

Pengembangan Media *Boardgame* "Jelajah Nusantara" Berbasis Canva Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Pada Materi Menjaga Keberagaman Budaya dan Agama

Dini Ashri Ramadhani¹, Akhmad Junaedi²

^{1,2}Universitas Negeri Semarang, Indonesia
dinir1209@students.unnes.ac.id

Submit
5 Februari 2026

Review
8 Februari 2026

Publish
17 Februari 2026

Abstrak

Studi ini mengembangkan dan menguji efektivitas media pembelajaran berupa board game interaktif "Jelajah Nusantara" yang dirancang menggunakan platform Canva. Media ini ditujukan untuk meningkatkan capaian pembelajaran siswa SD pada topik apresiasi terhadap keberagaman budaya dan agama dalam kurikulum Pendidikan Pancasila. Pendekatan penelitian menggunakan model Research and Development (R&D) yang diadaptasi dari kerangka Borg dan Gall versi sederhana. Subjek penelitian terdiri dari 28 siswa kelas VI di SDN Wates 01 Semarang. Teknik pengumpulan data mencakup observasi lapangan, wawancara mendalam, kuesioner, serta evaluasi pembelajaran melalui tes awal dan tes akhir. Fokus analisis data terletak pada perbandingan skor tes awal dan tes akhir untuk mengukur progres belajar siswa dan pencapaian standar ketuntasan. Hasil tes awal menunjukkan rerata skor 61,07 dengan hanya 3 dari 28 siswa (10,71%) yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Pasca implementasi board game "Jelajah Nusantara", rerata skor tes akhir naik menjadi 74,64 dengan 9 siswa (32,14%) berhasil tuntas. Data ini mengindikasikan adanya peningkatan signifikan dalam capaian belajar, ditandai dengan kenaikan tingkat ketuntasan sebesar 42,86 poin persentase. Temuan penelitian mengonfirmasi bahwa board game interaktif "Jelajah Nusantara" berbasis Canva efektif sebagai media instruksional Pendidikan Pancasila, khususnya dalam memperkuat pemahaman siswa sekolah dasar mengenai pluralitas budaya dan agama di Indonesia.

Kata Kunci: media pembelajaran, *boardgame* edukatif, Canva interaktif, Pendidikan Pancasila, hasil belajar

Abstract

This study developed and evaluated the effectiveness of an interactive board game learning medium titled "Jelajah Nusantara" designed using the Canva platform. The medium was intended to enhance elementary students' learning achievements on the topic of appreciation for cultural and religious diversity within the Pancasila Education curriculum. The research employed a Research and Development (R&D) approach adapted from a simplified Borg and Gall framework. The study involved 28 sixth-grade students from SDN Wates 01 Semarang as research subjects. Data collection techniques included field observations, in-depth interviews, questionnaires, and learning assessments through pre-tests and post-tests. Data analysis focused on comparing pre-test and post-test scores to measure students' learning progress and achievement of mastery standards. Pre-test results showed a mean score of 61.07, with only 3 out of 28 students (10.71%) meeting the minimum mastery criteria. Following the implementation of the "Jelajah Nusantara" board game, the post-test mean score increased to 74.64, with 9 students (32.14%) achieving mastery. These data indicate a significant improvement in learning achievement, marked by a 42.86 percentage point increase in the mastery rate. The research findings confirm that the Canva-based interactive board game "Jelajah Nusantara" is effective as an instructional medium for Pancasila Education, particularly in strengthening elementary students' understanding of cultural and religious pluralism in Indonesia.

Keywords: learning media, educational boardgame, interactive Canva, Pancasila Education, learning outcomes.

PENDAHULUAN

Efektivitas penggunaan *educational board game* dalam pembelajaran diperkuat oleh berbagai penelitian relevan. Penelitian Azizah dan Alamin (2020) menunjukkan bahwa *board game* sebagai media pembelajaran mampu memperkuat karakter siswa melalui aktivitas kolaboratif dan interaktif. Media berbasis permainan tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga menumbuhkan sikap tanggung jawab dan kerja sama dalam kelompok. Sejalan dengan itu, Darmo et al. (2022) menemukan bahwa penggunaan *board game* dalam pembelajaran sekolah dasar efektif meningkatkan partisipasi aktif siswa serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dibandingkan metode konvensional.

Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Rizki Nur Aisah et al. (2024) juga membuktikan bahwa media *board game* yang dirancang secara sistematis mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Selain itu, Al Maulidah et al. (2023) menegaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan yang dipadukan dengan strategi pedagogis yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar kognitif secara signifikan. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa media permainan edukatif memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran.

Dalam konteks Pendidikan Pancasila, Rahmatiani dan Saylendra (2021) menyatakan bahwa pembelajaran kewarganegaraan abad ke-21 perlu mengembangkan partisipasi aktif, kolaborasi, dan penguatan nilai karakter. Hal ini relevan dengan penggunaan *board game* yang menuntut interaksi sosial antar siswa. Penelitian Widodo et al. (2023) serta Prabowo dan Wakhudin (2024) juga menunjukkan bahwa inovasi media pembelajaran berbasis teknologi maupun visual interaktif mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila. Dengan demikian, integrasi permainan papan berbasis Canva interaktif dalam penelitian ini memiliki landasan empiris yang kuat dan selaras dengan penelitian sebelumnya.

Hasil belajar sendiri merupakan perubahan kemampuan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor (Bloom). Dalam penelitian ini, hasil belajar difokuskan pada ranah kognitif yang diukur melalui tes sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) pembelajaran. Indikator hasil belajar meliputi kemampuan mengidentifikasi bentuk keberagaman budaya, menjelaskan sikap toleransi antaragama, serta memahami pentingnya persatuan dalam keberagaman.

Pemilihan kelas VI didasarkan pada karakteristik perkembangan kognitif siswa usia 11–12 tahun yang berada pada tahap operasional konkret menuju formal menurut teori Piaget. Pada tahap ini, siswa mulai mampu berpikir logis dan sistematis, namun tetap membutuhkan dukungan visual dan pengalaman konkret untuk memahami konsep abstrak. Oleh karena itu, penggunaan media berbasis permainan dinilai sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa kelas VI.

Adapun pemilihan SDN Wates 01 Semarang sebagai lokasi penelitian didasarkan pada hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah tersebut masih minim penggunaan media inovatif, khususnya pada materi Keberagaman Budaya dan Agama. Selain itu, pihak sekolah memberikan dukungan terhadap pelaksanaan penelitian serta memiliki kondisi kelas yang representatif untuk implementasi media berbasis permainan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap 28 siswa dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75, diperoleh rata-rata nilai *pretest* sebesar 61,07 dengan ketuntasan 10,71% (3 siswa). Setelah penggunaan *board game* “Jelajah Nusantara” berbasis Canva interaktif, rata-rata nilai *posttest* meningkat menjadi 74,64 dengan ketuntasan 32,14% (9 siswa). Terjadi peningkatan ketuntasan sebesar 42,86%. Data tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Keberagaman Budaya dan Agama, meskipun belum seluruh siswa mencapai ketuntasan optimal.

Dengan demikian, pengembangan *board game* “Jelajah Nusantara” berbasis Canva interaktif menjadi inovasi media pembelajaran yang relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Penelitian ini tidak hanya memperkuat kajian teoretis mengenai penggunaan *educational board game* dalam pembelajaran, tetapi juga memberikan kontribusi praktis berupa alternatif media yang aplikatif bagi guru dalam mengajarkan materi keberagaman budaya dan agama.

METODE

Studi ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang berorientasi pada perancangan dan validasi media instruksional. Alur pengembangan mengacu pada kerangka Borg and Gall yang telah dimodifikasi melalui penyederhanaan fase-fase sesuai keperluan riset dan realitas di lapangan. Penggunaan metode R&D dipilih berdasarkan orientasi penelitian untuk menghasilkan produk pembelajaran yang aplikatif dalam praktik pengajaran. Produk yang dikembangkan adalah *board game* interaktif "Jelajah Nusantara" berbasis Canva untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar.

Tahapan yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan model pengembangan Borg and Gall dengan tahapan sebagai berikut (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, dan (8) uji pemakaian. Untuk instrument observasi dan wawancara disusun berdasarkan permasalahan yang ada di lokasi penelitian yaitu di SDN Wates 01 yaitu dikarenakan tidak adanya media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam memahami materi Keberagaman Budaya dan Agama

Instrumen yang digunakan untuk mengetahui respon guru dan siswa adalah dengan menggunakan beberapa instrumen angket kebutuhan guru dan siswa di awal penelitian melalui wawancara dan angket serta di akhir penelitian diberikan juga angket tanggapan guru dan siswa yang digunakan untuk melihat respon guru dan siswa setelah pemakaian media pembelajaran.

Untuk soal yang digunakan ada soal uji coba yang digunakan di awal penelitian untuk mengetahui hasil belajar siswa dan soal *pretest* dan *posttest* di akhir sejumlah 50 soal untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah pembelajar dan penggunaan media pembelajaran *board game* "Jelajah Nusantara" berbasis Canva dan merupakan jenis soal pilihan ganda agar memudahkan siswa dalam menjawab serta agar dapat menghitung kenaikan hasil belajar siswa.

Untuk pembuatan media pembelajaran *board game* "Jelajah Nusantara" berbasis Canva dilakukan dengan pembuatan papannya terlebih dahulu dengan menggunakan kayu triplex dan ditempel kertas stiker yang berisi isian *board game* berupa monopoli dan juga *barcode* yang berisi materi, *games*, soal, dan juga kartu fakta, tantangan, dan pertanyaan. Untuk pembuatan canva interaktif digunakan aplikasi canva yang premium agar memudahkan untuk mencari *item* yang sesuai.

Pengolahan data hasil kuesioner dan tes dalam penelitian ini dilakukan menggunakan perangkat lunak spss. Perangkat lunak tersebut digunakan untuk menghitung skor rata-rata (*mean*), persentase ketuntasan belajar, serta peningkatan hasil belajar siswa sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) penggunaan media pembelajaran. Perhitungan dilakukan secara kuantitatif deskriptif dengan mengacu pada data nilai 28 siswa kelas VI.

Hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif, yaitu kemampuan siswa dalam memahami materi Keberagaman Budaya dan Agama pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Ranah kognitif yang diukur meliputi kemampuan mengidentifikasi bentuk keberagaman budaya, menjelaskan sikap toleransi antaragama, serta memahami pentingnya persatuan dalam keberagaman. Pengukuran dilakukan melalui tes objektif yang diberikan sebelum dan sesudah implementasi media board game "Jelajah Nusantara".

Berdasarkan hasil analisis, rata-rata nilai *pretest* siswa adalah 61,07 dengan ketuntasan 10,71% (3 dari 28 siswa). Setelah penggunaan media pembelajaran, rata-rata nilai *posttest* meningkat menjadi 74,64 dengan ketuntasan 32,14% (9 dari 28 siswa). Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang digunakan adalah 75.

Keberhasilan produk media pembelajaran ditentukan berdasarkan dua indikator, yaitu:

1. Terjadi peningkatan rata-rata nilai *posttest* dibandingkan *pretest*.
2. Terjadi peningkatan persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal.

Selain tes hasil belajar, penelitian ini juga menggunakan angket respons siswa dan lembar validasi media. Seluruh instrumen penelitian divalidasi melalui validasi ahli (*expert judgment*). Validator terdiri atas:

1. Ahli materi, yaitu dosen Pendidikan Pancasila yang memiliki kompetensi pada bidang kajian nilai dan keberagaman.
2. Ahli media, yaitu dosen atau praktisi teknologi pendidikan yang memiliki keahlian dalam desain dan pengembangan media pembelajaran.

Kriteria penilaian validasi meliputi aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, tampilan visual, serta kesesuaian media dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Instrumen dinyatakan layak digunakan apabila memperoleh kategori minimal "Baik" dengan persentase kelayakan $\geq 61\%$.

Dengan demikian, seluruh proses pengukuran dan analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara sistematis untuk memastikan bahwa peningkatan hasil belajar kognitif siswa benar-benar mencerminkan efektivitas media board game "Jelajah Nusantara" berbasis Canva interaktif yang dikembangkan. Data yang dikumpulkan terdiri dari data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif bersumber dari aktivitas observasi, wawancara mendalam, serta respons guru dan siswa terhadap implementasi media pembelajaran. Data kuantitatif diperoleh melalui evaluasi pembelajaran siswa yang mencakup skor tes awal dan tes akhir. Subjek penelitian meliputi 28 siswa kelas VI SDN Wates 01 Semarang, guru pengampu kelas VI, dan data hasil evaluasi belajar siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan mencakup observasi, wawancara, kuesioner, dan tes.

Observasi dan wawancara difungsikan untuk mengidentifikasi problematika pembelajaran serta kebutuhan akan media instruksional, sementara kuesioner dimanfaatkan untuk memperoleh informasi tambahan mengenai penggunaan media pembelajaran. Tes diaplikasikan untuk mengukur capaian belajar siswa sebelum dan sesudah implementasi *board game* "Jelajah Nusantara" berbasis Canva. Instrumen tes disusun berdasarkan indikator capaian pembelajaran yang relevan dengan topik Keberagaman Budaya dan Agama.

Analisis data dilakukan menggunakan pendekatan deskriptif yang mengintegrasikan metode kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif diterapkan untuk menginterpretasi hasil observasi dan wawancara, sedangkan analisis kuantitatif diarahkan pada evaluasi progres hasil belajar siswa melalui komparasi skor tes awal dengan tes akhir serta tingkat pencapaian kompetensi. Variabel penelitian terdiri dari *board game* interaktif "Jelajah Nusantara" berbasis Canva sebagai variabel bebas dan capaian hasil belajar siswa sebagai variabel terikat. Pengukuran hasil belajar berpedoman pada nilai tes siswa dan persentase pencapaian kompetensi yang dirujuk pada standar ketuntasan minimal yang telah ditetapkan sekolah.

HASIL

Luaran penelitian ini mencakup tahapan perancangan media pembelajaran, spesifikasi produk hasil pengembangan, serta analisis efektivitas penggunaan *board game* interaktif "Jelajah Nusantara" berbasis Canva dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi Keberagaman Budaya dan Agama di Indonesia bagi siswa kelas VI SDN Wates 01 Semarang. Presentasi hasil penelitian diorganisasikan secara sistematis untuk mengilustrasikan hubungan antara alur pengembangan media, implementasi media dalam aktivitas pembelajaran, dan peningkatan hasil belajar siswa.

Pengembangan Media

Proses pengembangan media instruksional menghasilkan *board game* "Jelajah Nusantara" yang didesain untuk menunjang pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui aktivitas yang mengutamakan partisipasi aktif dan kolaborasi siswa. Media permainan ini dirancang menggunakan *platform* Canva interaktif dan dipresentasikan dengan elemen visual yang mencerminkan pluralitas budaya dan agama Indonesia, seperti ikon khas daerah, gambar ilustrasi keberagaman, serta *layout* yang atraktif dan responsif terhadap karakteristik pesertadidik tingkat sekolah dasar. *Board game* ini terdiri dari sejumlah komponen inti, meliputi papan permainan, kartu pertanyaan, kartu *challenge*, dan panduan bermain yang diselaraskan dengan indikator capaian pembelajaran yang telah ditentukan.

Board game "Jelajah Nusantara" dikonstruksi untuk menyediakan pengalaman belajar yang berpadu dengan aktivitas bermain, memungkinkan siswa terlibat dalam dialog interaktif, kerja sama tim, dan internalisasi konsep secara aktif. Tiap level permainan mengintegrasikan materi keberagaman budaya dan agama yang disajikan dalam format pertanyaan serta kegiatan sederhana yang aksesibel bagi siswa. Penggunaan desain visual dan mekanisme gameplay dalam transfer pengetahuan diproyeksikan dapat mendukung siswa memahami materi pembelajaran yang sebelumnya dianggap menantang.



Gambar 1. Papan *Boardgame* "Jelajah Nusantara"

Sebelum digunakan dalam penelitian, seluruh instrumen terlebih dahulu melalui proses validasi ahli (*expert judgment*) untuk memastikan kelayakan isi dan konstruk. Instrumen yang divalidasi meliputi: (1) soal *pretest* dan *posttest*, (2) angket respons siswa, serta (3) lembar validasi media pembelajaran.

Validasi dilakukan oleh dua validator, yaitu:

1. Ahli materi, yakni dosen Pendidikan Pancasila yang memiliki kompetensi dalam kajian nilai kebinekaan dan karakter.
2. Ahli media, yakni dosen/ahli Teknologi Pendidikan yang memiliki pengalaman dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital.

Aspek yang dinilai oleh ahli materi meliputi:

1. Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran
2. Ketepatan konsep keberagaman budaya dan agama
3. Kejelasan bahasa dan kedalaman materi

Adapun aspek yang dinilai oleh ahli media meliputi:

1. Desain tampilan dan kemenarikan visual
2. Keterbacaan teks
3. Kesesuaian aturan permainan
4. Kepraktisan penggunaan media dalam pembelajaran

Hasil validasi menunjukkan bahwa instrumen tes memperoleh kategori "Sangat Layak", dengan persentase kelayakan berada pada rentang $\geq 81\%$. Instrumen angket dan media *board game* "Jelajah Nusantara" juga memperoleh kategori "Layak-Sangat Layak", sehingga dinyatakan dapat digunakan dalam uji coba lapangan tanpa revisi mayor. Beberapa saran perbaikan dari validator, seperti penyederhanaan redaksi soal dan penyesuaian ukuran huruf pada papan permainan, telah ditindaklanjuti sebelum implementasi.

Dengan demikian, seluruh instrumen dalam penelitian ini telah memenuhi kriteria validitas isi dan layak digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa pada materi Keberagaman Budaya dan Agama.

Langkah-Langkah Penerapan Media *Board Game* "Jelajah Nusantara" berbasis Canva interaktif dilakukan melalui beberapa tahap sistematis sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Guru menyiapkan papan permainan, kartu soal, kartu tantangan, pion, dan dadu yang telah dirancang menggunakan platform Canva. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil

agar permainan berjalan efektif dan kondusif. Guru juga menyampaikan tujuan pembelajaran pada materi Keberagaman Budaya dan Agama.

2. Tahap Pelaksanaan Pembelajaran

Pembelajaran diawali dengan pemberian *pretest* untuk mengukur kemampuan awal siswa. Selanjutnya, guru menjelaskan aturan permainan board game. Setiap kelompok memainkan permainan dengan cara melempar dadu dan menjalankan pion sesuai angka yang diperoleh. Pada setiap petak tertentu, siswa mengambil kartu soal atau kartu tantangan yang berisi pertanyaan maupun perintah terkait keberagaman budaya dan agama di Indonesia. Siswa mendiskusikan jawaban bersama anggota kelompok sebelum menyampaikannya. Guru berperan sebagai fasilitator dan memberikan penguatan terhadap jawaban yang benar maupun klarifikasi terhadap jawaban yang kurang tepat.

3. Tahap Evaluasi

Setelah seluruh sesi permainan selesai, siswa diberikan *posttest* untuk mengukur peningkatan hasil belajar kognitif. Guru kemudian melakukan refleksi bersama siswa mengenai pengalaman belajar menggunakan media permainan tersebut.

4. Tahap Analisis Hasil

Nilai *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan perhitungan rata-rata dan persentase ketuntasan belajar. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari 61,07 menjadi 74,64 serta peningkatan ketuntasan belajar dari 10,71% menjadi 32,14%.

Board game "Jelajah Nusantara" dikonstruksi untuk menyediakan pengalaman belajar yang berpadu dengan aktivitas bermain, memungkinkan siswa terlibat dalam dialog interaktif, kerja sama tim, dan internalisasi konsep secara aktif. Tiap level permainan mengintegrasikan materi keberagaman budaya dan agama yang disajikan dalam format pertanyaan serta kegiatan sederhana yang aksesibel bagi siswa. Penggunaan desain visual dan mekanisme *gameplay* dalam transfer pengetahuan diproyeksikan dapat mendukung siswa memahami materi pembelajaran yang sebelumnya dianggap menantang.



Gambar 2. Isi Barcode Canva Interaktif

Pra-intervensi pembelajaran, siswa menjalani evaluasi awal guna mengidentifikasi pengetahuan baseline mereka tentang keberagaman budaya dan agama. Hasil evaluasi awal memperlihatkan nilai rata-rata siswa mencapai 61,07, dengan hanya 3 orang dari total 28 siswa (10,71%) yang berhasil melampaui batas ketuntasan belajar. Angka ini merefleksikan bahwa mayoritas siswa masih berada di bawah standar KKM yang dipersyaratkan institusi sekolah, yaitu nilai 75.

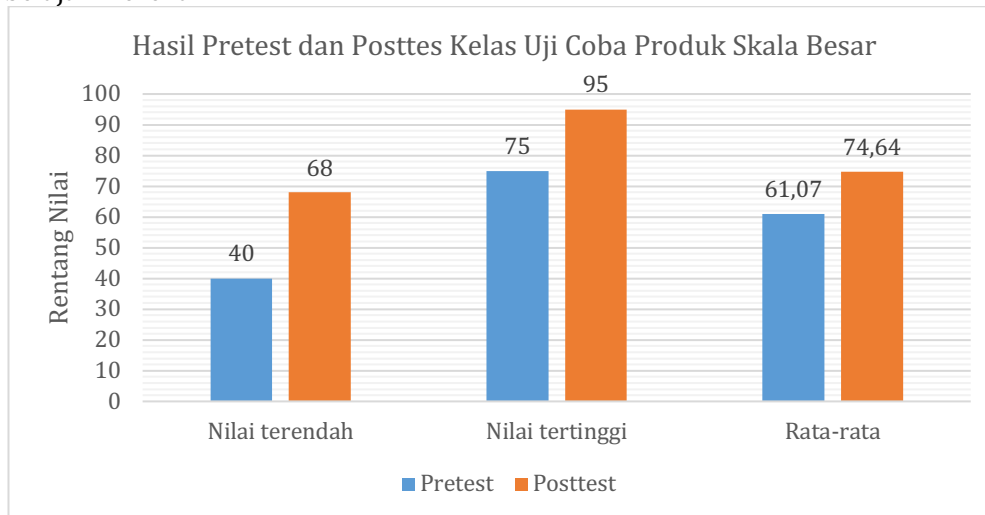
Tabel 1. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Skala Besar

No	Keterangan	Kelas Uji Coba Produk	
		Pretest	Posttest
1.	Jumlah siswa	28	28
2.	Rata-rata nilai	61,07	74,64
3.	Nilai terendah	40	68
4.	Nilai tertinggi	75	95
5.	Jumlah siswa tuntas	3	9
6.	Jumlah siswa tidak tuntas	25	19
KKM Muatan Pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas 6 SDN Wates 01		75	
Persentase siswa diatas KKM (%)		10,71%	32,14%
Peningkatan (%)		21,43%	

Dari visualisasi data nilai *pretest* dan *posttest*, tampak bahwa materi Pendidikan Pancasila tentang *Pluralitas* Budaya dan Agama di Indonesia berkontribusi pada peningkatan rata-rata hasil

belajar siswa, yakni dari 61,07 pada evaluasi awal menjadi 74,64 pada evaluasi akhir. Akibatnya, proporsi siswa yang meraih ketuntasan belajar meningkat dari 10,71% ke 32,14%. Kenaikan sebesar 21,43% ini akan ditampilkan pada grafik di bawah.

Temuan penelitian ini memperkuat kerangka teori media pembelajaran yang menyatakan bahwa media berfungsi sebagai instrumen transmisi informasi yang dapat mengoptimalkan fokus, motivasi, dan pemahaman siswa. *Board game* "Jelajah Nusantara" yang dirancang menggunakan platform Canva interaktif tidak hanya mempresentasikan konten secara visual, namun juga mengaktivasi partisipasi siswa melalui aktivitas bermain dan kolaborasi kelompok. Keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran tersebut berkontribusi terhadap progres capaian belajar mereka.



Gambar 3. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Uji Coba Skala Besar

Lebih lanjut, hasil pengembangan ini konsisten dengan penelitian terdahulu yang sudah terlampir di daftar Pustaka yang mengonfirmasi bahwa implementasi media pembelajaran berbasis *educational game* dapat meningkatkan *engagement* dan hasil belajar siswa tingkat sekolah dasar. Keunikan penelitian ini terletak pada pemanfaatan Canva interaktif sebagai *platform* pengembangan *board game*, sehingga media yang dihasilkan memiliki fleksibilitas tinggi, mudah diproduksi, dan dapat diadaptasi sesuai kebutuhan serta karakteristik siswa. Penggunaan Canva interaktif juga memfasilitasi guru dalam melakukan update konten media secara lebih efisien dibandingkan metode konvensional.

Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh, *board game* interaktif "Jelajah Nusantara" berbasis Canva terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa, meskipun belum semua siswa mencapai standar ketuntasan belajar. Hal ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan efektif dalam menunjang proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan memiliki potensi untuk terus dikembangkan.

PEMBAHASAN

Pembahasan dalam penelitian ini difokuskan pada dua aspek utama, yaitu efektivitas media *board game* "Jelajah Nusantara" berbasis Canva interaktif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa serta analisis teoretis mengenai bagaimana media tersebut bekerja dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai dari 61,07 pada *pretest* menjadi 74,64 pada *posttest*, dengan peningkatan ketuntasan belajar dari 10,71% menjadi 32,14%. Peningkatan ketuntasan sebesar 42,86% ini mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa pada materi Keberagaman Budaya dan Agama.

Secara teoretis, peningkatan hasil belajar tersebut dapat dijelaskan melalui teori belajar kognitif yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna apabila siswa terlibat aktif dalam proses konstruksi pengetahuan (Parnawi, 2021). Media *board game* memungkinkan siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat dalam diskusi kelompok, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan. Aktivitas ini mendorong terjadinya proses elaborasi kognitif yang lebih mendalam dibandingkan pembelajaran berbasis ceramah.

Selain itu, penggunaan elemen visual dalam *board game* sejalan dengan pandangan Crowther (1999) yang menegaskan bahwa visualisasi membantu proses memahami dan mengingat informasi. Materi keberagaman budaya dan agama yang disajikan melalui ilustrasi rumah adat, simbol agama, dan kartu tantangan membuat konsep yang sebelumnya abstrak menjadi lebih konkret. Hal ini mendukung teori bahwa siswa sekolah dasar cenderung lebih mudah memahami materi melalui stimulus visual dan pengalaman langsung (Moh. Suardi, 2018).

Temuan penelitian ini juga konsisten dengan hasil penelitian Azizah dan Alamin (2020) yang menyatakan bahwa *board game* efektif sebagai media penguatan karakter karena mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Demikian pula, Darmo et al. (2022) menemukan bahwa *board game* sebagai media edukasi dapat meningkatkan keterlibatan dan tanggung jawab siswa dalam proses belajar. Penelitian Rizki Nur Aisah et al. (2024) juga menunjukkan bahwa pengembangan *board game* mampu meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Kesamaan hasil ini memperkuat bahwa media berbasis permainan memiliki kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran.

Dari perspektif Pendidikan Pancasila, peningkatan hasil belajar tidak hanya berkaitan dengan aspek kognitif, tetapi juga mendukung pembentukan *civic disposition* siswa. Rahmatiani dan Saylendra (2021) menegaskan bahwa pembelajaran kewarganegaraan abad ke-21 perlu mengembangkan partisipasi aktif dan kolaboratif. Dalam implementasinya, board game "Jelajah Nusantara" mendorong siswa berdiskusi, menghargai pendapat teman, serta bekerja sama dalam kelompok. Dengan demikian, media ini tidak hanya meningkatkan skor akademik, tetapi juga memperkuat nilai toleransi dan kebinekaan.

Jika dibandingkan dengan penelitian pengembangan media digital lainnya, seperti penggunaan *Augmented Reality* dalam pembelajaran nilai Pancasila (Widodo et al., 2023; Prabowo & Wakhudin, 2024), penelitian ini menawarkan kebaruan dalam bentuk integrasi permainan papan dengan desain berbasis Canva interaktif yang lebih sederhana dan mudah diimplementasikan oleh guru sekolah dasar. Media ini tidak memerlukan perangkat teknologi canggih, sehingga lebih aplikatif dalam konteks sekolah dengan keterbatasan fasilitas.

Meskipun demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa belum seluruh siswa mencapai KKM 75. Hal ini mengindikasikan bahwa efektivitas media juga dipengaruhi oleh faktor lain, seperti kemampuan awal siswa, manajemen waktu pembelajaran, serta intensitas penggunaan media. Sejalan dengan temuan Al Maulidah et al. (2023), model pembelajaran berbasis permainan akan lebih optimal apabila dikombinasikan dengan strategi pedagogis yang terstruktur dan penguatan reflektif dari guru.

Secara keseluruhan, *board game* "Jelajah Nusantara" berbasis Canva interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada materi Apresiasi terhadap Keberagaman Budaya dan Agama. Peningkatan ini terjadi karena media mampu mengubah pembelajaran yang semula berorientasi teks menjadi pembelajaran yang visual, partisipatif, dan kolaboratif. Dengan dukungan teori belajar kognitif, teori visualisasi, serta hasil penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa media berbasis permainan memiliki potensi besar sebagai inovasi pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan proses pengembangan dan evaluasi yang dilaksanakan peneliti, media pembelajaran *board game* "Jelajah Nusantara" berbasis Canva interaktif terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, terutama pada topik Pelestarian Keberagaman Budaya dan Agama di Indonesia. Hal ini terlihat dari peningkatan rerata skor siswa dari 61,07 pada tes awal menjadi 74,64 pada tes akhir, serta kenaikan persentase ketuntasan belajar hingga 42,86%. Temuan ini mengonfirmasi bahwa media pembelajaran berbasis educational game dapat memfasilitasi siswa dalam memahami materi pembelajaran secara lebih bermakna melalui interaksi dan aktivitas belajar yang engaging. *Board game* "Jelajah Nusantara" berfungsi tidak hanya sebagai instrumen pembelajaran semata, tetapi juga mampu mengaktivasi partisipasi siswa, meningkatkan interaksi sosial, serta memudahkan siswa dalam menginternalisasi konsep pluralitas budaya dan agama secara lebih kontekstual. Dengan demikian, pengembangan ini telah mencapai objektifnya untuk menghasilkan media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan capaian belajar siswa.

SARAN

Mengacu pada hasil pengembangan yang memperlihatkan progres pembelajaran siswa setelah menggunakan *board game* "Jelajah Nusantara" berbasis Canva interaktif, beberapa saran dapat dirumuskan. Pertama, secara aplikatif, pendidik dianjurkan untuk mengintegrasikan pembelajaran berbasis game edukatif sebagai opsi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, terutama untuk konten konseptual seperti keberagaman budaya dan agama. Guna mengoptimalkan engagement siswa dan meningkatkan pencapaian belajar, implementasi media ini harus didukung oleh pengelolaan waktu yang baik dan pendekatan pembelajaran yang relevan. Kedua, dari segi teoretis, hasil ini dapat berkontribusi pada kajian tentang efektivitas media pembelajaran berbasis *game* dalam meningkatkan hasil belajar siswa tingkat SD.

Board game "Jelajah Nusantara" berbasis Canva interaktif dapat menjadi basis pengembangan model pembelajaran yang mensinergikan elemen permainan, visualisasi, dan interaksi kolaboratif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Ketiga, untuk peneliti berikutnya disarankan melakukan studi lanjutan dengan mengimplementasikan media dalam periode yang lebih panjang. Penelitian mendatang juga dapat menginvestigasi variabel lain seperti motivasi belajar, disposisi siswa, kompetensi interaksi sosial, dan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa, serta mengkreasi variasi media pembelajaran *game-based* dengan pemanfaatan teknologi yang lebih diversifikasi untuk mendapatkan temuan yang lebih komprehensif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan kepada dosen pembimbing, Drs. Akhmad Junaedi, M.Pd., atas pendampingan, saran, dan dukungan yang diberikan sepanjang proses penelitian. Apresiasi juga disampaikan kepada Kepala SDN Wates 01 dan wali kelas VI atas pemberian kesempatan, dukungan, serta kerja sama yang baik selama kegiatan penelitian. Lebih lanjut, penulis mengucapkan terima kasih kepada keluarga atas doa dan dukungan yang berkelanjutan, serta kepada sahabat-sahabat yang telah memberikan bantuan dan semangat hingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan sukses.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Maulidah, N., Dhari, F. S. W., Widodo, S. T., & Aristiyowati, H. (2023). Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) dalam Mengembangkan Sikap Taat Peraturan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3781–3792. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6390>
- Aminah, R. (2024). Kajian Teori : Pengembangan Modul Ajar Pemodelan Matematika Bernuansa Etnomatematika Terintegrasi Challenge Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 7, 189–197.
- Azizah, H. J. N., & Alamin, R. Y. (2020). Perancangan *Board Game* sebagai Media Penguatan Pendidikan Karakter dengan Tema Petualangan Pramuka untuk Usia 9-12 Tahun. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 8(2), 256–261. <https://doi.org/10.12962/j23373520.v8i2.47484>
- Crowther, C. H. (1999). Seeing and learning. In *New Scientist* (Vol. 162, Issue 2188).
- Darmo, B., Tashya, A., & Wardhani, A. (2022). *Board Game* Sebagai Media Edukasi Pembelajaran Mengenai Kedisiplinan dan Tanggung Jawab untuk Anak. *Jurnal Visual*, 18(1), 16–27. <https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/article/view/21576%0Ahttps://journal.untar.ac.id/index.php/visual/article/view/21576/13148>
- Didik, P., Sekolah Dasar, D. I., Aqobah, Q. J., Putri, C. H., Ummah, K. R., Anisah, R. W., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2023). Permainan Tradisional Engklek Untuk Peningkatan Motorik. *Journal Olahraga ReKat (Rekreasi Masyarakat)*, 2(1), 2023–2024.
- Hadiyanti, V., & Salim, H. (2021). Ludo Word King untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika*, 1(3), 591–601. <https://doi.org/10.17509/didaktika.v1i1.33681>
- Hapsari Elfariani, Z. (2022). *Edukasi Kebudayaan Nusantara Berbasis Board Game*. 1–64.
- Karakter, M., Hati, K., Usia, A., Astuti, N. D., & Nugrahanta, G. A. (2021). 6016-19243-1-Pb. 04(2), 141–155.
- Moh. Suardi. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*.
- Musafa, A. (2018). Pengembangan Media Berbasis Komputer Dengan Lectora Inspire Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila Di Kelas Iii

- Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 4(3), 836. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v4n3.p836-846>
- Ni Wayan Cika Pratiwi, I Gede Margunayasa, & I Wayan Lasmawan. (2024). Media Pembelajaran sdn reality Berbasis Profil Pelajar Pancasila Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 7(1), 110–122. <https://doi.org/10.23887/jippg.v7i1.73179>
- Parnawi.Alfi. (2021). *Psikologi Belajar*.
- Prabowo, E., & Wakhudin, W. (2024). Pengembangan Media Augmented Reality (AR) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas 4 SD Negeri 3 Lingasari. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(2), 591–604. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i2.552>
- Pramesila, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Materi IPA Untuk Siswa Kelas IV SD. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 1. <https://doi.org/10.30742/tpd.v4i2.2617>
- Prasetyo, A. J. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GEMUL (GAMES EDUKASI MONOPOLI, ULAR TANGGA, DAN LUDO) MATERI KERAGAMAN SUKU BANGSA DI INDONESIA MUATAN AJAR PPKn SISWA KELAS IV SD NEGERI 1 MONGGOT. *FORMULASI DAN UJI AKTIVITAS ANTIBAKTERI SEDIAAN KRIM EKSTRAK ETANOL DAUN KETAPANG (Terminalia Catappa L.) TERHADAP Propionibacterium Acne DAN Staphylococcus Epidermidis SKRIPSI*, 1–146.
- Putri, D. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Green Science Board Game (GREECEBOME) pada Materi Pencemaran Lingkungan terhadap Minat Belajar Siswa. *Skripsi*.
- Rahmatiani, L., & Saylendra, N. P. (2021). Pembentukan Civic Disposition Peserta Didik Berbasis Kompetensi Abad 21. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 6(2), 54–63. <https://doi.org/10.21067/jmk.v6i2.6216>
- Rizki Nur Aisah, Dian Nuzulia Armariena, & Marleni. (2024). Pengembangan Board Game Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Iv. *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 14(2), 156–162. <https://doi.org/10.31851/pembahsi.v14i2.16032>
- Saputra, R. A., & Hakim, D. L. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN DIGITAL " BARET " BERDASARKAN KEMAMPUAN PENALARAN MATEMATIS BERBANTUAN UNITY. 10(2), 728–741.
- Setiawan, N. H. A., & Abdulkarim, A. (2020). *Application of Board Game Pancasila Dadu (Pandu) in Civic Learning*. 418(Acec 2019), 467–470. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200320.088>
- Simamora, W., & Siregar, N. N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality pada Materi Bangun Ruang untuk Kelas V SD. 16(2), 298–308. <https://doi.org/10.35457/konstruk.v16i2.3588>
- Sundari, E. (2024). Cendikia pendidikan. *Cendekia Pendidikan*, 4(4), 50–54. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252>
- Sundari, T., Oktaviani, L., & Rini, Z. R. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Smart Kuartet terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa. 07(02), 10710–10719.
- Vinea, O., Ginting, B., Simbolon, N., Gandamana, A., & Lubis, W. (2025). Perbedaan Hasil Belajar IPAS Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning dengan Model Inquiry Learning di Kelas IV SD Negeri 040450 Kabanjahe. 9, 9067–9075.
- Widodo, P. E., Widiastuti, K., & Wibawa, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Materi Penerapan Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas Vi Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(03), 1–23.
- Zazin, N., & Zaim, M. (2020). Media Pembelajaran Agama Islam Berbasis Media Sosial pada Generasi-Z. *Proceeding Antasari International*, 1(1), 536–563. <https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/proceeding/article/view/3744>