisipasi belajar peserta didik juga dipandang sebagai aspek fundamental dalam proses pendidikan, karena mencerminkan keterlibatan aktif mereka dalam berbagai kegiatan pembelajaran, baik melalui aktivitas bertanya, berdiskusi, berkolaborasi, maupun berkontribusi di dalam kelas. Pada konteks mata pelajaran

Pendidikan Pancasila, partisipasi belajar tidak hanya terbatas pada ranah kognitif yang berkaitan dengan penguasaan materi, tetapi juga mencakup ranah afektif dan psikomotorik. Melalui pembelajaran ini, peserta didik diharapkan mampu menginternalisasikan nilai-nilai luhur seperti demokrasi, toleransi, serta kesadaran kewarganegaraan melalui keterlibatan aktif dalam proses belajar

## 2. Definisi Operasional

Definisi Operasional berkaitan dengan langkah-langkah konkret yang diperlukan untuk mengukur atau mengamati suatu konsep yang melibatkan transformasi konsep abstrak menjadi variabel yang dapat diukur secara empiris. Definisi operasional sering kali menggunakan indikator atau skala pengukuran yang memungkinkan pengumpulan data yang objektif.

### a) Media *Board Game*

Media pembelajaran merupakan perpaduan antara bahan ajar dan alat bantu, atau lebih tepatnya perpaduan antara *software* (isi atau materi) dan *hardware* (alat atau media fisik) yang digunakan untuk menunjang kelancaran proses pembelajaran. Media *board game* sebagai salah satu bentuk media non-digital dapat mencakup berbagai aspek yang relevan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Indikator media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengukur penggunaannya di kelas meliputi;

- 1) Relevansi
- 2) Kemudahan Penggunaan
- 3) Kebermanfaatan

### b) Partisipasi Belajar Peserta didik

Partisipasi belajar merupakan keterlibatan aktif siswa dalam proses memperoleh pengetahuan melalui kehadiran, komunikasi,

dan interaksi yang bermakna dengan guru maupun sesama peserta didik. Indikator partisipasi belajar mencerminkan sejauh mana peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Indikator partisipasi pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengukur partisipasi merujuk pada teori keterlibatan peserta didik yang dikemukakan oleh Fredricks, Blumenfeld, dan Paris. Pada konteks penelitian dengan media *PancaPath Board*, indikator partisipasi belajar meliputi sebagai berikut :

- 1) Dimensi Perilaku
- 2) Dimensi Emosional
- 3) Dimensi Kognitif

Definisi operasional menjadi panduan teknis dalam pelaksanaan penelitian agar setiap variabel yang diteliti dapat diukur secara jelas dan dapat dipertanggungjawabkan. Melalui indikator-indikator yang telah disebutkan, tingkat efektivitas media *board game* dan partisipasi belajar peserta didik dapat dinilai secara objektif, sehingga hasil penelitian dapat memberikan rekomendasi yang tepat untuk pengembangan pembelajaran Pendidikan Pancasila di masa mendatang.

## **F. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data (Sugiono, 2023). Untuk mendapatkan data yang akurat dalam penelitian ini, maka peneliti menggunakan cara sebagai berikut:

### **1) Angket**

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang efisien apabila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa di harapkan pada responden. Dalam

penelitian ini angket yang digunakan adalah untuk mengukur partisipasi belajar peserta didik. Angket ini juga digunakan untuk mengetahui bagaimana partisipasi belajar peserta didik setelah menerapkan media pembelajaran *board game*. Angket ini berupa pernyataan dengan item-item disertai alternatif jawaban sehingga membantu responden untuk menjawab dengan cepat, dan memudahkan penulis dalam melakukan analisis data. Angket yang digunakan untuk mengetahui partisipasi belajar peserta didik adalah angket tertutup dengan model skala likert berupa pernyataan dengan kategori sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (ST) dan sangat tidak setuju (STS). Setiap jawaban memiliki skor 1-4.

## 2) Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data melalui pengamatan langsung terhadap aktivitas atau perilaku subjek dalam konteks alami. Dalam penelitian ini, observasi partisipan dimana peneliti terlibat langsung dalam proses pembelajaran dengan menerapkan treatment sekaligus melakukan pengamatan dengan cara mencatat data proses pembelajaran dengan terlibatan langsung dalam aktivitas yang diamati. Observasi dilakukan terhadap kelompok eksperimen yang menggunakan media *PancaPath Board Game* dan kelompok kontrol tidak menggunakan media tersebut.

## G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Fenomena yang dimaksud dalam penelitian ini disebut variabel penelitian. Instrumen yang digunakan untuk mengukur variabel harus sudah teruji validitas dan reliabilitasnya. Instrumen penelitian digunakan untuk memperoleh data yang sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua jenis instrumen, yaitu lembar observasi dan lembar angket.

## 1. Lembar Observasi

Observasi menjadi salah satu teknik dalam pengumpulan data dalam penelitian ini yang dilakukan untuk mengamati secara langsung tingkah laku peserta didik kelas VIII B sebagai kelas eksperimen dan VIII C sebagai kelas kontrol. Lembar observasi digunakan untuk mencatat keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, baik di kelas eksperimen yang menggunakan media *PancaPath Board* maupun kelas kontrol yang tidak menggunakannya. Observasi dilakukan untuk melihat bagaimana siswa berpartisipasi dari segi perilaku, emosional, maupun kognitif. Melalui lembar observasi, peneliti dapat memperoleh data nyata mengenai aktivitas belajar siswa secara langsung di dalam kelas. Untuk menghitung penilaian hasil observasi peserta didik dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

Pedoman penskoran keaktifan peserta didik:

$$\frac{\text{Skor tiap peserta didik}}{\text{Total skor}} \times 100$$

Pedoman penskoran keaktifan seluruh peserta didik:

$$\frac{\text{Skor keseluruhan yang diperoleh}}{\text{Jumlah Peserta didik}} \times 100$$

## 2. Lembar Angket

Lembar angket merupakan salah satu instrumen penelitian yang berisi daftar pernyataan atau pertanyaan tertulis yang diberikan kepada responden dengan tujuan memperoleh data mengenai sikap, persepsi, atau tingkat keterlibatan mereka terhadap suatu objek penelitian (Sugiyono, 2023). Dalam penelitian ini Lembar angket digunakan untuk mengukur tingkat partisipasi belajar siswa dan respon mereka terhadap penggunaan media *PancaPath Board*. Angket disusun menggunakan skala Likert dengan empat pilihan jawaban (sangat setuju, setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju). Butir pernyataan

dalam angket mencakup indikator partisipasi belajar, yaitu keterlibatan perilaku (aktif bertanya, berdiskusi, mengerjakan tugas), keterlibatan emosional (antusiasme, rasa senang, minat), serta keterlibatan kognitif (usaha memahami materi, strategi belajar, pemecahan masalah). Selain itu, angket juga digunakan untuk menilai kualitas media *PancaPath Board* dari segi relevansi, kemudahan penggunaan, dan kebermanfaatannya dalam pembelajaran.

## H. Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji Validitas dan Reliabilitas ini dilakukan untuk mengetahui valid dan reliabel atau tidaknya suatu instrumen soal yang akan di uji coba kepada peserta didik.

### a) Uji Validitas

Sebelum peneliti menggunakan instrumen yang telah disusun untuk pengumpulan data peneliti harus yakin apakah instrument itu valid, betulkah akan mengukur konstruk, aspek atau perilaku yang ingin diukur. Menurut Sugiyono (2023) hasil penelitian yang valid apabila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti. Validitas menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur yang digunakan dapat mengukur apa yang ingin diukur. Semakin tinggi suatu validitas instrumen, semakin baik instrumen itu digunakan.

Validitas instrumen tes menggunakan teknik korelasi *pearson product moment* dengan kriteria diterima dan tidaknya suatu data valid atau tidak valid dalam penelitian berdasarkan nilai korelasi :

1. Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka item dinyatakan valid
2. Jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka item dinyatakan tidak valid

Berdasarkan signifikansi :

1. Jika nilai signifikansi  $< \alpha$  (0,05) maka item dinyatakan valid
2. Jika nilai signifikansi  $> \alpha$  (0,05) maka item dinyatakan tidak valid

### b) Uji Reliabilitas

Suatu Suatu instrumen dikatakan reliabel, jika pengukurannya konsisten, cermat, dan akurat. Menurut Sugiyono (2023) uji reliabilitas digunakan untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel. Kuesioner dikatakan reliabel jika jawaban seseorang terhadap kuesioner stabil dari waktu ke waktu. Uji reliabilitas adalah tingkat kestabilan suatu alat pengukur dalam mengukur suatu gejala atau kejadian. Semakin tinggi reliabilitas suatu alat pengukur, semakin stabil pula alat pengukur tersebut.

**Tabel 3.4 Uji Reliabilitas**

Nilai Interval	Kriteria
0,91-1,00	Reliabilitas tinggi
0.50-0,89	Reliabilitas sedang
0.00-0,49	Reliabilitas rendah

Nilai reliabilitas dapat dicari dengan membandingkan *cronbachs alpha* pada perhitungan SPSS dengan nilai *r* tabel menggunakan uji satu sisi pada taraf signifikansi 0,05. Kriteria reliabilitasnya yaitu:

1. Jika  $r_{hitung} (r_{alpha}) > r_{tabel} df$  maka butir pernyataan tersebut reliabel
2. Jika  $r_{hitung} (r_{alpha}) < r_{tabel} df$  maka butir pernyataan tersebut tidak reliabel

### I. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan prosedur yang digunakan untuk mengolah data mentah menjadi informasi yang bermakna sehingga dapat menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis penelitian. Dalam penelitian ini, teknik analisis data dilakukan melalui tiga tahap utama: analisis statistik deskriptif, uji prasyarat analisis, dan uji hipotesis. Ketiga tahap ini dilakukan untuk mengukur dan membandingkan pengaruh penggunaan

media *board game* terhadap partisipasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

### 1) Analisis Statistik Deskriptif

Statistik Deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono,2023). Analisis statistik deskriptif bertujuan untuk menyajikan data hasil serta gambaran umum mengenai karakteristik data yang diperoleh dari hasil angket dan observasi yang akan diberikan kepada peserta didik. Statistik ini digunakan untuk menyajikan data dalam bentuk yang lebih sederhana dan mudah dipahami, seperti nilai rata-rata (mean), median, modus, standar deviasi, nilai minimum, dan maksimum.

Selain itu, analisis ini juga digunakan untuk menggambarkan tingkat partisipasi belajar peserta didik berdasarkan hasil angket yang dikonversikan kedalam bentuk skor, kemudian dikategorikan dalam tingkat rendah, sedang dan tinggi baik berdasarkan data yang diperoleh dari angket, observasi dan refleksi pada kelompok eksperimen (menggunakan *board game*) maupun kelompok kontrol (tidak menggunakan *board game*) . Sehingga hasil analisis ini akan memberikan gambaran yang jelas mengenai kondisi partisipasi belajar peserta didik. Untuk menentukan rentang skor, terlebih dahulu ditetapkan nilai tertinggi (NT) dan nilai rendah (NR) secara teoritis. Selanjutnya interval kelas ditentukan menggunakan selisih antara nilai tertinggi dan terendah yang dibagi dengan jumlah kategori yang sudah ditentukan (rendah, sedang, tinggi). Untuk mengukur panjang interval dapat dilakukan dengan rumus sebagai berikut:

$$I = \frac{(NT - NR)}{K}$$

Setelah interval ditentukan, kategorisasi data secara individual dilakukan dengan menggunakan rumus kategorisasi Azwar (2012) berdasarkan nilai mean dan standar deviasi yang diperoleh melalui perhitungan statistik deskriptif menggunakan SPSS ataupun Microsoft Excel. Berikut rumus yang digunakan dalam pengkategorisasi Azwar (2012):

Kategori	Rumus	Keterangan
Rendah	$X < (M-1SD)$	Skor dibawah batas bawah
Sedang	$(M-1SD) < X < (M+1SD)$	Skor diantara batas bawah dan atas
Tinggi	$X > (M+1SD)$	Skor sama dengan atau diatas batas atas

Sumber : Azwar (2012).

Setelah data dikategorikan, selanjutnya dihitung distribusi frekuensi masing-masing kategori untuk mengetahui jumlah dan persentase peserta didik yang masuk dalam tiap kategori tersebut (rendah, sedang, tinggi). Untuk memperoleh nilai distribusi frekuensi yaitu dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} 100\%$$

Keterangan :

P : Presentase

F : Frekuensi

N : Jumlah Frekuensi

## 2) Uji Prasyarat Analisis

Uji Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data harus memenuhi asumsi dasar statistik parametrik. Oleh karena itu, dilakukan dua jenis uji prasyarat, yaitu:

**a) Uji normalitas**

Uji normalitas dilakukan dengan tujuan untuk mengkaji apakah data penelitian yang telah di dapatkan terdistribusi secara normal atau tidak. Data yang digunakan untuk uji normalitas adalah hasil angket partisipasi belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji normalitas ini berperan sebagai syarat untuk menentukan uji apa yang akan digunakan dalam pembuktian hipotesis. Uji yang digunakan adalah uji *Kolmogorov-Smirnov*. Dasar pengambilan keputusan hasil uji normalitas adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka data penelitian berdistribusi dengan normal
2. Jika nilai signifikansi  $< 0,05$  maka data penelitian tidak berdistribusi dengan normal

**b) Uji Homogenitas**

Uji homogenitas adalah uji kesamaan antara dua varians yang bertujuan untuk mengetahui apakah varians data antar kelompok (eksperimen dan kontrol) homogen atau setara. Homogenitas varians ini penting untuk memastikan bahwa perbedaan yang ditemukan bukan disebabkan oleh ketidak seimbangan variabilitas. Dasar pengambilan keputusan hasil uji homogenitas sebagai berikut :

1. Jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka distribusi homogen
2. Jika nilai signifikansi  $< 0,05$  maka distribusi tidak homogen

**3) Analisis Data****a. Uji Hipotesis**

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan partisipasi belajar di kelas eksperimen yang menggunakan media *board game* dengan partisipasi belajar di kelas kontrol tanpa menggunakan media *board game*. Uji

hipotesis yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan uji-t (*Independent Samples t-Test*). Kriteria pengambilan keputusan berdasarkan nilai signifikansi, di mana nilai probabilitas ( $\alpha$ ) adalah 0,05, diantaranya:

- 1) Jika nilai Sig. (2-tailed)  $< \alpha$  (0,05) maka  $H_0$  ditolak,  $H_1$  diterima
- 2) Jika nilai Sig. (2-tailed)  $> \alpha$  (0,05) maka  $H_0$  diterima,  $H_1$  ditolak

Rumusan Rumusan hipotesis yang akan diuji :

$H_0$ : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan dari penerapan media *Board Game* terhadap partisipasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMP Negeri 8 Bandar Lampung.

$H_1$ : Terdapat perbedaan yang signifikan dari penerapan media *Board Game* terhadap partisipasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMP Negeri 8 Bandar Lampung.

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media *Board Game* terhadap partisipasi belajar peserta didik terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas VIII SMP. Hal ini terlihat dari hasil observasi kelas eksperimen yang menunjukkan peningkatan partisipasi belajar secara konsisten dari pertemuan awal hingga akhir, dengan keunggulan yang paling menonjol pada dimensi kognitif dan dimensi perilaku dibandingkan kelas kontrol. Media *Board Game* yang diterapkan dalam penelitian ini menggunakan mekanisme kartu soal dan kartu tantangan yang dirancang secara bertahap, sehingga setiap pertemuan mendorong peserta didik untuk berpikir lebih kritis, berdiskusi lebih aktif, dan terlibat lebih dalam dalam proses pembelajaran.

Melalui penerapan media *Board Game*, peserta didik tidak hanya lebih aktif dalam menjawab pertanyaan dan berdiskusi kelompok, tetapi juga menjadi lebih antusias mengikuti pembelajaran sebagaimana tercermin dari hasil refleksi antusias yang mayoritas berada pada kategori tinggi. Berdasarkan hasil uji *Independent Samples T-Test* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,007 (Sig. < 0,05), sehingga  $H_1$  diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *Board Game* ular tangga berpengaruh signifikan terhadap partisipasi belajar peserta didik dan dapat menjadi alternatif media pembelajaran inovatif dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat Sekolah Menengah Pertama.

## 5.2. Saran

### a) Bagi Sekolah

Pihak sekolah dapat memberikan dukungan yang lebih luas terhadap inovasi pembelajaran, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran berbasis permainan. Sekolah dapat memfasilitasi guru-guru dalam mengembangkan dan menggunakan media *Board Game* melalui penyediaan fasilitas, alokasi waktu pengembangan media, serta program pelatihan yang mendorong terciptanya pembelajaran yang aktif, inovatif, dan menyenangkan bagi peserta didik.

### b) Bagi Pendidik

Guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila diharapkan dapat menjadikan media *Board Game* ular tangga sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang diterapkan secara berkala, khususnya untuk materi-materi yang bersifat konseptual dan membutuhkan pemahaman mendalam.

### c) Bagi Peserta didik

Peserta didik diharapkan dapat lebih aktif, berani, dan bertanggung jawab dalam mengikuti pembelajaran berbasis Gamification. Setiap elemen dalam sistem gamifikasi, seperti poin, level, dan penghargaan, sebaiknya dijadikan sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, dan rasa tanggung jawab sosial dalam proses pembelajaran PPKn. Melalui sistem ini, peserta didik didorong untuk bekerja sama, menghargai teman, dan berkompetisi secara sehat guna mencapai target belajar yang ditentukan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adha, M. Mona dan Yanzi, Hermi dan Nurmalisa, Yunisca. 2018. Peningkatan Keterampilan Intelektual dan Partisipatif Siswa Melalui Model Proyek Warga Negara di Kelas Pendidikan Kewarganegaraan. *JURNAL INTERNASIONAL PEDAGOGI STUDI SOSIAL*, 3 (1). hlm. 39-49. ISSN: 2549-6530
- Agus, A. A., Umar, F., Sailan, M., & Amin, M. 2024. Students' Response to Case-based Learning Methods Based on E-Learning in Pancasila Education Course (Survey Method Approach). *KnE Social Sciences*.
- Andriyani, A. 2020. Partisipasi belajar peserta didik dalam pembelajaran aktif. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2).
- Arikunto, S. 2019. *Dasar-dasar evaluasi pendidikan* (ed. revisi). Jakarta: Bumi Aksara.
- Alex, M., Luhur, T. B. T. A., & Rifdan, M. 2024. Pengembangan media pembelajaran board game “ular tangga” pada materi trigonometri kelas X SMA. *Bilangan: Jurnal Ilmiah Matematika, Kebumihan dan Angkasa*, 2(4).
- Ariani, L. 2019. Keterlibatan peserta didik (student engagement) di sekolah sebagai salah satu upaya peningkatan keberhasilan peserta didik di sekolah. In *Prosiding Seminar Nasional & Call Pape, Banjarmasin* (Vol. 13, pp).
- Arifin, Z. 2020. Partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan: Tantangan dan solusi. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(2).
- Azizah, N., Rafi'i, A., & Shalihah, G. 2025. *Media Smart Board Game dalam pembelajaran IPS (Studi Kasus Kelas 5 SDN Sungai Miai 5)*. *Jurnal Cahaya Edukasi*, 3(1).
- Bayeck, R. 2020. Board games and learning: Why care in the digital age?. *Learning in the Digital Age*.
- Binus PGSD. 2021, Desember 7. *Implementasi teori belajar konstruktivisme dalam pandangan Jean Piaget & Lev Vygotsky*. BINUS University <https://pgsd.binus.ac.id/2021/12/07/implementasi-teori-belajar-konstruktivisme-dalam-pandangan-jean-piaget-lev-vygotsky/>
- Creswell, J. W. 2014. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Daryanto. 2016. *Media pembelajaran*. Gava Media.

- Datubaringan, J., Jamhari, M., Dhafir, F., Masrianih, M., Zainal, S., & Nurdin, M. 2025. Partisipasi Peserta didik dalam Proses Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA di SMP Negeri 18 Palu. *Bioscientist: Jurnal Ilmiah Biologi*, 13(2).
- Dawistri, I. T. O., Maarif, A. K. A., & Tan, C. C. 2024. *Implementasi modifikasi boardgame Tik Tak Tuk pada mata pelajaran Matematika kelas 4 di SD Negeri 4 Gemolong, Sragen*. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat dan Inovasi IPTEKS*, 5(2).
- Dewi, D. A., Nimaisa, G. S., & Amalia, S. P. C. 2022. *Analisis Pemahaman Mahasiswa PGSD UPI Cibiru terhadap Mata Kuliah Pembelajaran PKn*. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(2).
- Dwitya, R., Widodo, S. T., Wahyuni, N. I., & Shobichah, U. N. 2023. Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga dalam Menerapkan Nilai-Nilai Pancasila Pada Peserta didik Kelas IV SDIT Insan Mulia. *EduCurio: Education Curiosity*, 2(1).
- Fitriyani, F., Barokah, A., & Kurniati, B. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran PKN Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *EduInovasi: Journal of Basic Education Innovation*, 4(2).  
<https://journal.laaroiba.com/index.php/eduinovasi/article/view/5000>
- Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. 2004. School engagement: Potential
- Felder, R. M., & Brent, R. 2016. Teaching and learning STEM: A practical guide. Jossey-Bass.
- Gaghunting, M. K., & Bermuli, J. E. 2023. Strategi Partisipatif untuk Meningkatkan Keterlibatan Peserta didik pada Pembelajaran Biologi:(Participatory Strategies to Increase Student Involvement in Biology Learning). *Biodik*, 9(3).
- Gagne, R. M. 1985. *The conditions of learning and theory of instruction* (4th ed.). Holt, Rinehart and Winston.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. M. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hainey, T., et al. 2021. *The Effects of Game-Based Learning on Motivation and Engagement in STEM Education*. *Computers & Education*.  
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104299>
- Koryati, D., Amrina, D. E., Fatimah, S., & Pratita, D. 2020. Menerapkan pembelajaran aktif untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar ekonomi peserta didik. *Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 7(1).

- Kustandi, C., & Darmawan, D. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada media.
- Laksana, D. N. L., Dolo, F. X., & Qondias, D. 2023. *Buku ajar mata kuliah terintegrasi bahasa ibu: Pengembangan media pembelajaran SD*. Google Books. <https://books.google.com/books?id=Yq3YEAAAQBAJ>
- Lestari, M. A., & Hermawati, E. 2023. Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga Dalam Menanamkan Karakter Berkebhinekaan Global pada Peserta didik SDIT Darul Amanah. *Journal of Innovation and Sustainable Empowerment*, 2(1).
- Lestariningsih, D., Wibawa, S., & Zulfiati, H. M. 2024. Board Game Ular Tangga Berbasis Augmented Reality dengan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis pada Mmatei Keragaman Budaya. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 8(2).
- Limantara, N., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. 2015. Perancangan board game tentang bullying untuk anak usia 9-12 tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(6).
- Magh'firoh, L., & Nugroho, M. A. 2021. Pengembangan keterampilan sosial dan kognitif anak melalui permainan. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2).
- Nasution, A. J., Ziliwu, S., & Akhiriani, W. 2023. *Penguatan Moral melalui Pembelajaran PPKn di MIS Al-Afkari*. EduInovasi, 4(1). <https://journal.laaroiba.com/index.php/eduinovasi/article/view/3156>
- Navarrete-Ulloa, J., Gómez-Gonzalvo, F., Parra-González, M. E., & Segura-Robles, A. 2024. Educational board games: A systematic review on game design and learning outcomes. *Education Sciences*, 14(1).
- Nurchayani, F., Basori, M., & Sahari, S. 2023, August. Pengembangan Media Ular Tangga Pada Pembelajaran PPKn Materi Pancasila Untuk Kelas IV Sekolah Dasar. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (Vol. 6, pp. 1429-1435).
- Nurfadilah, A., & Sari, I. 2021. Pengaruh gaya mengajar guru terhadap partisipasi belajar peserta didik. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 9(1).
- Nurhidayah, D. A., et al. 2023. *Game-Based Learning in Civic Education: Enhancing Student Engagement and Critical Thinking*. *Journal of Social Studies Education Research*
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. 2016. Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128–135.
- Nurmalisa, Y., Mentari, A., & Rohman, R. 2020. Peranan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dalam membangun kesadaran sipil. *Bhineka Tunggal Ika*, 7 (1), 34-46.

- Othman, N. A., Rahman, S., & Ismail, S. N. 2025. Collaborative learning through board games: Enhancing student participation and knowledge construction. *Journal of Educational Technology*, 12(1).
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Mayer, R. E. 2020. *Handbook of game-based learning*. Cambridge University Press.
- Putri, D. S., & Nurmalisa, Y. 2025. PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS VIII DI SMP NEGERI 2 LABUHAN MARINGGAI, LAMPUNG TIMUR. *Jurnal Pendidikan Sosial Keberagaman*, 12(1), 20-26.
- Putri, D. S., Wardhani, A. I. K., Pitoewas, B., & Mentari, A. 2024. Penguatan Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran PPKn Melalui Metode Edutainment. *Jurnal Kewarganegaraan*, 8(1), 481-489.
- Rahmadini, S., Sundawa, D., & Sopianingsih, P. 2025. Penggunaan Monopoly Board Game pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar Peserta didik (Penelitian Tindakan Kelas Di SMK YPKKP Bandung). *Jurnal Transformasi Pendidikan Modern*, 6(3).
- Rizkia, N., Marzuki, K., Dina, S., & Ali, H. 2025. Analysis Application of Problem Based Learning Model to Improve Students' Critical Thinking Skills in Pancasila Education Subjects. *International Journal Universal Pedagogy Education*, 1(1).
- Safitri, D. 2020. Peningkatan kemampuan pemecahan masalah melalui media board game. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1).
- Sasongko, R. R. 2022. *Pemanfaatan Google Slide dengan Model Pembelajaran PBL dalam PPKn*. Civic Society Research and Education, 6(2).
- Sari, M. P., & Lestari, S. R. 2021. Strategi pembelajaran PPKn dalam menumbuhkan karakter siswa. *Jurnal Civic Education Research*, 5(2).
- Sayfullooh, I. A., & Latifah, N. 2023. Relevansi Teori Konstruktivistik Vygotsky dengan Kurikulum Merdeka: Studi Kepustakaan. *Jurnal Tinta*, 5(2).
- Sefriyana, E., & Megasari, I. I. 2025. Teacher Perceptions of Educational *Board Games* Based on Pancasila Values to Increase Student Learning Interest in Civics Learning. *Jurnal Inovasi Kurikulum*, 13(1).
- Slameto. 2015. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Rineka Cipta
- Setiawan, K. A., Prasida, T. A. S., & Prestiliano, J. 2019. Perancangan Board game Sebagai Media Pembelajaran Pancasila Untuk Kelas 3 SD Menggunakan Mekanik Co-Operative Play. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 5(02).

- Sugiyono. 2023. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Susanti, E., & Rukayah, S. 2020. Faktor yang memengaruhi partisipasi belajar peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 19(2).
- Syihabuddin, M. F. 2024. Peningkatan partisipasi belajar dalam pendidikan pancasila melalui PjBL dan game edukatif wordwall di SMPN 1 Batu. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 5(3).
- Topping, K. J. 2015. Peer-assisted learning and game-based learning in education. *Educational Psychology Review*, 27(2), 247–264.
- UM Surabaya. 2021. *BAB II – Tinjauan Pustaka*. Universitas Muhammadiyah Surabaya Repository. [https://repository.umsurabaya.ac.id/id/eprint/104/3/BAB\\_II.pdf](https://repository.umsurabaya.ac.id/id/eprint/104/3/BAB_II.pdf)
- Wahyuni, T. 2023. Konstruktivisme sosial dalam pembelajaran pendidikan Pancasila di era Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Nilai*, 15(1).
- Wulandari, S., & Rahayu, P. 2023. Implementasi media pembelajaran inovatif dalam meningkatkan partisipasi belajar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(2).
- Widyatama, P. R., Uyun, Q., Risky, E. A., Ngene, P. K., Lestari, A. W. D., Jannah, A. N., ... & Sari, M. M. K. 2024. Upaya meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Pancasila melalui Model Problem Based Learning (PBL) pada Peserta didik Kelas VIII SMPN 16 Surabaya. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(3).
- Yanti, N., Musadad, A. A., & Dantes, N. 2022. Pengembangan Media Board Game dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, 4(1).
- Yuliasih, M., Adnyana, I. N. W., Putra, P. S. U., & Pongpalilu, F. 2023. *Sumber & pengembangan media pembelajaran (Teori & penerapan)*. Google Books. <https://books.google.com/books?id=oV63EAAAQBAJ>
- Yusof, M. A., Rahman, N., & Ismail, H. 2019. Student participation and learning outcomes in active learning. *International Journal of Instruction*, 12(3).