

PENGEMBANGAN MEDIA DADU PAPAN PANCASILA BERBASIS GAME BASED LEARNING DI KELAS IV SD/MI

¹Syafira Nazmi, ²Ridhwan M.Daud. ³Al Juhra

^{1,2}PGMI FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh

1220209055@student.ar-raniry.ac.id, 2ridhwandaud@ar-raniry.ac.id, 3aljuhra@ar-raniry.ac.id

ABSTRACT

This study aimed to develop a Game-Based Learning-based Pancasila Board Dice learning media for Pancasila Education in Grade IV of Elementary School/Islamic Elementary School (SD/MI). The study was motivated by the limited use of innovative learning media in Pancasila Education, which has resulted in students being less active, easily bored, and experiencing difficulties in understanding the meaning of the principles of Pancasila and their implementation in daily life. This research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects included media experts, material experts, language experts, a Grade IV homeroom teacher, and 28 Grade IV students of MIN 20 Aceh Besar. Data were collected through interviews, needs analysis questionnaires, validation questionnaires, and user response questionnaires. The results showed that the Pancasila Board Dice media obtained validation scores of 97% from the media expert, 82% from the material expert, and 85% from the language expert, with an overall average score of 88%, which falls into the "Very Feasible" category. Furthermore, the practicality test results showed scores of 83% from students and 92% from the teacher, with an overall average score of 87%, which is categorized as "Very Practical." Therefore, the Game-Based Learning-based Pancasila Board Dice media is considered feasible and practical for use in Pancasila Education learning for Grade IV SD/MI students.

Keywords: Learning Media, Pancasila Board Dice, Game Based Learning.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Dadu Papan Pancasila berbasis Game Based Learning pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD/MI. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila sehingga peserta didik cenderung kurang aktif, mudah merasa bosan, serta mengalami kesulitan dalam memahami makna sila-sila Pancasila dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri atas validator ahli media, ahli materi, ahli bahasa, guru wali kelas IV, serta 28 peserta didik kelas IV MIN 20 Aceh Besar. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, angket analisis kebutuhan, angket validasi, dan angket respon pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Dadu Papan Pancasila memperoleh skor validasi sebesar 97% dari ahli media, 82% dari ahli

materi, dan 85% dari ahli bahasa dengan rata-rata keseluruhan sebesar 88% yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Selain itu, hasil uji kepraktisan memperoleh skor sebesar 83% dari peserta didik dan 92% dari guru dengan rata-rata keseluruhan sebesar 87% yang termasuk dalam kategori "Sangat Praktis". Dengan demikian, media Dadu Papan Pancasila berbasis Game Based Learning dinyatakan layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD/MI.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Dadu Papan Pancasila, *Game Based Learning*.

A. Pendahuluan

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam membentuk karakter peserta didik sejak jenjang sekolah dasar. Melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila, peserta didik diharapkan mampu memahami nilai-nilai Pancasila serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Sulastri dkk., 2022). Pendidikan Pancasila juga bertujuan membentuk warga negara yang demokratis, cinta tanah air, dan bertanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Helmi, 2023). Oleh karena itu, proses pembelajaran Pendidikan Pancasila perlu dirancang secara menarik dan bermakna agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Kurniawaty, 2022).

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki peranan penting dalam membantu guru menyampaikan materi kepada peserta didik. Penggunaan media

pembelajaran dapat meningkatkan perhatian, minat, motivasi, dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung (Rahmayanti dkk., 2021). Selain itu, media pembelajaran juga mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang dipelajari (Annisa dkk., 2017). Menurut Shoffa dkk. (2023), media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat membantu proses penyampaian materi menjadi lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas IV MIN 20 Aceh Besar dan hasil analisis kebutuhan peserta didik, diperoleh informasi bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi penggunaan buku paket dan metode ceramah. Guru juga menjelaskan bahwa masih terdapat peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami makna

silasila Pancasila serta menghubungkannya dengan contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, penggunaan media pembelajaran inovatif masih terbatas sehingga peserta didik cenderung kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa diperlukan media pembelajaran yang mampu membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret dan menarik.

Hasil analisis kebutuhan juga menunjukkan bahwa peserta didik lebih antusias ketika mengikuti pembelajaran yang melibatkan aktivitas bermain, penggunaan gambar, dan kerja kelompok. Karakteristik peserta didik sekolah dasar yang cenderung menyukai kegiatan bermain dapat dimanfaatkan sebagai potensi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan unsur permainan dengan materi Pendidikan Pancasila sehingga peserta didik dapat belajar secara aktif dan menyenangkan.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk menjawab kebutuhan tersebut adalah Game

Based Learning. Menurut Kireida dkk. (2024), Game Based Learning merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat belajar melalui pengalaman yang menyenangkan dan interaktif. Penggunaan media berbasis permainan memungkinkan peserta didik belajar melalui aktivitas bermain sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik (Rika dkk., 2024). Selain itu, Game Based Learning juga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena peserta didik terlibat secara langsung dalam aktivitas pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik tersebut, peneliti mengembangkan media Dadu Papan Pancasila berbasis Game Based Learning. Media ini dirancang dalam bentuk permainan edukatif yang memadukan papan permainan, dadu, dan gambar-gambar penerapan silasila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Media Dadu Papan Pancasila diharapkan dapat membantu peserta didik memahami Pancasila secara lebih konkret melalui

kegiatan belajar sambil bermain. Selain itu, media ini juga diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan memiliki kontribusi positif terhadap proses pembelajaran. Penelitian Meida dan Mizan (2023) menunjukkan bahwa media PANCA (Papan Pancasila) dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Penelitian Islam dkk. (2024) juga menunjukkan bahwa model Game Based Learning mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Sementara itu, penelitian Wijaya dkk. (2023) menunjukkan bahwa media DUPAN (Dadu Pancasila) memberikan respon positif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut belum secara khusus mengembangkan media Dadu Papan Pancasila berbasis Game Based Learning yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami makna sila-sila Pancasila dan penerapannya dalam kehidupan

sehari-hari pada kelas IV SD/MI. Selain itu, belum banyak penelitian yang mengembangkan media permainan yang mengombinasikan papan permainan, dadu, dan gambar penerapan Pancasila dalam satu media pembelajaran yang terintegrasi. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media Dadu Papan Pancasila berbasis Game Based Learning serta mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisannya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD/MI.

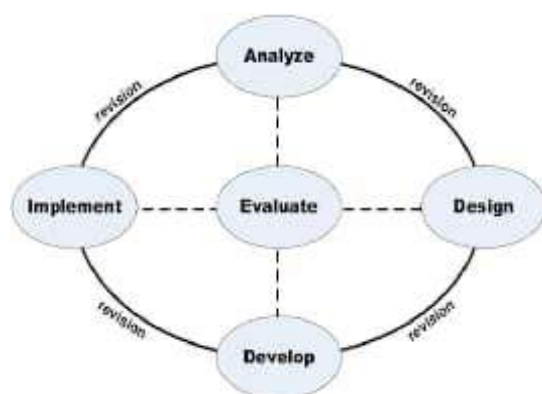
Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media Dadu Papan Pancasila berbasis Game Based Learning yang layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif bagi guru serta membantu peserta didik memahami nilai-nilai Pancasila dengan lebih mudah dan menyenangkan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D). Menurut Okpatrioka (2023), penelitian dan pengembangan

merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu serta menguji tingkat kelayakan produk tersebut sebelum digunakan secara luas. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran Dadu Papan Pancasila berbasis Game Based Learning pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Loso dkk., 2024). Model ADDIE dipilih karena memiliki langkah-langkah yang sistematis sehingga sesuai digunakan dalam pengembangan media pembelajaran.



Gambar 1. Model ADDIE

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran melalui wawancara

dengan guru wali kelas IV dan angket analisis kebutuhan peserta didik. Tahap design dilakukan dengan merancang media Dadu Papan Pancasila, modul ajar, aturan permainan, serta instrumen penelitian. Tahap development dilakukan melalui proses pembuatan media dan validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Tahap implementation dilakukan melalui uji coba terbatas pada peserta didik kelas IV MIN 20 Aceh Besar. Selanjutnya, tahap evaluation dilakukan dengan memperbaiki media berdasarkan saran dan masukan dari validator maupun pengguna.

Subjek penelitian terdiri atas dua validator ahli media, dua validator ahli materi, dua validator ahli bahasa, dua guru wali kelas IV MIN 20 Aceh Besar, serta 28 peserta didik kelas IV MIN 20 Aceh Besar. Pemilihan peserta didik kelas IV dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa peserta didik pada kelas tersebut masih mengalami kesulitan memahami makna sila-sila Pancasila dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari serta membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan angket. Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran dan kebutuhan media pembelajaran. Sementara itu, angket digunakan untuk memperoleh data analisis kebutuhan peserta didik, data validasi ahli, serta data respon guru dan peserta didik terhadap media yang dikembangkan.

Data penelitian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif (Purwono dkk., 2019). Analisis kualitatif digunakan untuk mengolah data berupa saran, kritik, dan masukan dari validator, guru, dan peserta didik sebagai dasar perbaikan media. Analisis kuantitatif digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran menggunakan rumus persentase.

Instrumen penilaian untuk validator dan responden menggunakan skala Likert. Data hasil penilaian dianalisis menggunakan rumus persentase untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran.

Hasil data yang diperoleh selanjutnya dianalisis menggunakan

rumus uji kelayakan dan uji kepraktisan. Rumus tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan serta kepraktisan media pembelajaran yang telah dikembangkan, yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

$\sum x$ = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum xi$ = Jumlah skor maksimum

Selanjutnya, hasil persentase validasi media dikelompokkan ke dalam kriteria interpretasi skor berdasarkan skala Likert sehingga dapat diperoleh kesimpulan mengenai tingkat kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun kriteria penilaian adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Penilaian Kelayakan Skala Likert

Persentase	Kriteria
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup Layak
21%-40%	Tidak Layak
0%-20%	Sangat Tidak Layak

C. Hasil Penelitian

1. Analysis (Analisis)

Pada tahap analysis, peneliti melakukan wawancara dengan guru wali kelas IV dan penyebaran angket analisis kebutuhan kepada peserta didik. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi penggunaan buku paket dan metode ceramah. Selain itu, peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami makna sila-sila Pancasila serta menghubungkannya dengan contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Hasil analisis kebutuhan juga menunjukkan bahwa peserta didik lebih tertarik pada pembelajaran yang melibatkan aktivitas bermain dan penggunaan media visual. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

Tabel 2. Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Pernyataan	Ya/Tidak
Saya senang belajar Pendidikan Pancasila	Ya
Saya merasa pembelajaran Pendidikan Pancasila lebih menyenangkan jika menggunakan media pembelajaran	Ya
Saya suka belajar sambil bermain bersama teman	Ya
Saya kesulitan memahami materi makna sila Pancasila	Ya

dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari

Saya tertarik jika belajar menggunakan media Dadu Papan Pancasila	Ya
---	----

Hasil angket analisis kebutuhan menunjukkan bahwa peserta didik lebih menyukai pembelajaran yang melibatkan aktivitas bermain dan penggunaan media visual. Temuan tersebut menunjukkan adanya kebutuhan terhadap media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik, dan menyenangkan.

2. Design (Desain)

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, peneliti merancang media Dadu Papan Pancasila berbasis Game Based Learning. Media ini dikembangkan dalam bentuk permainan edukatif yang memadukan papan permainan, dadu, dan gambar penerapan nilai-nilai Pancasila. Pengembangan media dilakukan dengan memperhatikan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas belajar sambil bermain. Menurut Shoffa dkk. (2023), media pembelajaran yang dirancang sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat membantu proses

pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif.



Gambar 2 Desain Awal Papan Pancasila

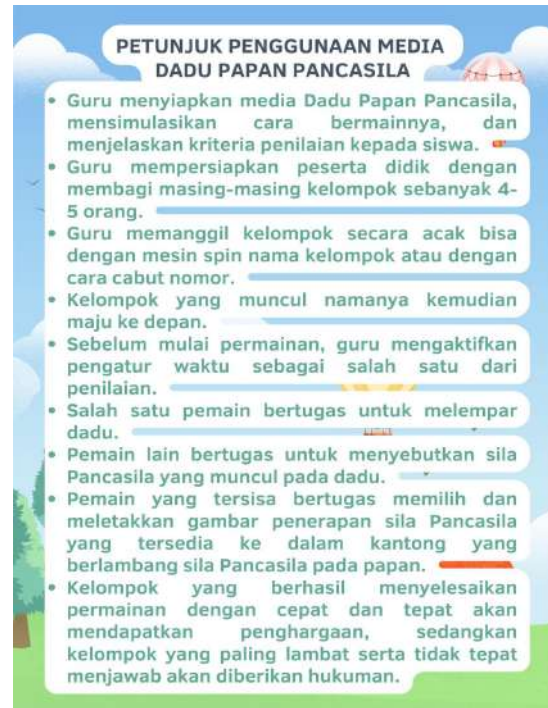
Papan Pancasila dibuat dari bahan gabus atau styrofoam berukuran 60 × 40 cm dengan ketebalan 1,5 cm dan dilapisi karton berwarna hitam. Pada papan tersebut terdapat lima kantong dengan simbol sila-sila Pancasila beserta gambar penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 3 Desain Awal Dadu Pancasila

Dadu Pancasila dibuat dari bahan kardus berukuran 20 × 20 × 20

cm yang dilapisi karton berwarna kuning. Setiap sisi dadu ditempelkan lambang sila Pancasila, sedangkan satu sisi lainnya ditempelkan lambang Garuda Pancasila.



Gambar 4 Petunjuk Penggunaan Media Dadu Papan Pancasila

3. Develop (Pengembangan)

Media yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.

Tabel 3. Aspek yang dinilai oleh Subjek Penelitian

No	Aspek yang dinilai
1.	Aspek Kelayakan Media
2.	Aspek Kepraktisan Media
3.	Aspek Kesesuaian Materi dengan Media
4.	Aspek Kesesuaian Model Game Based Learning
5.	Aspek Kelayakan Materi
6.	Aspek Penggunaan Media
7.	Aspek Kesesuaian dengan Karakteristik Peserta didik



**Gambar 5 Media Dadu Papan Pancasila
Sebelum Direvisi**

Tabel 4. Skor yang diperoleh dari Validator

Validator	Ahli Media	Nilai
V1		100%
V2		94%
Validator	Ahli Materi	Nilai
V1		99%
V2		65%
Validator	Ahli Bahasa	Nilai
V1		80%
V2		90%

Berdasarkan hasil validasi ahli media, dilakukan beberapa perbaikan pada tampilan media, yaitu memperbesar ukuran huruf agar lebih mudah dibaca oleh peserta didik serta menambahkan pelindung berupa sampul transparan agar media lebih tahan lama dan tidak mudah rusak. Selanjutnya, validator ahli materi menyarankan penambahan materi pada modul karena terlalu sederhana. Sementara validator ahli bahasa menyarankan perbaikan penulisan berdasarkan kaidah EBI dan KBBI,

seperti penggunaan huruf kapital, tanda baca, dan pemilihan kata yang masih kurang tepat. Setelah dilakukan revisi sesuai dengan masukan validator, media Dadu Papan Pancasila dinyatakan layak untuk diuji cobakan pada peserta didik kelas IV SD/MI.



**Gambar 6 Media Dadu Papan Pancasila
Setelah Direvisi**

Tampilan media Dadu Papan Pancasila setelah dilakukan revisi sudah dinyatakan valid dan layak digunakan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan sudah dapat diujicobakan di SD/MI, sebagaimana hasil validasi berikut ini:

Tabel 5. Hasil Uji Kelayakan Media Oleh Validator

No	Validator	Nilai
1.	Ahli Media	97%
2.	Ahli Materi	82%
3.	Ahli Bahasa	85%
Nilai Keseluruhan		88%
Kriteria		Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi, diperoleh persentase sebesar 97% dari ahli media, 82% dari ahli materi, dan 85% dari ahli bahasa. Rata-rata keseluruhan hasil validasi mencapai 88% dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan media, materi, dan kebahasaan sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Implementation (Penerapan)

Tahap implementation dilakukan melalui uji coba terbatas kepada 28 peserta didik kelas IV MIN 20 Aceh Besar dan dua orang guru wali kelas IV.

Tabel 6. Hasil Uji Kepraktisan oleh Guru dan Peserta Didik

dari Peserta Didik		
No	Responden	Nilai
1. 83%	Peserta Didik Kelas IV	
2. 92%		
Nilai Keseluruhan		87%
Kriteria		Sangat Praktis

Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media Dadu Papan Pancasila mudah digunakan oleh guru maupun peserta didik. Temuan ini sejalan dengan konsep

Game Based Learning yang dikemukakan oleh Kireida dkk. (2024), yaitu bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, Rika dkk. (2024) menyatakan bahwa penggunaan media berbasis permainan dapat mendorong keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, media Dadu Papan Pancasila media dinilai praktis digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

5. Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi, peneliti melakukan perbaikan media berdasarkan kritik dan saran yang diberikan oleh validator maupun pengguna. Menurut Aprizal Lukman (2021), tahap evaluasi bertujuan untuk mengetahui kesesuaian produk yang dikembangkan dengan kebutuhan pembelajaran serta sebagai dasar penyempurnaan produk. Berdasarkan hasil evaluasi, media Dadu Papan Pancasila telah mengalami beberapa perbaikan sehingga dinyatakan layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD/MI.

Tabel 7. Komentar dan Saran Validator

No	Validator Ahli Media	Komentar/saran
1.	V1	Font sebaiknya diperbesar
2.	V2	Sebaiknya ditambahkan pembungkus media seperti sampul kaca agar media dapat bertahan lama

No	Validator Ahli Materi	Komentar/Saran
1.	V1	Format penulisan modul ajar diperbaiki
2.	V2	Bahan ajar terlalu sederhana, sesuaikan dengan buku guru dan buku siswa saja

No	Validator Ahli Bahasa	Komentar/Saran
1.	V1	Media sudah dapat digunakan setelah melakukan revisi sesuai catatan yang diberikan
2.	V2	Beberapa penulisan masih terdapat kesalahan. Mohon teliti saat menulis

Tabel 8. Komentar dan Saran Responden

No	Responden	Komentar/saran
1.	Peserta didik	• Gambar dan tulisan mudah dipahami dan menarik sehingga saya semakin semangat belajar • Saya sangat senang dan semangat belajar • Saya sangat menyukai pembelajaran seperti ini. Jika boleh setiap hari • Gambar yang ditampilkan jelas dan warnanya menarik untuk dilihat dan mudah untuk belajar

menggunakan media tersebut

- Datang lagi lain kali ya, sangat seru.

2.	Wali Kelas	Media sangat praktis digunakan saat pembelajaran Pendidikan Pancasila
----	------------	---

D. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan media Dadu Papan Pancasila berbasis *Game Based Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD/MI menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Pengembangan media dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan perlunya media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase sebesar 97% dari ahli media, 82% dari ahli materi, dan 85% dari ahli bahasa, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 88% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Sementara itu, hasil uji kepraktisan memperoleh persentase sebesar 83% dari peserta didik dan

92% dari guru, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 87% yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Dengan demikian, media Dadu Papan Pancasila berbasis *Game Based Learning* dinyatakan sangat layak dan sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD/MI.

DAFTAR PUSTAKA

Aprizal Lukman. (2021). *Model Penelitian dan Pengembangan (R&D)*. Cirebon: CV. AA. Rizky.

Dewi, R., & Fauzi, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game Based Learning* pada Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4).

Fifit, D. F., & Lestari, S. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *En-Alter Sources* Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4). 2540

Helmi, C. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Media Panila (Papan Penerapan Nilai-Nilai Pancasila). *Wahana Pedagogika*, 5(2), 22–32.

Islam, K. R., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., Juwita, J., & Adnin, I. . (2024). Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Ideas: Jurnal*

Pendidikan, Sosial, dan Budaya, 10(3), 619-628.

Judijanto, L., Muhammadih, M., Utami, R. N., Suhirman, L., Laka, L., Boari, Y., Lembang, S. T., Wattimena, F. Y., Astriawati, N., Laksono, R. D., & Yunus, M. (2024). *Metodologi Research and Development: Teori dan Penerapan Metodologi R&D*. Padang: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Kurniawaty, J. B. (2022). Penerapan Nilai Pancasila dalam Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar. *JAGADDHITA: Jurnal Kebhinekaan dan Wawasan Kebangsaan*, 1(2), 23-32.

Meida, E. H., & Mizan, S. (2023). Pengembangan Media PANCA (Papan Pancasila) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 UPT SDN Leran Kulon 01. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(15).

Okpatrioka. (2023). Research and Development (R&D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. *DHARMA ACARYA NUSANTARA: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86–100.

Purwono, F. H., Ulya, A. U., Purnasari, N., & Juniadmoko, R. (2019). *Metodologi Penelitian (Kuantitatif, Kualitatif Dan Mix Method)*. Guepedia.

Putrimantari, S. R. (2024). Penerapan Media DUPAN "Dadu Papan" untuk Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Masalah dan Rasa Percaya Diri pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas III MI Muhammadiyah

- Krendetan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 13–25.
- Rahmayanti, N. H., Mahfud, H., & Ardiansyah, R. (2021). Penggunaan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Daring Mata Pelajaran PKn di Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 9(6).
- Sari, A. K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Visual Kotak Penerapan Nilai-Nilai Pancasila dalam Mata Pelajaran PKn untuk Kelas IV SD Negeri 4 Kalisari (Skripsi). Universitas Islam Sultan Agung.
- Shoffa, S., Subroto, D. E., Nasution, F. S., Astuti, W., Romadi, U., Cholid, F., Syukri, D., Hafidz, Kardi, J., Umar, R. H., & Gusmirawati. (2023). *Media Pembelajaran*. Simpang Empat: CV. Afasa Pustaka.
- Sulastri, Syahril, Adi, N., & Ermita. (2022). Nilai-Nilai Pancasila sebagai Pendidikan Dasar, Sudah Selayaknya Ditanamkan Sejak Dini. *JRTI: Jurnal Riset Tindakan Indonesia*, 7(3), 413–420.
- Sutiah. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran PAI*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Wijaya, S., Hariyani, Y., & Arifin, Z. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran DUPAN (Dadu Pancasila) terhadap Kemandirian dan Motivasi Belajar Siswa di UPTD SDN Tunjung 4 Burneh Bangkalan. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn dan Sosial Budaya*, 7(1). 683–690.