

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.¹ Pendidikan di Indonesia memiliki peran strategis dalam membentuk karakter nasional yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Salah satu mata pelajaran yang berperan dalam hal tersebut adalah Pendidikan Pancasila.

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran wajib yang diajarkan di semua jenjang pendidikan, mulai dari pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi. Salah satu ciri dari Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang menekankan pendidikan moral intelektual. Pendidikan Pancasila juga bukan hanya sebagai sarana transfer pengetahuan saja, melainkan berfungsi sebagai perantara untuk menumbuhkan nilai-nilai peserta didik yang selaras dengan prinsip-prinsip Pancasila.² Pendidikan Pancasila merupakan bagian dari pendidikan kewarganegaraan yang berfokus pada penerapan ideologi Pancasila dalam materi pembelajaran dan kemudian diajarkan pada peserta didik agar mereka menjadi warga negara yang berbudi luhur. Dapat dikatakan bahwa pendidikan Pancasila merupakan

¹ Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915.

² Nurgiansah, T. H. (2021). Pendidikan Pancasila sebagai upaya membentuk karakter jujur. *Jurnal Pendidikan kewarganegaraan undiksha*, 9(1), 33-41.

pendidikan ideologi di Indonesia.³ Materi kekayaan suku bangsa merupakan salah satu bagian penting karena berperan dalam membangun kesadaran peserta didik tentang keberagaman budaya bangsa Indonesia serta pentingnya persatuan dalam keberagaman.

Dalam upaya menanamkan nilai-nilai Pancasila melalui pendidikan, motivasi belajar menjadi elemen penting yang dapat memastikan peserta didik aktif terlibat dan memahami materi, untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Motivasi belajar merupakan “pendorong” atau upaya secara sadar untuk mempengaruhi perilaku seseorang, sehingga seseorang mengambil tindakan untuk mencapai hasil dan tujuan tertentu.⁴ Motivasi belajar merupakan dorongan yang sangat berperan dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik, dengan mempengaruhi semangat, ketekunan dan konsentrasi peserta didik.⁵ Motivasi belajar yang rendah dapat membuat peserta didik kesulitan dalam menguasai keterampilan dasar, terutama pada anak usia sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret dalam perkembangan kognitif mereka. Di tingkat sekolah dasar, peserta didik seringkali mengalami penurunan motivasi belajar karena materi yang kurang interaktif, sehingga berdampak pada pemahaman konsep materi.⁶ Untuk meningkatkan motivasi belajar, pengembangan media pembelajaran inovatif menjadi solusi relevan.⁷

³ Lestari, S. O., & Kurnia, H. (2022). Peran Pendidikan Pancasila dalam pembentukan karakter. *Jurnal Citizenship: Media Publikasi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 5(1), 25.

⁴ Ramadhani, D. A., & Muhroji, M. (2022). Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4855–4861.

⁵ Pratama, F., Firman, & Neviyarni. (2019). Pengaruh Motivasi Belajar Ipa Siswa Terhadap Hasil Belajar Di Sekolah Dasar Negeri 01. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 280–286.

⁶ Hidayati, R., Triyanto, M., Sulastri, A., & Husni, M. (2022). Faktor penyebab menurunnya motivasi belajar siswa kelas IV SDN 1 Peresak. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 8(3), 1153-1160

⁷ Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan manajemen media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 4(1), 981-990.

Media pembelajaran merupakan media yang menyampaikan pesan atau informasi yang berisi maksud atau tujuan pembelajaran. Media pembelajaran ini sangat penting untuk membantu peserta didik dalam memperoleh konsep baru, keterampilan dan kompetensi.⁸ Media pembelajaran merupakan media dalam proses pembelajaran yang cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.⁹ Dengan adanya media, kegiatan pembelajaran dapat berjalan lebih efektif karena dapat membantu peserta didik memahami materi melalui pengalaman belajar yang lebih konkret.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas III MI Nurul Hidayah, terlihat bahwa selama proses pembelajaran berlangsung beberapa peserta didik cenderung kurang memperhatikan penjelasan guru, asik bermain sendiri, dan mengobrol dengan teman sebangkunya. Selain itu, hanya sebagian peserta didik yang aktif mengikuti pembelajaran, sedangkan peserta didik lainnya tampak kurang terlibat dalam kegiatan belajar. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, guru menyampaikan materi menggunakan metode ceramah, setelah penyampaian materi., peserta didik diberikan tugas yang bersumber dari LKS sebagai Latihan dan penguatan pemahaman. Meskipun proses pembelajaran berjalan dengan baik, masih ada beberapa peserta didik yang menunjukkan tingkat keterlibatan yang bervariasi selama pelajaran. Ini menunjukkan perlunya upaya untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan mendorong partisipasi aktif semua peserta didik.¹⁰

⁸ Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran, hal, 4.

⁹ Hamdani, Strategi Belajar Mengajar, (Bandung, Pustaka Setia, 2011), hal. 243.

¹⁰ Observasi, di Kelas III MI Nurul Hidayah Jombang, tanggal 22 September 2025.

Hasil observasi tersebut diperkuat dengan hasil wawancara peneliti lakukan dengan Ibu Iin selaku wali kelas III. Ibu Iin menyatakan bahwa terdapat beberapa permasalahan pada saat proses pembelajaran berlangsung khususnya pada materi kekayaan suku bangsaku diantaranya *pertama*, peserta didik kurang antusias dan mudah merasa bosan ketika proses pembelajaran berlangsung, hal ini dapat dilihat dari peserta didik yang cenderung pasif, tidak ada respon ketika guru memberikan pertanyaan, dan peserta didik juga kurang memperhatikan ketika guru memaparkan materi.

Kedua, sekolah masih memiliki keterbatasan media pembelajaran baik dari segi jumlah, variasi maupun kualitas khususnya pada mata pelajaran pendidikan pancasila. *ketiga* pendidik masih dominan menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran, beliau juga mengatakan bahwa pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan buku LKS.¹¹ Peserta didik kelas III, yang sebagian besar berusia sekitar 8-9 tahun, cenderung lebih tertarik dengan aktivitas yang melibatkan elemen visual, gerakan, dan interaksi langsung¹², sehingga metode pembelajaran yang monoton seperti ceramah dan buku LKS saja tidak mampu menarik perhatian mereka secara maksimal. Hal ini yang membuat peserta didik menjadi cenderung merasa bosan dan kurang antusias dengan pembelajaran ini, sehingga mereka mengalami penurunan motivasi belajar jangka panjang.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam pendidikan modern saat ini, karena membantu menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan efektif. Selain itu, dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, lingkungan

¹¹ Wawancara dengan Ibu Iin , Wali Kelas III, tanggal 22 September 2025 di MI Nurul Hidayah Jombang.

¹² Sari, D. P., & Suryani, N. (2018). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis visual dan gerakan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas III sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 150-160. <https://doi.org/10.17509/jpd.v12i2.12345>

belajar dapat menjadi lebih menyeluruh dan inovatif, Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media KESBA (Koper Eksplorasi Suku Bangsa) sebagai inovasi pendidikan yang menarik, dengan adanya media ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi kekayaan suku bangsaku.

KESBA (Koper Eksplorasi Suku Bangsa) adalah media pembelajaran yang dirancang dalam bentuk koper eksplorasi yang interaktif, berbasis permainan edukatif (*board game*) dengan konsep pertualangan. Media ini dilengkapi dengan buku panduan, papan media berupa peta ilustrasi Indonesia menampilkan ,kartu pertanyaan dan tantangan untuk melatih berpikir kritis serta memahami kekayaan suku bangsa Indonesia. Media KESBA termasuk dalam kategori media visual konkret berbasis permainan edukatif (*board game*), yang menggabungkan elemen visual, gerakan, dan interaksi langsung untuk menarik perhatian peserta didik usia sekolah dasar.

Media media pembelajaran KESBA (Koper Eksplorasi Suku Bangsaku) memiliki beberapa kelebihan dibandingkan media lainnya. Media ini dibuat dari bahan kayu yang kokoh sehingga dapat bertahan lama untuk jangka panjang. Selain itu, visualnya dirancang semenarik mungkin, interaktif, dan disesuaikan dengan karakter peserta didik, sehingga dapat membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Media KESBA (Koper Eksplorasi Suku Bangsaku) juga dilengkapi dengan buku panduan penggunaan media yang jelas, serta papan media berupa gambar ilustrasi peta Indonesia yang menampilkan ragam budaya bangsa Indonesia, sehingga peserta didik dapat melihat dan memahami kekayaan budaya lebih konkret dan menarik. Media ini dilengkapi dengan kartu pertanyaan atau tantangan yang

dapat melatih peserta didik untuk berfikir kritis, mengingat dan memahami kekayaan suku bangsa Indonesia, dengan media pembelajaran KESBA (Koper Eksplorasi Suku Bangsa) ini peserta didik dapat mengeksplorasi keragaman budaya secara langsung, menyenangkan dan bermakna.

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dikembangkan oleh Nadia Nurfaizah.¹³ Penelitian ini menunjukkan bahwa media *board game* ini layak untuk diterapkan pada kelas IV SD, hasil uji coba penelitian ini juga menunjukkan bahwa media board game ini dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, peserta didik merasa senang juga sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan permasalahan diatas diperkuat oleh penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa peserta didik membutuhkan kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Sehingga peserta didik dapat lebih antusias dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian ini menggunakan konsep monopoli dan fokus pada materi gotong royong, sedangkan penelitian yang akan dilakukan media ini menggunakan konsep *board game* menjelajah yang lebih menekankan pada narasi pertualangan dan berfokus pada materi kekayaan suku bangsa.

Berdasarkan pemaparan permasalahan yang ada, hal ini menjadi kesempatan peneliti untuk mengembangkan media yang sesuai dengan permasalahan yaitu media pembelajaran KESBA (Koper Eksplorasi Suku Bangsa) sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas III di MI Nurul Hidayah. Peneliti

¹³ Nurfaizah, N., Maksun, A., & Wardhani, P. A. (2021). Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(2), 122-132.

tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KESBA (KOPER EKSPLORASI SUKU BANGSA) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI KELAS III MI NURUL HIDAYAH JOMBANG**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran KESBA (Koper Eksplorasi Suku Bangsa) untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik di kelas III MI Nurul Hidayah Jombang?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran KESBA (Koper Eksplorasi Suku Bangsa) untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik di kelas III MI Nurul Hidayah Jombang?
3. Bagaimana peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas III MI Nurul Hidayah Jombang melalui penggunaan media pembelajaran KESBA (Koper Eksplorasi Suku Bangsa)?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran KESBA (Koper Eksplorasi Suku Bangsa) untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik di kelas III MI Nurul Hidayah Jombang .
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran KESBA (Koper Eksplorasi Suku Bangsa) untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik di kelas III MI Nurul Hidayah Jombang.

3. Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas III MI Nurul Hidayah Jombang melalui penggunaan media pembelajaran KESBA (Koper Eksplorasi Suku Bangsa).

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

1. Media Pembelajaran KESBA (Koper Eksplorasi Suku Bangsa) ini terbuat dari bahan dasar kayu yang berbentuk koper lipat, dengan ukuran $\pm 100 \text{ cm} \times 50 \text{ cm} \times 20 \text{ cm}$.
2. Media pembelajaran KESBA (Koper Eksplorasi Suku Bangsa) dilengkapi 3 jenis kartu, yaitu kartu tantangan, kartu budaya dan kartu aksi. kartu tantangan berisi pertanyaan mengenai kekayaan budaya, kartu budaya berisi salah satu gambar kekayaan budaya, kartu aksi berisi intruksi yang mempengaruhi permainan.
3. Media ini dilengkapi dengan pion yang terbuat dari akrilik, yang digunakan sebagai penanda posisi pemain di papan permainan, serta dilengkapi dengan koin yang digunakan sebagai penanda banyaknya skor yang diperoleh.
4. Media ini dilengkapi dengan papan tempel ukuran 47 cm x 47 cm terdapat desain peta Indonesia, yang digunakan sebagai tempat menempelkan kartu budaya nusantara.
5. Media ini juga dilengkapi dengan kartu budaya Nusantara (kartu mencocokkan) yang digunakan untuk ditempelkan pada peta Indonesia sesuai dengan daerah asalnya.
6. Media ini terdapat buku petunjuk, yang digunakan sebagai panduan cara penggunaan media.

7. Media pembelajaran ini memuat materi kekayaan bangsaku yang bersumber pada buku kelas III.
8. Media ini dikembangkan agar peserta didik lebih mudah memahami materi keragaman budaya, suku, pakaian adat, rumah adat dan makanan khas indonesia
9. Tujuan media pembelajaran ini dikembangkan adalah untuk menyediakan media yang menarik dan interaktif agar dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan hasil pengembangan media ini dapat dijadikan referensi dalam mengembangkan media yang kreatif dan inovatif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik

- 1) Media ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik
- 2) Dapat membantu peserta didik dalam memahami materi secara lebih konkret, visual dan interaktif sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.

b. Bagi pendidik

- 1) Mempermudah pendidik dalam menciptakan suasana kelas yang aktif dan berpusat pada peserta didik
- 2) Media ini diharapkan dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik.

c. Bagi Sekolah

- 1) Diharapkan dapat memberikan inovasi media pembelajaran sehingga dapat digunakan secara berkelanjutan.
- 2) Meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memanfaatkan media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi penelitian dan pengembangan

- a. Melalui penggunaan media pembelajaran KESBA ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
- b. Melalui penggunaan media pembelajaran KESBA ini penyampaian materi kekayaan bangsaku pada mata pelajaran pendidikan Pancasila dapat disampaikan secara efektif.

2. Keterbatasan penelitian dan pengembangan

- a. Media yang dikembangkan berupa media KESBA yang hanya difokuskan pada materi Kekayaan Bangsaku mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III, sehingga belum dapat digunakan untuk materi atau mata pelajaran lain.
- b. Media yang akan dikembangkan berupa media KESBA dimana media *board game* ini membatasi materi tentang kekayaan bangsaku.
- c. Uji coba produk ini dilaksanakan di MI Nurul Hidayah pada peserta didik kelas III.
- d. Media yang dikembangkan hanya dalam bentuk media konvensional KESBA, belum berbasis digital.
- e. Materi budaya yang disajikan dalam media KESBA belum dikelompokkan berdasarkan kategori budaya tertentu, seperti rumah adat, pakaian adat, tarian

daerah, atau senjata tradisional, sehingga penyajian informasi budaya masih bersifat umum.

- f. Papan media KESBA masih menggunakan 25 kartu budaya sehingga belum merepresentasikan seluruh provinsi di Indonesia secara menyeluruh.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu dimaksudkan untuk menghindari pengulangan penelitian yang sama. Penelitian pengembangan media pembelajaran KESBA (Koper Eksplorasi Suku Bangsa) telah banyak dilakukan baik diwujudkan dalam bentuk jurnal maupun skripsi, antara lain sebagai berikut:

1. Penelitian yang ditulis oleh Nur Aziza menunjukkan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan memperoleh validasi 92% dari segi materi, 97,3% dari segi desain, dan 85,5% dari segi pembelajaran, sedangkan daya tarik bagi seluruh Peserta didik memperoleh 89,7% yang menunjukkan bahwa media pembelajarannya sangat menarik bagi peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar Peserta didik dari rata-rata skor pre-test sebesar 46,1 menjadi rata-rata *post-test* sebesar 74,3. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *board game* dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPAS peserta didik kelas IV MI Raden Fatah.¹⁴
2. Penelitian yang ditulis oleh Wahyu Candra Dwi Safitri menunjukkan bahwa media pembelajaran dinyatakan valid berdasarkan hasil uji pakar media, pakar materi, dan pakar pembelajaran memperoleh rata-rata mencapai 75%. Media pembelajaran dinyatakan praktis berdasarkan hasil angket respon peserta didik

¹⁴ Aziza, N. (2024). Pengembangan board game kekayaan budaya Indonesia dalam meningkatkan hasil belajar IPAS Kelas IV MI Raden Fatah. *Ibtidaiyyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah*, 3(1), 74-87

mencapai 94%. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media board game dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada pembelajaran tematik di sekolah dasar.¹⁵

3. Penelitian yang ditulis oleh Riski Nur Aisah, Dian Nuzulia, dan Marleni. menunjukkan bahwa media pembelajaran *board game* monopoli di SDN 229 Palembang dianggap sangat praktis karena memperoleh nilai kevalidan 89,3% , hasil validasi ahli media dan keseluruhan materi memperoleh 83%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *board game* monopoli di SDN 228 Palembang layak diterapkan pada kelas IV SD.¹⁶
4. Penelitian yang ditulis oleh Elis Maryanti, Asep Sukenda Egok, dan Riduan Febriandi menunjukkan bahwa pada aspek kelayakan isi memperoleh skor sebesar 0,91 (Tinggi), pada aspek kelayakan media memperoleh skor rata-rata sebesar 0,88 (Cukup Tinggi), serta pada aspek kelayakan bahasa memperoleh skor rata-rata sebesar 0,7 (Cukup Tinggi), sedangkan berdasarkan angket respon guru dan Peserta didik masuk dalam kriteria sangat praktis karena memperoleh skor rata-rata sebesar 96%. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *board game* berbasis permainan tradisional egrang batok untuk peserta didik sekolah dasar yang dikembangkan valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran..¹⁷

¹⁵ Safitri, W. C. D. (2020). Pengembangan media board game untuk pembelajaran tematik di sekolah dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 6(2), 181-190.

¹⁶ Aisah, R. N., & Armariena, D. N. (2024). Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 14(2), 156-162.

¹⁷ Maryanti, E., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Board Games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 5(5), 4212-4226.

5. Penelitian yang ditulis oleh Fitriyani, Awalina Barokah, dan Bualan Kurniati menunjukkan bahwa penilaian dari ketiga ahli (ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi) memperoleh skor rata-rata 96,9% dengan kategori sangat layak dan sangat praktis, pada aspek keefektifannya memperoleh skor rata-rata 90% berada dalam kategori sangat efektif. berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa produk papan “Garuda ku” dapat digunakan pada jenjang sekolah dasar sebagai bahan ajar peserta didik.¹⁸
6. Penelitian yang ditulis oleh Khoiriyah Dwi Pamela menunjukkan bahwa pada kelas sampel *pre test* memperoleh nilai 56,7, sedangkan nilai *post test* meningkat menjadi 76,5. Untuk nilai pada kelas populasi memperoleh nilai *pre test* 54,3 terjadi peningkatan *post test* memperoleh nilai 83. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran board game berbasis Education Fun dapat meningkatkan prestasi peserta didik.¹⁹
7. Penelitian yang ditulis oleh Tiara Arrafiana Antonia dan Sulistyani Puteri Ramadhani. Penelitian ini menunjukkan bahwa hasil skor validasi ahli media memperoleh 80, ahli materi memperoleh skor 96, ahli bahasa memperoleh skor 92. Sedangkan hasil *pre test* memperoleh nilai rata-rata 53,3 dan *post test* memperoleh nilai rata-rata 89, jika dipresentasikan peningkatan *pre test* dan *post test* naik 30%. Berdasarkan penelitian dapat disimpulkan bahwa media *board*

¹⁸ 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 Educational Studies*, 3(2), 540-552.

¹⁹ Pamela, K. D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Berbasis Education Fun (E-Fun) Pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Subtema 1 Kelas V Sekolah Dasar. *Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 10(1), 39-45.

*game smart division terbukti valid, layak, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Rawa Buaya 03 Jakarta.*²⁰

Tabel 1. 1 Persamaan, Perbedaan dan Orisinalitas Penelitian

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Nur Aziza (2024) Pengembangan <i>Board Game</i> Kekayaan Budaya Indonesia Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV MI Raden Fatah	Sama-sama mengembangkan media pembelajaran <i>board game</i> .	Penelitian ini mengambil subjek kelas IV pada mata pelajaran IPAS sedangkan penelitian yang akan dilakukan mengambil subjek pada kelas III pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.	Pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Pada penelitian ini peneliti mencoba berinovasi untuk membuat media konvensional berupa media pembelajaran KESBA (<i>Koper Eksplorasi Suku Bangsa</i>) yang dikemas lebih inovatif dan kreatif pada pembelajaran pendidikan Pancasila di kelas III MI Nurul Hidayah Jombang, dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar terhadap materi kekayaan suku bangsa.
2.	Wahyu Candra Dwi (2020) Pengembangan Media <i>Board Game</i> Untuk Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar	Sama-sama mengembangkan media pembelajaran <i>board game</i> dan mengambil subjek kelas III	Penelitian ini berfokus pada mata pelajaran tematik materi hak dan kewajiban sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi kekayaan suku bangsaku.	
3.	Rizki Nur Aisah, dkk (2024) Pengembangan <i>Board Game</i> Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa	Sama-sama mengembangkan media pembelajaran <i>board game</i> .	Penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian ini berfokus pada materi gotong royong pada kelas IV sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada materi kekayaan bangsa pada kelas III.	

²⁰ Antonia, T. A., & Ramadhani, S. P. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Smart Division Berbasis Kebudayaan Indonesia Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Iv Sdn Rawa Buaya 03 Jakarta. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 16(1), 160-168.

4.	Elis Maryanti, dkk (2021) Pengembangan Media <i>Board Games</i> Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok Untuk Siswa Sekolah Dasar	Sama-sama mengembangkan media pembelajaran <i>board game</i> .	Penelitian ini media pembelajarannya <i>board game</i> berbasis permainan tradisional egrang batok yang berfokus pada pembelajaran matematika pada kelas IV sedangkan penelitian yang akan dilakukan media pembelajaran board game berbasis papan permainan yang terdapat jalur yang telah dirancang peserta didik menjelajah dengan menjalankan pion yang telah disediakan media ini juga berfokus pada pembelajaran Pendidikan Pancasila pada kelas III.
5.	Fitriyani, dkk (2023) Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran PKN Siswa Kelas V Sekolah Dasar	Sama-sama mengembangkan media pembelajaran <i>board game</i> .	Penelitian ini berfokus pada materi nilai-nilai Pancasila pada peserta didik kelas V sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada materi kekayaan bangsaku pada peserta didik kelas III.
6.	Khoiriyah Dwi Pamela (2020) Pengembangan Media Pembelajaran <i>Board Game</i> Berbasis Education Fun (E-Fun) Pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Subtema 1 Kelas V Sekolah Dasar	Sama-sama mengembangkan media pembelajaran <i>board game</i> .	Penelitian ini berfokus pada mata pelajaran Subtema 1 pada peserta didik kelas V sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas III
7.	Tiara Arrafina, dkk (2025) Pengembangan Media Pembelajaran <i>Board Game</i> Smart Division Berbasis Kebudayaan Indonesia Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SDN Rawa Buaya 03 Jakarta	Sama-sama mengembangkan media <i>board game</i> .	Penelitian ini berfokus pada mata pelajaran matematika pada peserta didik kelas IV sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada pembelajaran Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas III.

H. Definisi Operasional

Definisi operasional bertujuan untuk menegaskan pengertian yang dijelaskan. Berdasarkan uraian tersebut, maka definisi operasional pengembangan ini yaitu, sebagai berikut :

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dirancang khusus untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik.²¹ Media pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk lebih memahami materi pelajaran, meningkatkan motivasi belajar dan membuat proses pembelajaran lebih menarik dan bermakna.

2. Media Pembelajaran KESBA (Koper Eksplorasi Suku Bangsa)

Media pembelajaran KESBA ini dalam bentuk konvensional yang dirancang menggunakan metode permainan *board game*, media ini berbentuk koper yang berbahan dasar kayu dan dilengkapi dengan pion, dadu dan kartu tantangan ini berisi tentang pertanyaan yang berfungsi untuk menguji pemahaman dan melatih peserta didik untuk berfikir kritis, kartu kekayaan berisi gambar ilustrasi kekayaan suku bangsa yang berfungsi untuk memvisualisasi beragam suku bangsa serta merangsang daya ingat peserta didik, dan kartu aksi berisi intruksi-intruksi permainan hal ini berfungsi untuk mengarahkan alur permainan. Secara keseluruhan media ini berfungsi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui aktivitas bermain yang menyenangkan dan efektif.

3. Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

²¹ Yaumi, M. (2017). Media pembelajaran. *Pemanfaatan media bagi anak milenial kerjasama. Universitas Muhammadiyah.*

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk karakter peserta didik melalui pemahaman nilai-nilai pancasila. Dengan materi kekayaan bangsaku yang menekankan apresiasi terhadap beragam kekayaan budaya dan sosial Indonesia sebagai persatuan bangsa.

4. Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan dorongan dari internal maupun eksternal yang dapat mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.²² Motivasi belajar dalam konteks ini berarti tingkat keinginan peserta didik untuk mempelajari materi kekayaan suku bangsaku yang dapat diukur melalui indikator seperti rasa bangga budaya, frekuensi diskusi terkait, dan kemauan untuk menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

²² Kholid, I. (2017). Motivasi dalam pembelajaran bahasa asing. *English Education: Jurnal Tadris Bahasa Inggris*, 10(1), 61-71.