



**PENGEMBANGAN MEDIA *BOARD GAME* "NORMA QUEST" PADA
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MATERI
NORMA KELAS IV SD**

Ndaru Tri Sutanti¹, Yulia Siska², Try Indiasuti Kurniasih³

Prodi Guru Sekolah Dasar, STKIP-PGRI Bandar Lampung^{1,2,3}

Email: ndarutrisutanti@gmail.com, yuliasiska1985@gmail.com, try_indias@yahoo.co.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received August, 31 2026

Revised July 1, 2026

Accepted July 31, 2026

Kata Kunci:

Pengembangan Media Board Game Norma Quest, Pendidikan Pancasila, Norma, Media Pembelajaran.

Keywords:

Norma Quest Board Game Development, Pancasila Education, Norms, Learning Media.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media *Board Game Norma Quest* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi norma kelas IV SDN 1 Pengajaran. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian berjumlah 28 peserta didik. Hasil validasi menunjukkan media sangat layak dengan persentase ahli media 93,33%, ahli materi 82%, dan ahli bahasa 96%. Respon pendidik sebesar 93,75% dan respon peserta didik 92,08% termasuk kategori sangat baik. Media juga efektif meningkatkan hasil belajar, ditunjukkan oleh rata-rata pretest 37,50 dan posttest 83,39 serta nilai N-Gain 0,72 (72,78%) dengan kategori tinggi. Dengan demikian, *Board Game Norma Quest* layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi norma.

ABSTRAK

This study aimed to develop the Norma Quest Board Game as a learning medium for the Pancasila Education subject on norms for fourth-grade students at SDN 1 Pengajaran. The study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The participants were 28 fourth-grade students. The validation results indicated that the media was highly feasible, with scores of 93.33% from the media expert, 82% from the material expert, and 96% from the language expert. Teacher and student responses were categorized as very good. The media was also effective in improving learning outcomes, as shown by an N-Gain score of 0.72 (72.78%), categorized as high. Therefore, the Norma Quest Board Game is feasible and effective for learning norms in Pancasila Education.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang berperan penting dalam mengembangkan seluruh potensi peserta didik, baik aspek pengetahuan, keterampilan, maupun karakter. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan bertujuan mengembangkan kemampuan serta membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Oleh karena itu, pendidikan tidak hanya berorientasi pada pencapaian kompetensi akademik, tetapi juga diarahkan pada pembentukan karakter peserta didik agar mampu hidup sebagai warga negara yang bertanggung jawab. Pada jenjang sekolah dasar, proses pembentukan karakter memiliki posisi yang sangat strategis karena merupakan fase awal perkembangan peserta didik dalam membangun kebiasaan, sikap, dan nilai yang akan memengaruhi kehidupannya di masa depan (Kemendikbudristek, 2022).

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pembentukan karakter peserta didik adalah Pendidikan Pancasila. Mata pelajaran ini bertujuan membentuk peserta didik agar memiliki kompetensi kewarganegaraan, memahami nilai-nilai Pancasila, serta mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Nurgiansah (2022), Pendidikan Pancasila bukan hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan mengenai dasar negara, tetapi juga sebagai wahana pembentukan karakter, moral, dan identitas kebangsaan peserta didik. Senada dengan pendapat tersebut, Dewi et al. (2021) menjelaskan bahwa Pendidikan Pancasila berfungsi menumbuhkan sikap cinta tanah air, tanggung jawab, toleransi, gotong royong, dan kepedulian sosial yang menjadi fondasi kehidupan bermasyarakat. Dengan demikian, pembelajaran Pendidikan Pancasila harus mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna sehingga peserta didik tidak hanya mengetahui konsep, tetapi juga mampu menginternalisasi dan mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan nyata.

Salah satu materi esensial dalam Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar adalah materi norma dalam kehidupan sehari-hari. Materi ini membahas norma agama, norma kesusilaan, norma kesopanan, dan norma hukum sebagai pedoman dalam mengatur perilaku manusia di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Pemahaman terhadap norma menjadi dasar pembentukan karakter peserta didik karena melalui norma peserta didik belajar membedakan perilaku yang benar dan salah serta memahami konsekuensi dari setiap tindakan yang dilakukan. Menurut Wulandari (2021), pembelajaran norma tidak cukup hanya dilakukan melalui penyampaian konsep secara verbal, tetapi perlu dikaitkan dengan pengalaman nyata agar peserta didik mampu memahami makna norma secara kontekstual dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Namun demikian, implementasi pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih menghadapi berbagai permasalahan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas IV SDN 1 Pengajaran, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dengan penggunaan media pembelajaran yang terbatas. Guru lebih banyak menjelaskan materi, sedangkan peserta didik berperan sebagai pendengar sehingga aktivitas belajar masih berpusat pada guru (*teacher centered learning*). Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang aktif berdiskusi, kurang antusias mengikuti pembelajaran, serta mengalami kesulitan dalam memahami materi norma yang bersifat abstrak. Dari 28 peserta didik, masih terdapat beberapa siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar sesuai dengan kriteria yang ditetapkan sekolah. Temuan tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna sehingga hasil belajar peserta didik belum optimal.

Fenomena tersebut juga didukung oleh berbagai hasil penelitian yang menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional cenderung menyebabkan rendahnya keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Arsyad (2020) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran memiliki peranan penting dalam meningkatkan efektivitas penyampaian materi karena media mampu memperjelas konsep yang abstrak menjadi lebih konkret. Hasan et al. (2021) juga menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar, perhatian, dan partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, Supriyono (2018) menegaskan bahwa media pembelajaran mampu membantu peserta didik memahami materi yang sulit melalui penyajian informasi secara visual dan kontekstual sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Sejalan dengan perkembangan paradigma pembelajaran abad ke-21, guru dituntut mampu menghadirkan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Salah satu pendekatan yang dinilai mampu menjawab kebutuhan tersebut adalah *game-based learning*. Pendekatan ini mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar melalui aktivitas bermain yang terstruktur. Menurut Mayer (2009), pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus menantang. Selain itu, Putri dan Nugroho (2020) menjelaskan bahwa media permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, serta keterampilan pemecahan masalah peserta didik.

Salah satu bentuk media yang menerapkan konsep *game-based learning* adalah Board Game. Board Game merupakan media pembelajaran berbentuk permainan papan yang menggabungkan unsur visual, aktivitas bermain, kerja sama, diskusi, serta pemecahan masalah dalam satu kesatuan proses pembelajaran. Melalui Board Game, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam memahami materi melalui aktivitas menjawab pertanyaan, menyelesaikan tantangan, berdiskusi, serta mengambil keputusan selama permainan berlangsung. Menurut Wibowo (2019), penggunaan Board Game mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif karena peserta didik belajar melalui pengalaman langsung (*learning by doing*). Selain itu, Board Game juga mampu meningkatkan interaksi sosial antarpeserta didik sehingga mendukung perkembangan aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor secara seimbang (Mayer, 2009).

Efektivitas penggunaan media Board Game telah dibuktikan oleh berbagai penelitian sebelumnya. Sukma (2023) mengembangkan media Board Game Interaktif Jelajah Nusantara pada pembelajaran IPS sekolah dasar dan memperoleh hasil validitas ahli media sebesar 88,57%, validitas ahli materi sebesar 93,33%, serta nilai *N-Gain* kategori tinggi yang menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik. Penelitian Antonia dan Ramadhani (2024) mengenai Board Game Smart Division pada pembelajaran matematika menunjukkan bahwa rata-rata nilai peserta didik meningkat dari 59,3 pada pretest menjadi 89 pada posttest. Penelitian Anjelinda, Mandasari, dan Yuneti (2022) juga menyimpulkan bahwa media Board Game memiliki tingkat validitas tinggi serta sangat praktis digunakan dalam pembelajaran IPS sekolah dasar. Selanjutnya, Safitri (2025) melaporkan bahwa media Board Game yang dikembangkan pada pembelajaran tematik memperoleh respons peserta didik sebesar 94% dan terbukti efektif meningkatkan kemampuan pemecahan masalah berdasarkan hasil uji *paired sample t-test* dengan nilai signifikansi 0,000. Meskipun berbagai penelitian tersebut menunjukkan bahwa media Board Game efektif meningkatkan hasil belajar, sebagian besar penelitian masih berfokus pada mata pelajaran IPS, Matematika, IPAS, dan pembelajaran tematik. Penelitian yang mengembangkan media Board Game khusus pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, terutama materi norma dalam kehidupan sehari-hari, masih sangat terbatas. Selain itu, penelitian terdahulu umumnya hanya mengukur peningkatan hasil belajar pada ranah kognitif, sedangkan aspek penguatan karakter dan internalisasi nilai-nilai norma belum menjadi fokus utama penelitian. Kondisi tersebut menunjukkan adanya *research gap* yang perlu diteliti lebih lanjut sehingga diperlukan pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mendukung pembentukan karakter peserta didik melalui pengalaman belajar yang kontekstual.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran Board Game "Norma Quest" sebagai media inovatif pada materi norma dalam kehidupan sehari-hari untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar. Media ini dirancang dengan mengintegrasikan materi norma ke dalam mekanisme permainan sehingga peserta didik belajar melalui situasi-situasi yang dekat dengan kehidupan mereka. Setiap aktivitas permainan mengajak peserta didik berdiskusi, menganalisis suatu peristiwa, menentukan tindakan yang sesuai dengan norma, serta merefleksikan nilai-nilai yang dipelajari. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga mendorong peserta didik untuk mengembangkan sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada tiga aspek utama. Pertama, media yang dikembangkan secara khusus ditujukan untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila materi norma yang hingga saat ini masih jarang dikembangkan dalam bentuk Board Game. Kedua, desain permainan tidak hanya memuat soal-soal evaluasi, tetapi juga menyajikan berbagai studi kasus dan situasi nyata yang mendorong peserta didik mengaitkan konsep norma dengan kehidupan sehari-hari. Ketiga, penelitian ini tidak hanya menguji kelayakan media, tetapi juga menganalisis respons pengguna serta efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengembangkan media Board Game Norma Quest, mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan, mengetahui respons guru dan peserta didik terhadap media tersebut, serta menganalisis efektivitas penggunaannya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar pada materi norma dalam kehidupan sehari-hari.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode (*Research & Development*). R&D adalah serangkaian proses atau langkah untuk mengembangkan produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada. Model ADDIE, merupakan akronim dari proses linier yang terdiri dari lima tahapan besar yang harus dilalui secara bertahap, yaitu tahapan *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Menurut Angko & Mustaji (dalam Wicaksono 2022), Teknik pengumpulan data yang digunakan, ialah observasi, wawancara, angket, tes (*pre-test dan post-test*) serta dokumentasi. Pengembangan ini menggunakan teknik analisis data yang dikelompokkan menjadi dua yaitu data kuantitatif yaitu perhitungan angka dan data kualitatif yang berbentuk deskriptif.

3. HASIL

Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi untuk mengidentifikasi masalah dan menganalisis kebutuhan peserta didik, dan analisis kurikulum dan analisis karakteristik peserta didik. Pada tahap analisis peneliti memulai wawancara dengan pendidik di kelas IV SDN 1 Pengajaran untuk mengetahui kondisi peserta didik dan kondisi pembelajaran di kelas.

Selanjutnya dilakukan perancang-an/ design. Tahap perancangan (*design*) merupakan proses penyusunan rancangan media pembelajaran Board Game "Norma Quest" berdasarkan hasil analisis kebutuhan, kurikulum, dan karakteristik peserta didik. Pada tahap ini ditentukan materi, aturan permainan, serta desain seluruh komponen media agar sesuai dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila materi norma. Media yang dikembangkan meliputi papan permainan, kartu materi, kartu soal, pion, dadu, buku petunjuk, dan kemasan media. Materi disusun berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan modul ajar Kurikulum Merdeka, sedangkan desain visual dibuat menggunakan Canva Pro dengan memperhatikan warna, ilustrasi, dan tata letak yang menarik agar meningkatkan minat belajar peserta didik. Proses pembuatan media, dimulai dari menyiapkan bahan akrilik sebagai papan permainan, memotong dan menyusun akrilik sesuai ukuran, mencetak desain pada stiker vinyl, menempelkan stiker pada permukaan akrilik, hingga tahap finishing melalui pengecekan kekuatan, kerapian, dan kelengkapan media. Hasil akhir berupa media Board Game "Norma Quest" yang siap digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Setelah selesainya tahap perancangan, tahap berikutnya dengan melakukan uji kelayakan. Pada proses uji kelayakan tersebut akan divalidasi dengan para dosen ahli. Validasi yang dilakukan terdiri dari tiga macam penilaian, yaitu pertama validasi kesesuaian materi yang diujikan oleh dosen ahli materi, kedua validasi desain pada media yang diujikan oleh dosen ahli media, kemudian ketiga validasi bahasa pada media yang diujikan oleh dosen ahli bahasa.

1) Validasi Ahli Materi

Hasil validasi ahli Materi ditampilkan pada tabel di bawah:

Tabel 1
Hasil Validasi Ahli Materi

Indikator/Aspek Penilaian	Alternatif Penilaian			Kriteria
	F	N	$\frac{F}{N} 100\%$	
Kelayakan Isi	41	50	82%	Sangat Layak
Jumlah	41	50		
Validasi			82%	
Kriteria Intrepetasi			Sangat Layak	

Sumber : Data diolah peneliti, 2026

Berdasarkan Tabel 4.2 hasil validasi ahli materi, diperoleh skor sebesar 41 dari skor maksimum 50 dengan persentase kelayakan sebesar 82%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *Board Game Norma Quest* memperoleh kriteria Sangat Layak pada aspek kelayakan isi. Dengan demikian, materi yang terdapat dalam media *Board Game Norma Quest* dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi norma pada siswa kelas IV SDN 1 Pengajaran.

2) Validasi Ahli Media

Hasil dari validasi ahli Media ditampilkan pada tabel di bawah:

Tabel 2
Hasil Validasi Ahli Media

Indikator/Aspek Penilaian	Alternatif Penilaian			Kriteria
	F	N	$\frac{F}{N} 100\%$	
Tampilan & Desain	27	30	90%	Sangat Layak
Kegrafikan	14	15	93,33%	Sangat Layak
Kepraktisan Media	15	15	100%	Sangat Layak
Jumlah	56	60		
Validasi			93,33%	
Kriteria Intrepetasi			Sangat Layak	

Sumber : Data diolah peneliti, 2026

Berdasarkan hasil validasi ahli media, diperoleh persentase kelayakan media sebesar 93,33% dengan kriteria "Sangat Layak". Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *Board Game* "Norma Quest" yang dikembangkan telah memenuhi aspek tampilan dan desain, aspek kegrafikan, serta aspek kepraktisan media dengan sangat baik. Pada aspek tampilan dan desain diperoleh persentase sebesar 90%, aspek kegrafikan sebesar 93,33%, dan aspek kepraktisan media sebesar 100%. Dengan demikian, media *Board Game* "Norma Quest" yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

3) Validasi Ahli Bahasa

Hasil dari validasi ahli Bahasa ditampilkan pada tabel di bawah:

Tabel 3
Hasil Validasi Ahli Bahasa

Indikator/Aspek Penilaian	Alternatif Penilaian			Kriteria
	F	N	$\frac{F}{N} 100\%$	
Kelayakan Bahasa	48	50	96%	Sangat layak
Jumlah	48	50		
Validasi			96%	
Kriteria Intrepetasi			Sangat Layak	

Sumber : Data diolah peneliti, 2026

Berdasarkan hasil validasi ahli bahasa pada Tabel 4.3, diperoleh skor sebesar 48 dari skor maksimum 50 dengan persentase kelayakan sebesar 96%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *Board Game* "Norma Quest" memperoleh kriteria Sangat Layak pada aspek kelayakan bahasa. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam media telah sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik, mudah dipahami, serta menggunakan kalimat yang jelas dan komunikatif. Dengan demikian, media *Board Game* "Norma Quest" dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila materi norma bagi siswa kelas IV SDN 1 Pengajaran.

Tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi dengan melakukan uji coba.

1) Uji Coba Kelompok Kecil

Untuk menguji kemenarikan produk perlu dilakukan uji coba kelompok kecil. Dalam kelompok kecil peserta didik dapat melihat media *Board Game* "Norma Quest" yang ditampilkan di depan kelas dan uji coba pada kelompok kecil ini dilakukan oleh 5 orang peserta didik. Uji coba kelompok kecil dilakukan di kelas IV SDN 1 Pengajaran. Hasil uji coba kelompok kecil yang melibatkan 5 peserta didik kelas IV SDN 1 Pengajaran, media *Board Game* *Norma Quest* memperoleh persentase penilaian sebesar 93% dengan kriteria "Sangat Menarik". Seluruh peserta didik memberikan penilaian pada kategori sangat menarik.

2) Uji Coba Lapangan

Produk yang telah diuji coba dalam kelompok kecil selanjutnya dilakukan uji coba produk lapangan atau kelompok besar. Ujicoba ini melibatkan 28 orang peserta didik kelas IV SDN 1 Pengajaran. Produk atau media *Board Game* "Norma Quest" yang sudah dikembangkan sebagai media pembelajaran peserta didik yang ditampilkan secara langsung di depan kelas maka peneliti memberikan angket pada peserta didik. Uji coba skala besar (lapangan) ini dengan tujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap kemenarikan media *Board Game* "Norma Quest" yang dikembangkan. Hasil uji coba lapangan (kelompok besar) yang melibatkan 28 peserta didik kelas IV SDN 1 Pengajaran, media *Board Game* *Norma Quest* memperoleh persentase penilaian sebesar 92,08% dengan kriteria "Sangat Menarik". Seluruh peserta didik memberikan penilaian dalam kategori sangat menarik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *Board Game* *Norma Quest* memiliki tingkat kemenarikan yang sangat tinggi serta mampu menarik minat dan antusiasme peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

3) Respon Pendidik

Setelah peneliti melakukan uji lapangan pada peserta didik, setelah itu produk akan diuji cobakan terhadap pendidik guna mengetahui respon pendidik terhadap media *Board Game* "Norma Quest" yang telah dikembangkan guna mengetahui hasil presentase kemenarikan produk secara mendalam. Respon pendidik berjumlah 1 pendidik kelas IV. Hasil respon pendidik diperoleh skor sebesar 75 dari skor maksimum 80 dengan persentase sebesar 93,75% yang termasuk dalam kriteria Sangat Baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *Board Game* "Norma Quest" memperoleh

respon yang sangat baik dari pendidik. Aspek materi memperoleh persentase sebesar 90%, aspek bahasa sebesar 95%, aspek ketertarikan sebesar 100%, dan aspek kepraktisan sebesar 90%. Dengan demikian, media *Board Game* "Norma Quest" dinilai sangat baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi norma untuk siswa kelas IV SDN 1 Pengajaran.

4) Uji Efektivitas

Efektivitas media *Board Game* "Norma Quest" diketahui melalui hasil pretest dan posttest yang diberikan kepada peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Data tersebut kemudian dianalisis menggunakan uji N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi norma. Hasil perhitungan N-Gain digunakan sebagai dasar untuk menentukan tingkat efektivitas media *Board Game* "Norma Quest" dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil uji keefektifan produk diperoleh rata-rata nilai pretest sebesar 37,5 dan rata-rata nilai posttest sebesar 83,39. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media *Board Game* "Norma Quest" pada materi norma. Berdasarkan perhitungan N-Gain, diperoleh rata-rata skor N-Gain sebesar 0,73 dengan persentase sebesar 72,78%. Berdasarkan kriteria interpretasi N-Gain, nilai tersebut termasuk dalam kategori tinggi. Dengan demikian, media *Board Game* "Norma Quest" dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi norma pada siswa kelas IV SDN 1 Pengajaran serta mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

4. PEMBAHASAN

A. Pengembangan Media *Board Game* "Norma Quest" Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Norma

Pengembangan media *Board Game* "Norma Quest" dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV sekolah dasar pada materi norma. Media yang dihasilkan terdiri atas papan permainan, kartu materi, kartu soal, pion, dadu, dan buku petunjuk permainan yang saling terintegrasi dalam kegiatan pembelajaran. Papan permainan dibuat menggunakan bahan akrilik berukuran 60 × 30 cm yang dilapisi stiker *vinyl* berisi desain permainan yang dirancang menggunakan aplikasi Canva Pro sehingga menghasilkan media yang kuat, menarik, dan dapat digunakan secara berulang. Selain itu, kartu materi dan kartu soal disusun berdasarkan capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila materi norma dengan menggunakan bahasa yang sederhana agar mudah dipahami oleh peserta didik. Keseluruhan komponen media dirancang untuk mendukung kegiatan belajar sambil bermain sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif, menyenangkan, serta membantu peserta didik memahami dan menerapkan norma dalam kehidupan sehari-hari.

B. Kelayakan Media *Board Game* "Norma Quest" Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Norma

Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, media *Board Game* "Norma Quest" dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila materi norma. Hasil validasi menunjukkan bahwa ahli media memberikan persentase sebesar 93,33%, ahli materi sebesar 82%, dan ahli bahasa sebesar 96%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek tampilan, isi materi, serta penggunaan bahasa yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Hasil ini juga sejalan dengan penelitian Nadia Sukma (2023) yang menyatakan bahwa media board game layak digunakan dalam pembelajaran, meskipun penelitian ini memiliki perbedaan pada mata pelajaran, materi, serta melibatkan validasi ahli bahasa sebagai tambahan dalam penilaian kelayakan media.

C. Respon Pendidik dan Peserta Didik Terhadap Media *Board Game* "Norma Quest"

Respon pendidik dan peserta didik terhadap media *Board Game* "Norma Quest" menunjukkan hasil yang sangat baik. Berdasarkan hasil angket, respon pendidik memperoleh persentase sebesar 93,75% dengan kategori "Sangat Baik". Sementara itu, respon peserta didik pada uji kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 93%, sedangkan pada uji kelompok besar memperoleh persentase sebesar 92,08%, yang keduanya termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *Board Game* "Norma Quest" mudah digunakan, menarik, dan mampu meningkatkan antusiasme peserta didik selama proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian Ririn Anjelinda dkk. (2022) yang menyatakan bahwa media board game praktis digunakan dan efektif menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan.

D. Keefektifan Media *Board Game* "Norma Quest"

Keefektifan media *Board Game* "Norma Quest" diketahui berdasarkan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest sebesar 37,50 meningkat menjadi 83,39 pada posttest. Selain itu, hasil uji N-Gain memperoleh nilai sebesar 0,72 dengan kategori tinggi atau sebesar 72,78% dengan kategori efektif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Board Game* "Norma Quest" mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi norma. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Tiara Arrafiana Antonia dan Sulistyani Puteri Ramadhani (2024) yang menunjukkan bahwa media *Board Game Smart Division* efektif digunakan dalam pembelajaran. Hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata peserta didik dari 59,3 pada *pretest* menjadi 89 pada *posttest* atau mengalami peningkatan sekitar 30%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Board Game* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga efektif digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

5. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, media *Board Game* Norma Quest berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Media yang dikembangkan dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila materi norma berdasarkan hasil validasi ahli media (93,33%), ahli materi (82%), dan ahli bahasa (96%). Selain itu, media memperoleh respon yang sangat baik dari pendidik dan peserta didik, dengan persentase 93,75% dari pendidik, 93% pada uji kelompok kecil, dan 92,08% pada uji kelompok besar, yang menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, serta mampu meningkatkan keaktifan dan antusiasme peserta didik selama pembelajaran. Hasil uji efektivitas juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar, dengan nilai rata-rata pretest sebesar 37,50 meningkat menjadi 83,39 pada posttest, serta memperoleh N-Gain Score sebesar 0,72 atau 72,78% yang termasuk kategori tinggi dan efektif. Dengan demikian, media *Board Game* Norma Quest layak, praktis, dan efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman serta hasil belajar peserta didik pada materi norma di kelas IV sekolah dasar.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih seluruh pihak yang telah membantu selama ini, khususnya untuk Ibu Dr. Yulia Siska, M.Pd. dan Ibu Try Indiatuti Kurniasih, M.Pd yang telah membimbing dalam penyusunan artikel, STKIP PGRI Bandar Lampung yang sudah memfasilitasi pelaksanaan penelitian ini, dan warga sekolah SDN 1 Pengajaran, yaitu kepala sekolah, guru, siswa kelas IV, serta seluruh pihak lainnya yang telah membantu dan memberikan dukungan penuh baik secara materil maupun nonmateril.

7. DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, S. (2017). *Instrumen perangkat pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Anjelinda, R., Mandasari, N., & Yuneti, A. (2022). Pengembangan Media *Board Game* pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 08 Lubuklinggau. *Jurnal Genta Mulia*. PDF tersedia online.
- Antonia, T. A., & Ramadhani, S. P. (2024). Pengembangan Media *Board Game* Smart Division Berbasis Kebudayaan Indonesia pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD. *VOX Edukasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. PDF tersedia online.
- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Aziza, N. (2025). Pengembangan *Board Game* Kekayaan Budaya Indonesia dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV MI Raden Fatah. *Ibtidaiyyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah*. PDF tersedia online.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational research: An introduction*. New York: Longman.
- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). Belajar dan pembelajaran. *Jurnal Basicedu*,

- Isniatun. (2015). *Penelitian pengembangan dalam pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Kemendikbudristek. (2022). *Buku siswa Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kemendikbudristek. (2022). *Capaian pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk jenjang sekolah dasar*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Lubis, P., Hasibuan, M. B., & Gusmaneli. (2024). Teori-teori belajar dalam pembelajaran. *Intellektika: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*.
- Mulyasa, E. (2018). *Pengembangan dan implementasi kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Prastowo, A. (2019). *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Safitri, W. C. D. (2025). Pengembangan Media *Board Game* untuk Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. JINoP: Jurnal Inovasi Pembelajaran. PDF tersedia online.
- Siska, Y. (2023). *Pengembangan pembelajaran IPS di SD*. Arjasa Garudhawaca.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukma, N. (2023). Pengembangan Media *Board Game* Interaktif Jelajah Nusantara Berbantuan Flashcard untuk Kelas V SD. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (UNESA). PDF tersedia online.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2018). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Trianto. (2015). *Model pembelajaran terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahyudi, D., & Nurhayati. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 145–154.
- Wicaksono, A (2022). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Pengantar Ringkas)*. Yogyakarta: Garudhawaca.