

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Pancasila seharusnya menjadi pelajaran yang penuh makna karena membekali anak dengan nilai-nilai kehidupan dan pembentukan karakter moral-spiritual. Namun, pelajaran ini seringkali hanya dihafalkan tanpa memahami secara mendalam, terutama ketika pembelajaran tidak memberikan cukup ruang bagi anak untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar mereka. Padahal, Pendidikan Pancasila sangat penting diberikan sejak sekolah dasar karena berperan dalam membentuk karakter kebangsaan, seperti jujur, tanggung jawab, disiplin, toleransi, dan gotong royong. Saat ini terjadi krisis karakter, terutama melemahnya rasa empati, rasa nasionalisme, dan rasa tanggung jawab. Akibatnya, pendidikan karakter yang didasarkan pada nilai-nilai pancasila semakin penting.¹ Selain menjadi dasar pembentukan karakter, Pancasila juga digunakan sebagai dasar negara, ideologi bangsa, dan pedoman hidup warga negara Indonesia. Hal ini sejalan dengan pernyataan Pancasila adalah sumber hukum, dasar negara, sekaligus pandangan hidup bangsa; nilai-nilainya menjadi pedoman berperilaku dan cita-cita bersama.² Pada tingkat sekolah dasar, pendidikan Pancasila bertujuan untuk menanamkan berbagai nilai luhur seperti kerja sama, toleransi, tanggung jawab, dan kecintaan terhadap tanah air. Dengan penanaman nilai sejak dini, anak akan

¹ Avinindy Inayda Devianti dkk., "Filsafat Pendidikan Pancasila Dalam Implementasi Pada Jenjang Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 5, no. 2 (2023): 2584–88, <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.13557>.

² Amalia Rizki Nurhikmah dan Nicki Nugrahaningtyas, "Dinamika Pancasila Sebagai Dasar Negara Dan Pandangan Hidup Bangsa," *Jurnal Pancasila* 2, no. 2 (2022): 59–69, <https://jurnal.ugm.ac.id/pancasila/article/view/67807>.

lebih siap menjadi generasi penerus bangsa yang berkarakter kebangsaan dan berintegritas. Melalui pendidikan nilai Pancasila, anak-anak juga dilatih keterampilan berpikir kritis, empati, dan kemandirian untuk menghadapi persoalan kehidupan.³

Meskipun demikian, pembelajaran Pendidikan Pancasila sering menghadapi tantangan dalam menarik minat siswa. Banyak siswa sekolah dasar menganggap pelajaran ini membosankan dan monoton karena lebih banyak berfokus pada hafalan konsep. Berdasarkan hasil observasi dan tes yang dilakukan, pembelajaran Pendidikan Pancasila hanya berpusat pada guru, kurang melibatkan siswa, serta cenderung monoton sehingga keterampilan berpikir kritis dan kerja sama siswa tidak berkembang optimal.⁴ Hal ini sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa metode konvensional seperti ceramah, tugas individu, dan hafalan masih sering digunakan sehingga mengurangi keterlibatan siswa dalam pembelajaran.⁵ Kondisi tersebut menyebabkan lemahnya hubungan afektif dan kognitif antara siswa dengan materi karena pembelajaran tidak memberi ruang eksplorasi maupun kolaborasi. Sejalan dengan itu, hasil penelitian juga menemukan rendahnya ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMP Negeri 6 Madiun yang disebabkan dua faktor: dari sisi siswa mereka kurang

³ Wiwin Hidayanti Gea dkk., "Peran Pancasila dalam Membentuk Pola Pikir Anak SD di Tengah Perkembangan Peradaban," *Concept: Journal of Social Humanities and Education* 4, no. 1 (2025): 131–42, <https://doi.org/10.55606/concept.v4i1.1827>.

⁴ Anida Safitri dkk., *Inovasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar: Model Pelita Sebagai Pendekatan Efektif*, 4, no. 3 (2025).

⁵ Reci Desyana Putri dan Ari Suriani, "Anak Pasif Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar: Apakah Karena Hambatan Psikologis Atau Kurangnya Metode Partisipatif," *Journal Central Publisher* 2, no. 4 (2024): 1901–9, <https://doi.org/10.60145/jcp.v2i4.423>.

tertarik, mudah bosan, dan tidak fokus; dari sisi guru strategi yang digunakan monoton, dominan ceramah, serta kurang memberi ruang berpendapat.⁶

Permasalahan serupa juga ditemukan peneliti saat kegiatan belajar mengajar di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Kota Kediri. Hasil observasi yang dilaksanakan pada Senin, 13 Oktober 2025 di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Kota Kediri menunjukkan rendahnya semangat siswa dalam mengikuti pelajaran Pendidikan Pancasila. Beberapa siswa terlihat mengantuk, kurang fokus, dan minim partisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut diduga dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru melalui metode ceramah satu arah sehingga peserta didik kurang memperoleh kesempatan untuk berinteraksi, berdiskusi, maupun terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang masih didominasi oleh papan tulis dan buku teks menyebabkan pembelajaran kurang menarik dan kurang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang cenderung aktif, eksploratif, dan menyukai aktivitas bermain. Akibatnya, minat dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi kurang optimal.

Selain berdasarkan hasil observasi, kondisi tersebut juga diperkuat oleh hasil angket minat belajar yang dilaksanakan pada Sabtu, 18 Oktober 2025 terhadap 24 siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Kota Kediri. Hasil rekapitulasi angket menunjukkan bahwa persentase minat belajar siswa hanya mencapai 60,8% dan berada pada kategori sedang. Hasil menunjukkan bahwa

⁶ Oktafirdayanti Afifatimah dkk., "Peningkatan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan Strategi Teams Games Tournament dengan Media Berbasis ICT 'Wordwall,'" *PTK: Jurnal Tindakan Kelas* 5, no. 1 (2024): 53–65, <https://doi.org/10.53624/ptk.v5i1.457>.

ketertarikan siswa terhadap Pendidikan Pancasila masih jauh dari kata ideal dan perlu ditingkatkan melalui penggunaan bahan ajar yang lebih inovatif, menarik, dan relevan dengan karakteristik siswa.

Salah satu cara yang efektif untuk mengatasi isu ini adalah dengan mengintegrasikan media pembelajaran inovatif, contohnya melalui penggunaan permainan papan (*board game*). *Board game* merupakan permainan papan dengan aturan tertentu yang dapat dimanfaatkan sebagai media belajar. *Berland* dan *Lee* sebagaimana dikutip dalam Nurfaizah dkk, menyatakan bahwa *board game* adalah jenis permainan rekreatif, yang dilakukan secara berkelompok, dan memiliki kemampuan untuk memupuk sifat kompetitif, kolaboratif, dan kolaboratif.⁷ Senada dengan itu, Lely Tobing sebagaimana dikutip dalam Firdaus Setyanugrah dan Denny Indrayana Setyadi menekankan bahwa *board game* bermanfaat untuk melatih konsentrasi, daya ingat, pemecahan masalah, berpikir kreatif dan kritis, serta strategi.⁸ *Board game* juga mencakup tiga aspek penting, yaitu aspek *visual* (gambar), *audio* (diskusi dan tanya jawab), serta afektif (sikap). Penelitian lain tentang permainan papan untuk akuisisi pengetahuan juga mengonfirmasi efektivitas *board game* dalam meningkatkan motivasi belajar dan menghadirkan pengalaman menyenangkan, terutama pada materi yang sarat teori.⁹ Dengan nilai rata-rata lebih dari 88%, Penelitian oleh Aisah dan AR di SDN 229

⁷ Nadia Nurfaizah dkk., "Pengembangan *Board game* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD," *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 14, no. 2 (2021): 122–32, <https://doi.org/10.33369/pgsd.14.2.122-132>.

⁸ Firdaus Setyanugrah dan Denny Indrayana Setyadi, "Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Mitigasi Kebakaran Untuk Anak Sekolah Dasar Usia 8-12 Tahun Di Surabaya," *Jurnal Sains dan Seni ITS* 6, no. 1 (2017): 62–68, <https://doi.org/10.12962/j23373520.v6i1.22949>.

⁹ *Ibid*

Palembang membuktikan betapa efektifnya permainan monopoli dalam meningkatkan pencapaian belajar siswa. Selain itu, penggunaan media ini juga berhasil memicu keaktifan, antusiasme, serta pemahaman materi yang lebih mendalam pada diri siswa.¹⁰ Hasil studi ini mengindikasikan bahwa *board game* berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang interaktif dan menarik, serta berpotensi besar dalam mengoptimalkan motivasi sekaligus pencapaian peserta didik.

Senada dengan hal tersebut, Ardwiyanto dan Nurhidayat dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa penerapan board game yang terstruktur dapat membuat siswa lebih aktif dalam belajar. Selain itu, penggunaan media ini juga terbukti membantu siswa melatih keterampilan sosial mereka, seperti berkomunikasi, bekerja sama, dan berempati melalui proses pembelajaran yang lebih interaktif.¹¹ Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan metode permainan sebagai alternatif dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini dianggap sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang pada dasarnya gemar bermain. Oleh karena itu, guru dapat memanfaatkan kecenderungan tersebut dengan mengemas kegiatan belajar dalam bentuk permainan edukatif, sehingga selain memperoleh kesenangan saat bermain, siswa juga dapat mengembangkan keterampilan serta kemampuan kognitifnya secara bersamaan.¹²

¹⁰ Rizki Nur Aisah dkk., "Pengembangan *Board game* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa," *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia)* (Palembang) 14, no. 2 (2024), <https://doi.org/https://doi.org/10.31851/pembahsi.v14i2>.

¹¹ Ryan Ardwiyanto dan Martiyadi Nurhidayat, "Perancangan *Board game* Sebagai Media Pembelajaran Tata Krama Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama," *e-Proceeding of Art & Design* 12 (Agustus 2025): 5590–602.

¹² Indah Agustina, "The Effectiveness of The Play While Learning Method In Elementary Student's Learning," *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* 4, no. 5 (2022): 642–47, <https://doi.org/10.20961/shes.v4i5.66067>.

Melihat berbagai hasil penelitian sebelumnya dan permasalahan yang masih muncul dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, diperlukan inovasi media yang mampu menumbuhkan minat serta keterlibatan aktif siswa. Berdasarkan uraian tersebut, Melalui pembuatan media belajar yang memanfaatkan konsep permainan, riset ini mencoba menawarkan jalan keluar baru untuk menyikapi persoalan kurangnya semangat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Media yang dikembangkan berupa *board game* dengan jalur bercabang, tantangan, serta kartu aktivitas yang memuat nilai-nilai Pancasila. Produk yang dikembangkan diberi nama *Board Game Wise Move*, yaitu permainan papan konvensional yang dikemas dalam kotak berukuran 36×25×5 cm dengan papan permainan berukuran 70×50 cm berisi 28 kotak jalur permainan. Kotak tersebut terdiri atas kotak pertanyaan, *Truth or Dare*, Harta Karun, Hadiah dan Bonus Poin yang dirancang untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila melalui cara yang menyenangkan dan interaktif.

Media permainan ini dilengkapi dengan berbagai instrumen pendukung, seperti pion, kartu *Truth or Dare*, kartu harta karun, kartu hadiah, koin poin, serta buku petunjuk. Implementasinya difokuskan pada materi bab "Pancasila Dalam Diriku" bagi siswa kelas IV Semester II di MIN 1 Kota Kediri. Target utamanya adalah membekali peserta didik dengan pemahaman mendalam mengenai esensi sila Pancasila, implementasi perilakunya di masyarakat, rekam jejak historis perumusan dasar negara, hingga keteladanan karakter para tokoh pendiri bangsa. Dari paparan spesifikasi produk diatas, maka produk yang akan di kembangkan ini diasumsikan mampu meningkatkan

minat serta mampu menumbuhkan komunikasi, kolaborasi dan karakter sehingga menciptakan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan sekaligus memperkuat Profil Pelajar Pancasila. Sebagai wujud dari gagasan tersebut, penelitian ini berjudul:

“Pengembangan *Board Game Wise Move* sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Kota Kediri.”

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media *Board Game Wise Move* sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Kota Kediri?
2. Bagaimana kelayakan media *Board Game Wise Move* sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Kota Kediri?
3. Bagaimana peningkatan minat belajar siswa kelas IV MIN 1 Kota Kediri setelah penggunaan media pembelajaran *Board Game Wise Move* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media *Board Game Wise Move* sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Kota Kediri.

2. Untuk mengetahui kelayakan media *Board Game Wise Move* sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Kota Kediri.
3. Untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa kelas IV MIN 1 Kota Kediri setelah penggunaan media pembelajaran *Board Game Wise Move* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk adalah uraian rinci mengenai media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Produk yang dihasilkan dalam riset ini adalah *Board Game Wise Move* sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila, pada materi Pancasila dalam Diriku untuk peserta didik kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Kota Kediri. *Board game* ini dikembangkan sebagai media pembelajaran interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik melalui aktivitas bermain sambil belajar. Adapun spesifikasi *Board Game Wise Move* yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Bentuk Media
 - a. Media berbentuk *Board game* konvensional yang dikemas dalam sebuah kotak utama.
 - b. Ukuran kotak utama: panjang 36 cm, lebar 25 cm, tinggi 5 cm.
 - c. Bahan kotak utama terbuat dari karton tebal berlapis (setara kualitas kotak HP baru) sehingga kokoh dan tahan lama.

2. Papan Permainan

- a. Papan permainan berukuran 70×50 cm yang dapat dilipat menjadi 4 bagian sehingga mudah dimasukkan ke dalam kotak utama.
- b. Papan berisi 38 kotak yang membentuk jalur permainan.
- c. Jalur permainan dirancang tidak *linear* (tidak menyerupai ular tangga), melainkan menjalar dan bercabang seperti akar, namun tetap berujung pada satu titik *Finish*.
- d. Isi kotak permainan terdiri atas:
 - 1) Kotak Pertanyaan Diskusi: berisi soal atau tantangan ringan terkait sila-sila Pancasila yang dapat didiskusikan bersama.
 - 2) Kotak *Truth or Dare*: pemain mengambil kartu *Truth or Dare* yang berisi pertanyaan mendalam (*Truth*) atau aksi/simulasi sikap (*Dare*).
 - 3) Kotak Harta Karun: memberikan tambahan koin kepada setiap kelompok yang berhasil menjawab clue yang terdapat pada kartu harta karun dengan benar.
 - 4) Kotak Hadiah: memberikan tambahan poin berupa koin kepada kelompok yang berhasil menyelesaikan perintah yang tertulis pada kartu hadiah

3. Komponen *Board Game*

- a. Kartu *Truth or Dare*: masing-masing berjumlah 10 kartu.
- b. Kartu harta karun: berjumlah 9 kartu
- c. Kartu hadiah berjumlah 1 kartu

- d. Pion: tersedia 3 buah pion yang dapat digunakan baik untuk individu maupun kelompok.
 - e. Koin Poin: digunakan sebagai sistem penilaian dan penghargaan dalam permainan.
 - f. Petunjuk Permainan: berupa lembar panduan berisi aturan main dan tata cara penilaian.
 - g. Kunci Jawaban: berupa flashcard jawaban dari setiap tantangan
4. Aspek Pembelajaran
- a. Materi permainan difokuskan pada bab “Pancasila dalam Diriku” untuk siswa kelas IV MIN 1 Kota Kediri Semester II.
 - b. Tujuan pembelajaran yang diintegrasikan ke dalam aktivitas permainan adalah:
 - 1) Peserta didik dapat memahami makna simbol sila Pancasila.
 - 2) Peserta didik dapat memahami makna dan nilai yang terkandung dalam sila Pancasila.
 - 3) Peserta didik dapat menyebutkan contoh sikap yang termasuk dalam pengamalan sila Pancasila.
 - 4) Peserta didik dapat mengamalkan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
 - 5) Peserta didik dapat memahami sejarah perumusan Pancasila.
 - 6) Peserta didik dapat menyebutkan tokoh-tokoh yang terlibat dalam proses perumusan Pancasila.
 - 7) Peserta didik dapat menyebutkan karakter para perumus Pancasila yang dapat diteladani.

- 8) Peserta didik dapat meneladani sikap dan karakter para perumus Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
 - c. Permainan didesain untuk memberikan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, kolaboratif, sekaligus menanamkan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila.
5. Buku Panduan
- a. Permainan dapat dimainkan oleh 3 kelompok (sistem kerja sama).
 - b. Pemain bergiliran melangkah sesuai ketentuan aturan (tanpa menggunakan dadu, melainkan sistem giliran dan instruksi dari papan).
 - c. Setiap langkah berupa pertanyaan langsung, mengambil kartu *Truth or Dare*, atau memperoleh harta karun dan hadiah.
 - d. Pemenang ditentukan berdasarkan jumlah poin tertinggi saat seluruh pion mencapai kotak *Finish*.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Riset pengembangan ini memiliki kontribusi yang sangat besar dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran Pancasila, khususnya untuk siswa kelas IV MIN 1 Kota Kediri. Sejauh ini, rendahnya ketertarikan dan partisipasi aktif siswa dalam pelajaran Pendidikan Pancasila dipicu oleh proses pembelajaran yang masih didominasi oleh guru, bersifat monoton, serta minimnya pemanfaatan media pendukung. Penerapan media pembelajaran Board Game Wise Move diharapkan mampu mendorong keaktifan dan motivasi belajar siswa melalui aktivitas yang seru, sehingga pada akhirnya dapat mengoptimalkan pemahaman mereka terhadap nilai-nilai Pancasila.

Melalui mekanisme permainan yang disajikan, media ini tidak sekadar mendongkrak motivasi belajar, melainkan juga membentuk kemandirian siswa yang tecermin dari kemampuan berpikir kritis, pengambilan keputusan, serta kolaborasi antarpeserta didik. Oleh karena itu, proses belajar Pendidikan Pancasila tidak sekadar berfokus pada aspek kognitif, melainkan juga bertransformasi menjadi wadah efektif untuk menanamkan karakter yang selaras dengan Profil Pelajar Pancasila.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. *Board Game Wise Move* sebagai media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi Pancasila dalam Diriku pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD/MI.
2. Media pembelajaran *Board Game Wise Move* mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan partisipatif bagi peserta didik.
3. Penggunaan media *Board Game Wise Move* ini dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
4. Melalui media pembelajaran *Board Game Wise Move*, siswa dapat lebih mudah memahami simbol, bunyi, dan makna sila-sila Pancasila.
5. Diharapkan siswa dapat mengaitkan prinsip-prinsip Pancasila dengan kehidupan sehari-hari mereka, baik di rumah maupun di sekolah.

Keterbatasan penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Ruang lingkup materi yang digunakan pada media pembelajaran *Board Game Wise Move* hanya berfokus pada tema Pancasila dalam Diriku.

2. Media pembelajaran *Board Game Wise Move* ini terbatas pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD/MI semester II, sesuai dengan capaian pembelajaran yang terdapat pada modul ajar.
3. Penelitian ini belum mencakup materi Pendidikan Pancasila lainnya maupun mata pelajaran lain, sehingga manfaatnya masih terbatas.
4. Keterbatasan ini memberikan peluang bagi penelitian selanjutnya untuk mengembangkan media *Board game* serupa pada materi atau mata pelajaran lain agar jangkauan penggunaannya semakin luas.

G. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian oleh Muhammad Ramadhani dkk. (2024) berfokus pada pengembangan media Papan Pintar Pancasila berbasis permainan tradisional. Tujuannya untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila sekaligus memperkuat karakter gotong royong di kalangan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan dan efektif dalam menumbuhkan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila.¹³
2. Penelitian oleh Lala Salim dkk. (2024) meneliti pengembangan *Board game Who Is It* pada materi keberagaman budaya dalam pembelajaran IPAS kelas IV SD. Tujuan penelitian ini adalah menciptakan media yang efektif untuk memperkenalkan keberagaman budaya Indonesia. Hasil penelitian membuktikan bahwa *Board game* tersebut layak, praktis, dan berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai keberagaman.

¹³ Muhammad Ramadhani dkk., "Pengembangan Pengembangan Media Papan Pintar Pancasila Berbasis Permainan Tradisional Pada Pembelajaran PPKn Sebagai Penguatan Profil Pelajar Pancasila Elemen Gotong-royong SDN Tlumpu Kota Blitar," *Jurnal Perseda : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7, no. 2 (2024): 186–94, <https://doi.org/10.37150/perseda.v7i2.2391>.

3. Penelitian oleh Elisa Hana Meida dan Saeful Mizan (2024) berfokus pada pengembangan media PANCA (Papan Pancasila) untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas I sekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa melalui media permainan papan yang interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media PANCA layak digunakan, menarik minat siswa, dan mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan.¹⁴
4. Penelitian oleh Siti Nordiana dkk. (2024) mengembangkan *Board game* bernama LUMAT (Ludo Matematika) untuk materi pecahan di kelas III SD. Tujuan penelitian ini adalah menciptakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa agar motivasi belajar matematika meningkat. Hasil penelitian membuktikan bahwa media LUMAT valid, praktis, serta efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.¹⁵
5. Penelitian yang dilakukan oleh Ryan Ardwiyanto dan Martiyadi Nurhidayat (2025) meneliti perancangan *Board game* sebagai media pembelajaran tata krama bagi siswa SMP. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual agar siswa dapat memahami serta menerapkan nilai-nilai kesopanan dalam kehidupan sehari-hari. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Board game* tersebut efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi

¹⁴ Elisa Hana Meida dan Saeful Mizan, "Pengembangan Media Panca (Papan Pancasila) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 Upt Sdn Leran Kulon Oi," *Sindoro: Cendikia Pendidikan* 5, no. 11 (2024): 41–50, <https://doi.org/10.9644/sindoro.v5i11.4877>.

¹⁵ Siti Nordiana dkk., "Pengembangan Media *Board game* LUMAT (Ludo Matematika) Pada Materi Pecahan Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 8, no. 4 (2024): 3383–89, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8622>.

tata krama sekaligus menumbuhkan perilaku sopan santun di lingkungan sekolah.¹⁶

Tabel 1.1 Penelitain Terdahulu

No	Peneliti (Tahun)	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Kebaruan
1.	Ramadhani dkk (2024)	Pengembangan Media Papan Pintar Pancasila Berbasis Permainan Tradisional Pada Pembelajaran PPKn	Sama-sama mengembangkan media papan untuk pembelajaran Pancasila.	Media berbasis permainan tradisional; penelitian sekarang menggunakan <i>Board game</i> modern.	Menghadirkan inovasi <i>Board game</i> modern interaktif untuk pembelajaran nilai Pancasila.
2.	Salim dkk (2024)	Pengembangan Media <i>Board game Who Is It</i> Dalam Materi Keberagaman Budaya Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD	Sama-sama mengembangkan <i>Board game</i> pembelajaran di sekolah dasar.	Materi dan kelas berbeda; penelitian ini IPAS kelas IV, penelitian sekarang Pancasila kelas IV MI.	Desain <i>Wise Move</i> menyesuaikan materi Pancasila dengan unsur pilihan jalur bernilai karakter.
3.	Meida & Mizan (2024)	Pengembangan Media PANCA (Papan Pancasila) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas I UPT SDN Leran Kulon 01	Sama-sama mengembangkan <i>Board game</i> untuk pembelajaran Pancasila di SD.	Subjek dan desain media berbeda; penelitian ini kelas I, sedangkan penelitian sekarang kelas IV dengan desain <i>Wise Move</i> .	Media <i>Wise Move</i> memiliki desain baru dan fokus pada peningkatan minat belajar, bukan hanya hasil belajar.
4.	Nordiana dkk (2024)	Pengembangan Media <i>Board game LUMAT</i> (Ludo Matematika) pada Materi Pecahan untuk Siswa Kelas III SD	Sama-sama mengembangkan <i>board game</i> untuk siswa kelas III SD guna meningkatkan motivasi belajar.	Mata pelajaran berbeda; penelitian ini pada Matematika, penelitian sekarang pada Pendidikan Pancasila.	Menghadirkan media <i>Wise Move</i> berbasis Pancasila dengan tantangan nilai-nilai kebajikan.
5.	Ardwiyanto & Nurhidayat (2025)	Perancangan <i>Board game</i> Sebagai Media Pembelajaran Tata Krama Untuk Siswa Sekolah	Sama-sama mengembangkan media <i>Board game</i> .	Jenjang pendidikan dan materi berbeda; penelitian ini untuk SMP dengan materi tata krama,	Mengembangkan <i>Board Game Wise Move</i> dengan konten nilai-nilai Pancasila yang disesuaikan

¹⁶ Ardwiyanto dan Nurhidayat, "Perancangan *Board game* Sebagai Media Pembelajaran Tata Krama Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama."

No	Peneliti (Tahun)	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Kebaruan
		Menengah Pertama		sedangkan penelitian sekarang untuk kelas IV SD materi Pancasila.	dengan karakteristik siswa SD.