

Pembelajaran PPKn melalui Permainan Papan Edukatif: Mengatasi Tantangan Perbedaan Gaya Belajar Siswa dan Meningkatkan Pemahaman Pancasila

Alisya Roisatul Ummah^{a,1*}, Fathurrohman^{b,2}

^aUniversitas Negeri Surabaya, Jl. Lidah Wetan, Lidah Wetan, Kec. Lakarsantri, Surabaya, Jawa Timur, 60213

^bUniversitas Negeri Yogyakarta, Jl. Colombo No.1, Karang Malang, Caturtunggal, Kec. Depok, Kab. Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, 55281

¹alisyaroisatul.2025@student.uny.ac.id; ²fathurrohman@uny.ac.id

INFO ARTIKEL

Sejarah Artikel:

Diterima: 11 Oktober 2025

Direvisi: 17 November 2025

Ditetujui: 21 Desember 2025

Tersedia Daring: 1 Januari 2026

Kata Kunci:

Pembelajaran PPKn

Permainan Papan Edukatif

Gaya Belajar

Pancasila

Pendidikan karakter

ABSTRAK

Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan pemahaman nilai-nilai Pancasila pada siswa. Namun, pelaksanaan pembelajaran sering menghadapi tantangan akibat perbedaan gaya belajar siswa yang beragam, sehingga sebagian peserta didik kurang terlibat aktif dan hasil belajarnya belum optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan permainan papan edukatif sebagai alternatif media pembelajaran yang mampu menyesuaikan dengan berbagai gaya belajar siswa serta meningkatkan pemahaman terhadap nilai-nilai Pancasila. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur, dengan menelaah berbagai artikel, jurnal, dan hasil penelitian terdahulu yang membahas implementasi media permainan edukatif dalam konteks pembelajaran PPKn maupun pendidikan karakter. Hasil kajian menunjukkan bahwa permainan papan edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, kolaboratif, dan kontekstual, sehingga dapat menstimulasi gaya belajar visual, auditori, maupun kinestetik secara seimbang. Selain itu, media ini dinilai efektif dalam membantu siswa memahami konsep moral dan nilai-nilai Pancasila melalui pengalaman bermain yang bermakna. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa pembelajaran PPKn melalui permainan papan edukatif berpotensi menjadi inovasi strategis dalam mengatasi perbedaan gaya belajar siswa sekaligus meningkatkan pemahaman dan penerapan nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar.

ABSTRACT

Keywords:

Civics Education

Educational Board Games

Learning Styles

Pancasila

Character Education

Pancasila and Civic Education (PPKn) learning in elementary schools plays an important role in shaping students' character and understanding of Pancasila values. However, the implementation of learning often faces challenges due to differences in students' learning styles, resulting in some students being less actively involved and their learning outcomes not being optimal. This study aims to examine the effectiveness of using educational board games as an alternative learning medium that can be adapted to various student learning styles and improve understanding of Pancasila values. The method used in this study is a literature review, examining various articles, journals, and previous research results that discuss the implementation of educational games in the context of PPKn learning and character education. The results of the study show that educational board games can create an interactive, collaborative, and contextual learning atmosphere, thereby stimulating visual, auditory, and kinesthetic learning styles in a balanced manner. In addition, this medium is considered effective in helping students understand moral concepts and Pancasila values through meaningful play experiences. The conclusion of this study is that civic education learning through educational board games has the potential to be a strategic innovation in overcoming differences in student learning styles while improving the understanding and application of Pancasila values in elementary schools.



1. Pendahuluan

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memiliki peran strategis dalam membentuk karakter bangsa dan menanamkan nilai-nilai dasar kehidupan bernegara sejak jenjang sekolah dasar. Melalui PPKn, siswa diharapkan mampu memahami serta mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Namun, proses pembelajaran PPKn di sekolah dasar hingga kini masih menghadapi berbagai tantangan, salah satunya adalah kurangnya inovasi media pembelajaran yang dapat menyesuaikan dengan perbedaan gaya belajar siswa. Materi PPKn sering disajikan secara abstrak dan teoritis, sehingga siswa dengan gaya belajar visual, auditori, maupun kinestetik tidak memperoleh kesempatan belajar yang optimal (Hanifah & Purbosari, 2022). Kondisi tersebut menyebabkan rendahnya partisipasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran serta berdampak pada pemahaman nilai-nilai Pancasila yang masih dangkal.

Konteks sosial saat ini memperlihatkan bahwa sebagian siswa mengalami kesulitan dalam mengaitkan nilai-nilai Pancasila dengan perilaku nyata. Fenomena seperti kurangnya toleransi, rendahnya empati, dan perilaku tidak disiplin di lingkungan sekolah menunjukkan adanya kesenjangan antara pemahaman kognitif dan pengamalan nilai moral. Guru sering kali menemui hambatan dalam menumbuhkan keteladanan dan refleksi nilai karena metode pembelajaran yang masih monoton dan bersifat satu arah. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi media yang mampu memfasilitasi interaksi sosial, berpikir reflektif, dan aktivitas belajar yang menyenangkan agar nilai-nilai Pancasila dapat ditanamkan melalui pengalaman langsung siswa.

Dalam konteks tersebut, kebaruan penelitian ini terletak pada fokus kajian penggunaan permainan papan edukatif sebagai media pembelajaran PPKn berbasis aktivitas belajar yang menyenangkan dan interaktif. Media permainan papan dirancang untuk mengintegrasikan unsur visual, kinestetik, dan kolaboratif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret menurut teori Piaget. Melalui pendekatan bermain sambil belajar, siswa diharapkan dapat membangun pemahaman nilai-nilai Pancasila secara kontekstual dan bermakna. Kajian ini berbeda dari penelitian sebelumnya karena menyoroti permainan papan edukatif bukan hanya sebagai alat bantu belajar, tetapi juga sebagai sarana diferensiasi pembelajaran untuk mengakomodasi keragaman gaya belajar.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan hasil positif dari penerapan media papan dalam pembelajaran PPKn. (Hanytasari, 2015) menjelaskan bahwa penggunaan Papan Pintar Pancasila atau Papan Edukatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN 2 Payaman dengan peningkatan ketuntasan belajar klasikal hingga 80,68%. Hasil serupa ditemukan oleh (Hanifah & Purbosari, 2022) yang membuktikan bahwa media tersebut mampu meningkatkan keaktifan dan kreativitas siswa kelas V SDN Dana Bhakti hingga mencapai 98%. Selain itu, penelitian lain juga menegaskan bahwa media Papan Pintar Pancasila atau Papan Edukatif efektif membantu siswa memahami simbol dan makna sila-sila Pancasila secara lebih mendalam. Sementara itu, (Prमितasari, 2021) melalui inovasi Papan Garuda berbasis Problem Based Learning (Papan Edukatif) menunjukkan bahwa media papan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar secara signifikan pada materi penerapan nilai-nilai Pancasila.

Dari perspektif teori belajar konstruktivistik, siswa membangun pemahamannya melalui keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Permainan papan edukatif mendukung prinsip tersebut karena memungkinkan siswa berpartisipasi secara langsung, berdiskusi, mengambil keputusan, dan merefleksikan nilai-nilai yang muncul selama permainan. Hasil penelitian

(Z. Amelia & Rahmadani, 2023) menegaskan bahwa permainan papan dapat menumbuhkan kemampuan berpikir logis, keterampilan sosial, dan rasa tanggung jawab peserta didik. Oleh sebab itu, pendekatan permainan papan edukatif relevan diterapkan dalam pembelajaran PPKn untuk menghubungkan konsep nilai dengan perilaku konkret siswa di kelas. Selain itu, permainan papan edukatif mendukung prinsip *differentiated instruction* dengan memberikan ruang bagi siswa untuk belajar sesuai dengan gaya dan kecepatannya masing-masing. Mekanisme permainan yang melibatkan aspek visual, verbal, dan motorik membuat setiap siswa dapat menyesuaikan cara belajarnya tanpa kehilangan esensi materi yang dipelajari. Aktivitas kolaboratif dalam permainan juga memperkuat kemampuan sosial-emosional, seperti kerja sama, tanggung jawab, dan empati yang merupakan bagian penting dari profil Pelajar Pancasila. Dengan demikian, permainan papan tidak hanya berfungsi sebagai media kognitif untuk memahami isi Pancasila, tetapi juga sebagai wahana pembentukan karakter.

Meskipun hasil-hasil penelitian tersebut menunjukkan efektivitas media papan dalam konteks pembelajaran PPKn, sebagian besar studi berfokus pada peningkatan hasil belajar dan aktivitas siswa. Masih sedikit penelitian yang secara khusus membahas peran media permainan papan edukatif dalam mengatasi perbedaan gaya belajar siswa dan hubungannya dengan pemahaman nilai-nilai Pancasila secara konseptual. Kesenjangan ini penting untuk dikaji lebih lanjut, mengingat keberagaman gaya belajar merupakan faktor kunci dalam keberhasilan pembelajaran di kelas heterogen. Berdasarkan analisis tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji berbagai hasil temuan empiris terkait efektivitas permainan papan edukatif dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar. Melalui pendekatan studi literatur, penelitian ini berupaya menganalisis sejauh mana media permainan papan dapat digunakan untuk mengakomodasi perbedaan gaya belajar siswa sekaligus memperkuat pemahaman nilai-nilai Pancasila. Secara konseptual, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan media pembelajaran inovatif yang selaras dengan paradigma *student-centered learning* dan pembelajaran aktif berbasis nilai. Hasil kajian ini diharapkan dapat memberikan rujukan teoretis dan praktis bagi guru PPKn dalam merancang kegiatan belajar yang menyenangkan, kontekstual, dan bermakna, serta mendukung implementasi pendidikan karakter yang berlandaskan nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur. Studi literatur dipilih karena tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengkaji, menganalisis, dan mensintesis berbagai hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan topik pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) melalui media permainan papan edukatif dalam konteks perbedaan gaya belajar siswa sekolah dasar. Menurut Rosyidhana (2014:3) dalam (Afifah Ansori, 2024), studi literatur merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan menelusuri dan menelaah berbagai sumber tertulis, seperti buku maupun literatur lain yang memuat landasan teori terkait topik penelitian. Studi ini melibatkan penggunaan berbagai referensi kepustakaan baik berupa buku, catatan, maupun laporan hasil penelitian sebelumnya sebagai dasar dalam memahami dan memperkuat kerangka teori. Tujuan utama dari studi literatur adalah untuk menemukan dan mengkaji teori-teori yang relevan dengan permasalahan penelitian, sehingga dapat menjadi acuan dalam proses analisis dan pembahasan hasil penelitian. Sedangkan menurut (Agina Tiani et al., 2025), studi literatur memungkinkan peneliti memperoleh pemahaman teoretis yang komprehensif melalui telaah sistematis terhadap berbagai sumber ilmiah yang telah dipublikasikan. Dengan demikian, penelitian ini tidak mengumpulkan data empiris lapangan, melainkan berfokus pada penggalian data konseptual dan hasil penelitian terdahulu untuk menemukan pola temuan yang signifikan dan relevan.

Sumber data dalam penelitian ini berasal dari literatur primer dan sekunder, berupa artikel ilmiah, jurnal nasional terakreditasi, prosiding, serta laporan penelitian yang membahas topik pembelajaran PPKn, media permainan papan, gaya belajar siswa, dan pendidikan karakter berbasis nilai Pancasila. Pengumpulan data dilakukan dengan cara telaah sistematis terhadap literatur. Proses ini mencakup beberapa tahapan, yaitu: (1) penelusuran artikel dan jurnal melalui basis data nasional dan repositori akademik menggunakan kata kunci “PPKn”, “Pancasila”, “permainan papan edukatif”, dan “gaya belajar siswa”; (2) pemilihan artikel yang memenuhi kriteria relevansi dan keterkinian; (3) pencatatan hasil-hasil penelitian yang berkaitan dengan tujuan, metode, dan temuan utama; serta (4) pengelompokan temuan menjadi beberapa tema utama seperti efektivitas media, pendekatan pembelajaran, dan dampak terhadap gaya belajar. Prosedur ini mengikuti panduan telaah sistematis sebagaimana, yang menekankan pentingnya proses penyaringan bertahap agar hasil analisis literatur valid dan dapat dipertanggungjawabkan.

Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis menggunakan analisis isi (content analysis) untuk menemukan pola, tema, serta hubungan antarhasil penelitian. Setiap literatur dianalisis secara mendalam untuk mengidentifikasi kesamaan dan perbedaan temuan serta implikasinya terhadap pembelajaran PPKn. Hasil sintesis digunakan untuk menarasikan keterkaitan antara penggunaan permainan papan edukatif dengan peningkatan pemahaman nilai-nilai Pancasila, sekaligus menilai potensinya dalam mengatasi tantangan perbedaan gaya belajar siswa. Melalui pendekatan studi literatur ini, penelitian menghasilkan kerangka konseptual yang komprehensif mengenai penerapan media inovatif dalam pembelajaran PPKn, yang diharapkan menjadi dasar bagi pengembangan model pembelajaran karakter yang lebih adaptif dan kontekstual di sekolah dasar.

3. Hasil dan Pembahasan

Tantangan Perbedaan Gaya Belajar dalam Pembelajaran PPKn

Hasil kajian literatur memperlihatkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di sekolah dasar sering menghadapi tantangan besar dalam hal perbedaan gaya belajar siswa. Siswa pada usia sekolah dasar memiliki karakteristik unik yang dimana mereka belajar melalui pengalaman konkret, aktivitas fisik, serta interaksi sosial yang intens. Namun, sebagian besar praktik pembelajaran di kelas masih berpusat pada guru (*teacher-centered*), sehingga cenderung menekankan hafalan nilai-nilai Pancasila tanpa memberi ruang bagi eksplorasi dan refleksi siswa (Hanifah & Purbosari, 2022).

Perbedaan gaya belajar yang meliputi tipe visual, auditori, dan kinestetik menjadi kendala tersendiri ketika guru menerapkan metode yang seragam untuk seluruh siswa. Siswa dengan gaya belajar visual membutuhkan representasi gambar dan warna untuk memahami nilai-nilai Pancasila, sementara siswa auditori lebih terbantu melalui diskusi atau narasi, dan siswa kinestetik memerlukan aktivitas fisik untuk memahami konsep abstrak. Ketidaksesuaian antara gaya belajar dan metode yang digunakan dapat menyebabkan rendahnya partisipasi dan motivasi belajar, serta berakibat pada lemahnya internalisasi nilai. Tantangan ini menjadi semakin kompleks karena pembelajaran nilai-nilai moral seperti Pancasila menuntut proses afektif yang mendalam, bukan hanya pemahaman kognitif. Ketika pembelajaran tidak menyesuaikan dengan gaya belajar siswa, proses afektif ini tidak berjalan optimal. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu menjembatani keragaman gaya belajar sekaligus menumbuhkan pengalaman emosional yang bermakna.

Permainan Papan Edukatif sebagai Solusi Inovatif

Salah satu solusi yang muncul dari berbagai penelitian adalah penerapan permainan papan edukatif sebagai media pembelajaran alternatif yang mampu mengatasi tantangan perbedaan gaya belajar siswa. Media ini dirancang dengan menggabungkan elemen visual, verbal, dan motorik, sehingga dapat menstimulasi seluruh gaya belajar secara seimbang.

(Hanytasari, 2015) membuktikan bahwa penggunaan Papan Pintar Pancasila atau papan edukatif dapat meningkatkan hasil belajar sekaligus menumbuhkan minat belajar siswa. Dalam permainan ini, siswa harus membaca kartu nilai, menjawab pertanyaan moral, dan berpindah langkah di papan permainan sesuai keputusan mereka. Aktivitas tersebut melibatkan aspek visual (membaca simbol), auditori (mendengar instruksi dan diskusi), dan kinestetik (bergerak di papan permainan), sehingga seluruh gaya belajar mendapatkan ruang yang proporsional.

Selain itu, (Hanifah & Purbosari, 2022) menunjukkan bahwa permainan papan mampu mengubah suasana belajar yang pasif menjadi lebih dinamis dan kolaboratif. Siswa belajar melalui pengalaman, bukan sekadar mendengarkan penjelasan guru. Hal ini sejalan dengan prinsip *experiential learning* dari Kolb (1984), di mana siswa membangun pemahaman melalui siklus pengalaman langsung, refleksi, dan penerapan konsep. Dalam konteks mengatasi perbedaan gaya belajar, permainan papan juga berfungsi sebagai media *equalizer* yang menyeimbangkan partisipasi. Siswa yang biasanya dominan (karena gaya belajarnya cocok dengan metode guru) dan siswa yang cenderung pasif kini memiliki kesempatan yang sama untuk berkontribusi. Aktivitas bermain menciptakan suasana sosial yang inklusif, di mana setiap gaya belajar memiliki peran penting dalam keberhasilan kelompok.

Peningkatan Pemahaman terhadap Nilai-Nilai Pancasila

Selain mampu menyesuaikan dengan karakteristik belajar siswa, permainan papan edukatif juga berperan penting dalam meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila. Dalam pembelajaran konvensional, nilai-nilai Pancasila sering diajarkan secara deklaratif, sehingga siswa hanya menghafal bunyi sila tanpa memahami makna aplikatifnya. Pembelajaran berbasis permainan papan dapat mengubah cara siswa memahami Pancasila, dari “sekadar teks” menjadi “pengalaman sosial”.

Melalui aktivitas permainan, siswa berhadapan dengan situasi yang menuntut mereka menerapkan nilai-nilai moral. Misalnya, dalam Papan Garuda berbasis PBL (Papan Edukasi) (Prमितasari, 2021), siswa diminta memutuskan langkah permainan berdasarkan prinsip keadilan dan kerja sama. Proses ini menumbuhkan kesadaran reflektif bahwa nilai Pancasila bukan hanya hafalan, tetapi pedoman dalam mengambil keputusan. Selain aspek kognitif, pemahaman terhadap nilai Pancasila juga meningkat secara afektif dan sosial. Siswa menunjukkan peningkatan empati dan rasa tanggung jawab setelah terlibat dalam permainan yang mensimulasikan situasi sosial. Aktivitas ini memperkuat dimensi afektif pembelajaran, di mana siswa tidak hanya “mengetahui” nilai Pancasila, tetapi juga “merasakan” dan “melakukannya”. Dengan demikian, permainan papan berperan sebagai jembatan antara pemahaman konseptual dan praktik moral nyata.

Analisis Perbandingan dan Sintesis Temuan

Hasil sintesis menunjukkan bahwa seluruh penelitian yang ditelaah secara konsisten menegaskan efektivitas permainan papan dalam dua hal yakni mengatasi perbedaan gaya belajar siswa dan meningkatkan pemahaman Pancasila.

- (Hanifah & Purbosari, 2022), menekankan peningkatan aktivitas dan keterlibatan belajar.
- (Hanytasari, 2015), menyoroti hasil belajar kognitif yang lebih baik.
- (Prमितasari, 2021), menemukan penguatan karakter sosial dan menegaskan pemahaman nilai yang lebih mendalam.

Jika dibandingkan dengan media digital seperti video pembelajaran atau kuis daring, permainan papan memiliki keunggulan dari sisi interaksi sosial dan keterlibatan emosional. Aktivitas tatap muka dan kerja sama dalam permainan menciptakan pembelajaran yang lebih humanis dan kontekstual. Selain itu, permainan papan memberikan ruang bagi refleksi moral yang jarang terjadi dalam pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini memperlihatkan bahwa

media permainan papan tidak hanya efektif secara kognitif, tetapi juga relevan dengan pendidikan karakter di era modern yang cenderung digital dan individualistik.

Implikasi terhadap Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar

Temuan dari kajian ini memiliki beberapa implikasi penting bagi praktik pembelajaran di sekolah dasar. Pertama, guru perlu mulai melihat perbedaan gaya belajar bukan sebagai hambatan, tetapi sebagai potensi yang dapat diakomodasi melalui desain media yang kreatif seperti permainan papan edukatif. Kedua, pembelajaran PPKn perlu direposisi sebagai kegiatan yang menumbuhkan pengalaman sosial dan refleksi moral, bukan sekadar penguasaan materi nilai. Dengan menggunakan permainan papan, guru dapat menciptakan pembelajaran yang seimbang antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Siswa belajar memahami nilai Pancasila melalui situasi yang kontekstual dan menyenangkan. Setelah permainan selesai, guru dapat memfasilitasi diskusi reflektif agar siswa menafsirkan kembali tindakan mereka dalam konteks kehidupan nyata. Secara konseptual, penelitian ini menegaskan bahwa permainan papan edukatif bukan sekadar media alternatif, melainkan strategi pedagogis yang efektif untuk mengatasi tantangan diferensiasi gaya belajar dan memperdalam pemahaman nilai Pancasila. Secara praktis, hasil ini dapat dijadikan dasar bagi pengembangan kurikulum dan pelatihan guru yang berfokus pada pembelajaran berbasis pengalaman dan nilai.

4. Kesimpulan

Kajian ini menegaskan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di sekolah dasar perlu beradaptasi dengan keberagaman gaya belajar siswa agar tujuan utama pembentukan karakter berbasis nilai Pancasila dapat tercapai secara optimal. Perbedaan gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik yang selama ini menjadi tantangan dalam proses pembelajaran dapat diatasi melalui penerapan media permainan papan edukatif. Media ini menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan, partisipatif, dan kontekstual, sehingga setiap siswa memperoleh kesempatan yang sama untuk memahami dan menginternalisasi nilai-nilai Pancasila melalui aktivitas nyata. Temuan dari hasil telaah literatur menunjukkan bahwa permainan papan edukatif bukan hanya mampu menyeimbangkan keragaman gaya belajar, tetapi juga berperan signifikan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila. Melalui interaksi sosial, diskusi, dan pengambilan keputusan dalam permainan, siswa belajar menerapkan prinsip keadilan, gotong royong, tanggung jawab, dan musyawarah secara langsung. Proses pembelajaran yang semula bersifat kognitif berubah menjadi pengalaman afektif dan reflektif yang menumbuhkan kesadaran moral serta penghayatan nilai.

Dari sisi pedagogis, hasil penelitian ini memperkuat pandangan bahwa pembelajaran PPKn memerlukan pendekatan yang bersifat *experiential* dan berorientasi pada siswa. Permainan papan memberikan ruang bagi penerapan *differentiated instruction*, di mana guru dapat memfasilitasi kebutuhan belajar siswa yang beragam tanpa mengorbankan tujuan nilai. Secara konseptual, media ini membangun jembatan antara teori Pancasila dan praktik kehidupan sosial di kelas, menjadikannya sarana strategis dalam pendidikan karakter. Sebagai implikasi praktis, guru diharapkan mampu mengintegrasikan permainan papan edukatif ke dalam kegiatan pembelajaran PPKn, baik sebagai media utama maupun pelengkap dalam pembelajaran tematik. Lembaga pendidikan dasar perlu memberikan dukungan terhadap pengembangan media kontekstual semacam ini agar proses pembelajaran nilai menjadi lebih hidup dan dekat dengan dunia siswa. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan model permainan papan berbasis kearifan lokal agar nilai-nilai Pancasila tidak hanya dipahami secara universal, tetapi juga dihidupi dalam konteks budaya Indonesia. Dengan demikian, pembelajaran PPKn melalui permainan papan edukatif terbukti menjadi pendekatan yang efektif untuk mengatasi tantangan perbedaan gaya belajar siswa sekaligus meningkatkan

pemahaman dan pengamalan nilai-nilai Pancasila. Media ini tidak hanya memperkuat aspek kognitif, tetapi juga membentuk karakter, moralitas, dan identitas kebangsaan peserta didik sebagai generasi penerus yang berkepribadian Pancasila.

5. Daftar Pustaka

- Adriannuh, F., Sihombing, E. L., Widodo, S. T., & Istiyani, F. (2023). Efektivitas Media Papan Garuda dalam Penerapan Nilai-Nilai Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3793–3803. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6395>
- Afifah Ansori, M. (2024). Mencari Tambahan Ilmu Afifah. *Pengertian: Jurnal Pendidikan Indonesia (PJPI)*, 2(1), 137–144.
- Agina Tiani, Annisa Suci Maulani, Hesti Desmira Iryani, Sinta Fitriani, Rully Hidayatullah, & Harmonedi. (2025). Telaah Kesalahan Kesalahan Prosedur Penelitian Pendidikan. *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 3(2), 762–768. <https://doi.org/10.61104/jq.v3i2.1115>
- Amelia, Z. A., Rahmadani, A. R., & Lestari, A. L. (2024). Efektivitas Media Papan Edukatif Main Anak (PEMA) dalam Mengembangkan Pra Membaca Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(6), 1742–1756. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i6.6240>
- Amelia, Z., & Rahmadani, A. (2023). Media Papan Edukatif Main Anak (PEMA) untuk Meningkatkan Pra Membaca Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5143–5154. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.4066>
- Chandra, M. (2021). Cara Penyusunan Makalah. *Jurnal Ilmu Kesehatan Dharmas Indonesia*, 01, 1–23.
- Fiqri Kukuh, & Linda, R. (2020). Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Sekolah Dasar. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 3(3), 2222–2226. <https://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/view/57112/33729>
- Fitriani, D., & Dewi, D. A. (2021). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Pengimplementasian Pendidikan Karakter. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(2), 489–499. <https://doi.org/10.31316/jk.v5i2.1840>
- Hafizha, D., Ananda, R., Aprinawati, I., Pahlawan, U., & Bangkinang, T. T. (2022). Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 8(1), 25–33. <http://journal.unesa.ac.id/index.php/PD>
- Hanifah, M., & Purbosari, P. P. (2022). Studi Literatur: Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Guided Inquiry (GI) terhadap Hasil Belajar Kognitif, Afektif, dan Psikomotor Siswa Sekolah Menengah pada Materi Biologi. *Biodik*, 8(2), 38–46. <https://doi.org/10.22437/bio.v8i2.14791>
- Hanytasari, G. (2015). Perancangan Permainan Papan Edukatif tentang Bahaya Jajan Sembarangan bagi Anak-anak Usia 6-12 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1, 12.
- Nikmatul Latifah, D. (2023). Analisis Gaya Belajar Siswa Untuk Pembelajaran Berdiferensiasi di Sekolah Dasar. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 68–75.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>

- Pramitasari, I. (2021). Media Papan Pintar Pancasila sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas II SD Negeri 2 Payaman Nganjuk. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 2(1), 68–76. <https://doi.org/10.53624/ptk.v2i1.47>
- Rahmi, A., Mayasari, A., Rusnaya, M., & Mukhlisin. (2021). Penerapan Media Papan Pintar Untuk Meningkatkan Kreatifitas Dan Keaktifan Siswa Pada Pelajaran Pkn Materi Pancasila Di Kelas 5. *Jurnal Pendidikan*, 1(2), 91–96.
- Rasyid, R., Fajri, M. N., Wihda, K., Ihwan, M. Z. M., & Agus, M. F. (2024). 29.+Ramli+Rasyid+1278+--+1285. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1278–1285.
- Revina Rahmawati, Afisa Isnaini Irvana, Helga Putri Fatmawati, & Isna Rahmawati. (2024). Penerapan Media Papan Pintar Pancasila Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas 1 SD N Jombor. *Journal Educational Research and Development | E-ISSN : 3063-9158*, 1(2), 85–88. <https://doi.org/10.62379/jerd.v1i2.56>
- Santika, R., & Dafit, F. (2023). Implementasi Profil Pelajar Pancasila sebagai Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 6641–6653. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5611>
- Umayrah, A., & Wahyudin, D. (2024). Analisis Kesulitan Guru Sekolah Dasar dalam Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Berdasarkan Gaya Belajar Siswa pada Kurikulum Merdeka. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 1956–1967. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6599>