



Teacher perceptions of educational board games based on Pancasila values to increase student learning interest in Civics learning

Elisa Seftriyana¹, Intan Indah Megasari²

¹Universitas Lampung, Bandar Lampung, Indonesia

²Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

elisaseftriyana@fkip.unila.ac.id¹, intanindah@upi.edu²

ABSTRACT

This research aims to identify teachers' perceptions of using educational *board games* based on Pancasila values in increasing students' interest in learning Pancasila. This research uses a qualitative approach with a purposive sampling technique to select respondents from Pancasila Education teachers at the upper secondary and tertiary education levels. Data was collected through in-depth interviews and analysed using thematic analysis techniques, which allowed researchers to identify key patterns from the data collected. The research results show that most teachers have a positive perception of this educational *board game*. This media is effective in creating more interactive learning, increasing student involvement, and making it easier to understand abstract concepts such as Pancasila values. In conclusion, educational *board games* based on Pancasila values have great potential as an innovative learning tool that can increase students' interest in learning while integrating national values.

ARTICLE INFO

Article History:

Received: 17 Dec 2024

Revised: 4 Mar 2025

Accepted: 11 Mar 2025

Available online: 18 Mar 2025

Publish: 28 May 2025

Keywords:

board game; Pancasila values;
PPKn

Open access

Inovasi Kurikulum is a peer-reviewed open-access journal.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi persepsi guru terhadap penggunaan board game edukatif berbasis nilai-nilai Pancasila dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran PPKn. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik purposive sampling untuk memilih responden yang terdiri dari guru-guru PPKn di tingkat pendidikan menengah atas dan perguruan tinggi. Pengumpulan data melalui wawancara mendalam dan dianalisis menggunakan teknik analisis tematik, yang memungkinkan peneliti mengidentifikasi pola-pola kunci dari data yang terkumpul. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas guru memiliki persepsi positif terhadap board game edukatif ini. Media tersebut dianggap efektif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, meningkatkan keterlibatan peserta didik, dan mempermudah pemahaman konsep abstrak seperti nilai-nilai Pancasila. Kesimpulannya, board game edukatif berbasis nilai-nilai Pancasila memiliki potensi besar sebagai alat pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik sekaligus mengintegrasikan nilai-nilai kebangsaan.

Kata Kunci: nilai Pancasila; permainan papan; PPKn

How to cite (APA 7)

Seftriyana, E. & Megasari, I., I. (2025). Teacher perceptions of educational board games based on Pancasila values to increase student learning interest in Civics learning. *Inovasi Kurikulum*, 22(2), 723-736.

Peer review

This article has been peer-reviewed through the journal's standard double-blind peer review, where both the reviewers and authors are anonymised during review.



Copyright

2025, Elisa Seftriyana, Intan Indah Megasari. This an open-access is article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author, and source are credited. *Corresponding author: elisaseftriyana@fkip.unila.ac.id

INTRODUCTION

Pendidikan mempunyai peran penting dalam membentuk karakter generasi masa depan bangsa. Pendidikan merupakan pendekatan yang sangat baik untuk mengembangkan karakter yang baik pada generasi penerus (peserta didik) (Humaeroh & Dewi, 2021). Pendidikan di Indonesia merupakan sarana menanamkan nilai-nilai luhur berdasarkan Pancasila, yang tidak hanya meningkatkan pengetahuan dan kemampuan. Pendidikan merupakan proses tiada akhir yang bertujuan untuk mewujudkan sosok manusia berkelanjutan yang berlandaskan nilai-nilai budaya dan Pancasila (Sujana, 2019). Pancasila sebagai ideologi dan dasar negara menjadi pedoman bagi masyarakat Indonesia untuk hidup damai dan berkeadilan.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan pembelajaran yang menekankan pada berbagai pengembangan diri mulai dari agama, bahasa, dan suku, sehingga menghasilkan warga negara yang terpelajar dan berkarakter (Novianti *et al.*, 2021). Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan bagian dari kurikulum nasional dan berupaya untuk meningkatkan karakter bangsa. Pendidikan ini bertujuan untuk mengajarkan peserta didik tidak hanya gagasan teoretis Pancasila, tetapi juga penerapan praktisnya. Melalui PPKn, peserta didik diharapkan dapat menjadi warga negara yang bertanggung jawab, memiliki kecintaan terhadap tanah air, serta menjunjung tinggi semangat persatuan dan kesatuan. Namun, pendidikan kewarganegaraan menghadapi tantangan yang cukup besar di masa kini. Salah satu kendala utama adalah rendahnya minat peserta didik terhadap mata pelajaran ini, yang sering dianggap monoton dan kurang menarik. Pendidikan kewarganegaraan, yang dulunya bertujuan untuk membekali individu dengan informasi dan keterampilan yang dibutuhkan untuk menjadi warga negara yang baik, demokratis, dan beradab, saat ini dirasa kurang memadai (Sakhi & Najicha, 2023). Selain itu, penggunaan teknik pembelajaran konvensional serta minimnya media interaktif semakin memperburuk permasalahan tersebut. Pembelajaran yang tersusun dan terlaksana dengan baik akan mendukung pencapaian tujuan pendidikan, termasuk peningkatan mutu pembelajaran itu sendiri (Mukarromah *et al.*, 2021). Akibat tantangan tersebut, peserta didik sering kali tidak dapat memahami dan menginternalisasi nilai-nilai Pancasila dengan baik. Hal ini berisiko terhadap rendahnya kesadaran generasi muda akan pentingnya hidup berdasarkan nilai-nilai Pancasila. Jika situasi ini tidak segera diatasi, tujuan utama pembelajaran PPKn, yaitu membentuk karakter bangsa yang kuat, dapat terhambat.

Pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar diharapkan dapat menciptakan bibit warga negara yang unggul, dan juga merupakan salah satu gagasan pendidikan yang bertujuan untuk membentuk peserta didik atau peserta didik sebagai warga negara yang berkarakter. Melalui pendidikan kewarganegaraan, generasi muda diharapkan dapat membentuk kepribadian utama yang cerdas, baik dan dapat diandalkan, peduli terhadap keadaan dan sikap masyarakat, mampu melakukan perubahan ke arah yang lebih baik. Sikap peduli yang dimaksud adalah bagaimana mengembangkan kemampuan peduli tidak hanya terhadap lingkungan masyarakat saja, tetapi lebih ditekankan dalam konteks masyarakat global. Oleh karena itu, pendidikan harus digunakan untuk mengatasi berbagai masalah kemasyarakatan. Salah satu tujuan pendidikan adalah untuk mengembangkan peserta didik yang peduli terhadap lingkungan sosialnya (Octaviani *et al.*, 2022).

Menanamkan nilai-nilai pendidikan Pancasila pada generasi Z memerlukan pendekatan yang sesuai dengan perkembangan zaman. Generasi Z mampu menyikapi permasalahan kewarganegaraan secara kritis, rasional, kreatif, dan inovatif, serta berpartisipasi secara aktif, bertanggung jawab, dan cerdas dalam bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (Paranita, 2022). Pendidikan moral merupakan faktor terpenting dalam membentuk eksistensi manusia menuju peradaban dan kepribadian yang lebih baik (Abidin, 2021). Pendidikan moral juga berperan penting dalam pembangunan suatu bangsa, karena tanpa pendidikan moral, suatu bangsa berisiko mengalami kegagalan. Oleh karena itu, untuk menghadapi tantangan dalam menanamkan nilai-nilai

Pancasila, diperlukan inovasi dalam pembelajaran, terutama dalam penyediaan media yang lebih interaktif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Dengan menggunakan media yang tepat, proses belajar mengajar dapat tersaji secara menarik dan dinamis sehingga dapat meningkatkan pengetahuan dan prestasi akademik peserta didik (Putra & Pratama, 2023). Manfaat penggunaan media pembelajaran salah satunya adalah dapat meningkatkan daya tangkap dan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran (Nurseto, 2011; Widiyanto, 2021; Zahwa & Syafi'i, 2022). Media pembelajaran yang inovatif dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga meningkatkan hasil belajar peserta didik secara drastis (Rahmila *et al.*, 2022). Jika media yang dimanfaatkan untuk pembelajaran lebih menghibur maka motivasi belajar peserta didik akan meningkat. Peserta didik akan lebih bersemangat untuk berpartisipasi dalam pembelajaran (Yusnidah, 2022). Proses pembelajaran sendiri adalah komunikasi, dan media yang digunakan disebut media pembelajaran. Intinya, media pembelajaran adalah alat bantu yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien (Nurfadhillah *et al.*, 2021). Kehadiran media inovatif dalam dunia pendidikan, termasuk dalam mata pelajaran PPKn, menjadi sebuah kebutuhan mendesak untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang sudah dilakukan oleh Nurfaizah menunjukkan bahwa Penggunaan media pembelajaran yang menarik, ringkas, dilengkapi gambar, dan dapat dimainkan secara berkelompok dapat meningkatkan minat belajar peserta didik (Nurfaizah *et al.*, 2021). Media seperti *board game* tidak hanya meningkatkan semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran PPKn, tetapi juga membantu mereka menghafal materi yang kompleks melalui keterlibatan aktif dalam permainan. Sebagai salah satu bentuk media edukasi yang kreatif, *board game* mempunyai potensi besar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran PPKn. *Board Game* edukatif adalah salah satu contoh media yang berpotensi kreatif. *Board game* memberikan beberapa keunggulan dibandingkan jenis permainan lainnya seperti video game. Bentuk fisik *board game* mendorong serangkaian tindakan motorik yang dapat membantu melatih kecerdasan otak dalam berpikir. *board game* memberikan pengalaman belajar yang menarik, kolaboratif, dan menyenangkan. Dengan desain yang kreatif, *board game* dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan materi PPKn dengan cara yang lebih menarik, sehingga peserta didik tidak hanya belajar tetapi juga merasa terlibat aktif dalam tiap prosesnya. *Board game* edukatif berdasarkan nilai-nilai Pancasila ini bertujuan mengajarkan kepada peserta didik esensi dari nilai-nilai tersebut. Peserta didik dapat belajar tentang nilai gotong royong, toleransi, dan keadilan dengan bermain *game* berdasarkan situasi nyata atau simulasi kehidupan sehari-hari. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk memahami konsep-konsep abstrak serta secara langsung menerapkannya dalam kehidupan dunia nyata.

Board game memiliki keunggulan sebagai media pembelajaran yang lebih dari sekadar meningkatkan keterlibatan peserta didik. Media ini juga meningkatkan kemampuan kolaborasi, kemampuan berpikir kritis, dan pemahaman materi yang mendalam. Dengan pendekatan ini, pembelajaran PPKn dapat menjadi lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik. Namun, efektivitas pengenalan media pembelajaran baru sangat bergantung pada persepsi guru. Guru, sebagai fasilitator utama pembelajaran, mempunyai peran penting dalam mengevaluasi dan mengintegrasikan media pembelajaran ke dalam kelas, seperti *board game*. Persepsi guru terhadap kegunaan dan relevansi *board game* akan mempengaruhi seberapa luas media ini dapat digunakan dalam pembelajaran PPKn. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini mengkaji perspektif guru terhadap *board game* edukatif berbasis nilai Pancasila dalam pembelajaran PPKn. Kajian ini berupaya untuk mengetahui sejauh mana penilaian guru terhadap media ini bermanfaat dalam meningkatkan minat belajar peserta didik, serta bagaimana media ini dapat dimaksimalkan untuk mencapai tujuan pendidikan nasional.

LITERATURE REVIEW

Board Game

Media pembelajaran sebagai alat untuk menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik yang terus berkembang. Salah satunya adalah melalui media permainan, yang meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap proses pembelajaran karena menyenangkan dan tidak monoton. Banyak ide permainan yang bermanfaat bagi mereka yang memainkannya. Permainan juga membantu anak-anak mengembangkan kemampuan berbahasa, keterampilan komunikasi, kesadaran masyarakat, dan perilaku sosial. Selain itu, permainan yang dilakukan di luar memungkinkan anak-anak menjelajahi lingkungan sekitar dan belajar tentang dunia (Qomariah & Hamidah, 2022). Salah satunya adalah permainan papan yang sangat disukai dan diharapkan dapat menjadi salah satu cara untuk mengajarkan pelajar tentang Pancasila dan kewarganegaraan. Bermain *game* berdampak positif pada aktivitas otak, menstimulasi retensi, dan melibatkan pemain menuju kognisi yang lebih efektif daripada instruksi yang lebih tradisional (Wouters *et al.*, 2013). Penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh terhadap hasil pembelajaran, termasuk perubahan tingkah laku peserta didik; perubahan ini dapat mencakup peningkatan pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Oleh karena itu, sangat penting untuk memilih media yang tepat untuk menyampaikan materi agar peserta didik mendapatkan hasil yang baik. Guru tidak hanya harus menyampaikan pelajaran, tetapi mereka juga harus mampu mengelola dan mengatur sumber informasi dan media pembelajaran untuk memfasilitasi proses belajar (Farha & Rohani, 2019).

Media permainan *board game* dapat membantu menghubungkan informasi. Elemen permainan, diskusi, dan pemecahan masalah dengan koordinasi sesama anggota tim tentang konten adalah sarana untuk belajar. Berlanda dan Lee dalam buku "*Collaborative Strategic Board Games As A Site For Distributed Computational Thinking*" berpendapat bahwa *board game* adalah permainan yang memberikan kegiatan rekreasi, dimainkan secara berkelompok, dan dapat mengarah pada permainan kompetitif, kooperatif, dan kolaboratif. Senada dengan pendapat tersebut, *board game* merupakan salah satu jenis permainan yang dapat membuat peserta didik untuk selalu berkolaborasi (Zagal *et al.*, 2006).

Minat belajar

Minat merupakan salah satu rasa tertarik, perhatian, serta keinginan yang kuat terhadap sesuatu yang dimiliki oleh seseorang. Proses pembelajaran, minat mengacu pada gerak minat peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran di kelas (Hanun *et al.*, 2023). Minat ini akan menetap dan berkembang pada dirinya sesuai dengan dukungan dari pengalaman lingkungannya. Baik melalui pendidikan maupun latihan, pengalaman akan diperoleh melalui interaksi dengan dunia luar. Dorongan internal individu, dorongan motif sosial, dan dorongan emosional adalah sumber minat belajar. Menurut Slameto dalam buku yang berjudul "*Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*", ciri-ciri peserta didik yang berminat dalam belajar adalah sebagai berikut: mereka memiliki kecenderungan yang konsisten untuk memperhatikan dan mengingat apa yang mereka pelajari; mereka memiliki rasa suka dan senang terhadap apa yang mereka pelajari; mereka memperoleh kebanggaan dan kepuasan atas apa yang mereka pelajari; dan mereka menunjukkan minat yang lebih besar pada hal-hal yang mereka sukai daripada hal-hal lain.

Indikator minat belajar, menurut Djamarah dalam buku "*Strategi Belajar Mengajar*", termasuk rasa suka atau senang, pernyataan yang lebih disukai, rasa ketertarikan, kesadaran untuk belajar tanpa di suruh, berpartisipasi dalam aktivitas belajar, dan memberikan perhatian. Menurut Slameto dalam buku yang berjudul "*Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*", Perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan adalah lima indikator minat belajar; dalam penelitian ini, kami menggunakan perasaan senang, ketertarikan, dan ketertarikan peserta didik. Seseorang akan tertarik untuk belajar suatu pelajaran

jika mereka tertarik padanya. Ia akan terus memahami semua pengetahuan yang berkaitan dengan bidang tersebut karena ia rajin belajar. Ia akan tanpa beban dan dengan semangat mengikuti pelajaran. Fokus pada sesuatu, seperti melihat, memahami, atau yang lainnya, sambil mengabaikan hal lain disebut perhatian. Oleh karena itu, peserta didik akan terlibat dalam belajar jika pikiran dan jiwa mereka terfokus pada apa yang mereka pelajari.

METHODS

Penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan penelitian kualitatif, dengan wawancara sebagai media penilaian, dan menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak acak. Menurut Sugiyono dalam buku yang berjudul "*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*", teknik *purposive sampling* yaitu peneliti memilih sampel di mana peneliti memilih sampel yang memenuhi kriteria tertentu dan diharapkan dapat menjawab pertanyaan penelitian. Pada penelitian ini akan ada enam orang responden yang berprofesi sebagai guru atau pengajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Wawancara dilakukan secara online dengan menggunakan *Google Form*. Dengan pertanyaan wawancara yang disesuaikan dengan kebutuhan analisis terhadap media pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan berupa *board game* yang sudah pernah digunakan responden sebagai media untuk membantu kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Data wawancara kemudian dianalisis dengan menggunakan pendekatan analisis tematik (Braun & Clarke, 2006). Peneliti akan menganalisis transkrip wawancara untuk mengidentifikasi tema-tema yang paling sering muncul. Menurut Braun dan Clarke, analisis tema dapat dibagi menjadi enam tahap berurutan, dengan proses yang saling tumpang tindih karena, seperti analisis kualitatif lainnya, diperlukan proses bolak-balik untuk meningkatkan kualitas penelitian. Prosesnya dibagi menjadi enam tahap: pengenalan data, pembuatan *initial coding*, mencari tema berdasarkan *initial coding*, ulasan tema, definisi dan pelabelan tema, dan penulisan laporan.

RESULTS AND DISCUSSION

Proses pembelajaran yang efektif merupakan kunci utama dalam mencapai tujuan pendidikan, yaitu membentuk individu yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap sesuai dengan nilai-nilai luhur bangsa. Pembelajaran yang efektif berperan sebagai landasan bagi pertumbuhan intelektual dan kemajuan manusia (Pratama, 2024). Dalam hal ini, keaktifan peserta didik menjadi faktor penting, bahwa keaktifan mencakup aktivitas fisik dan mental yang tidak dapat dipisahkan dalam proses berpikir dan berbuat.

Pembelajaran interaktif telah terbukti bermanfaat dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik dan pemahaman terhadap konten yang disampaikan (Bitu *et al.*, 2024). Penggunaan media pembelajaran yang interaktif ini juga dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran (Rosyiddin, 2023). Dalam konteks pendidikan PPKn, efektivitas pembelajaran diukur dari kemampuan peserta didik dalam memahami dan menginternalisasikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Kualitas pembelajaran dapat diukur baik dari segi proses maupun hasil (Wiguna & Al Qadri, 2021). Proses pembelajaran yang efektif ditandai dengan interaksi aktif antara guru dan peserta didik, suasana kelas yang kondusif, dan penyampaian materi yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Ketika proses pembelajaran efektif, peserta didik tidak hanya memahami materi secara konseptual, tetapi juga mampu menerapkannya secara praktis dalam kehidupannya. Proses pembelajaran yang berhasil ditandai dengan keterlibatan aktif antara guru dan peserta didik, lingkungan kelas yang positif, dan penyampaian informasi yang sesuai dengan kebutuhan dan kualitas peserta didik. Lingkungan belajar yang menarik dapat memberikan pengalaman belajar dan meningkatkan minat peserta didik. Ketika

proses pembelajaran efektif, peserta didik tidak hanya memahami materi secara intelektual, tetapi juga dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Ali dalam buku “*Perencanaan Pembelajaran di SD*”, Proses pembelajaran dapat dikatakan efektif dan berhasil jika memahami cara penggunaan sarana dan prasarana, serta metode dan taktik manajemen waktu yang tepat, seperti penggunaan materi pembelajaran. Untuk menjamin keberhasilan pembelajaran, diperlukan metode yang orisinal, relevan, dan menyenangkan. Guru harus merancang taktik pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik sekaligus menginspirasi mereka untuk terlibat secara aktif. Salah satu strategi yang dapat digunakan adalah pembelajaran berbasis aktivitas (*active learning*), di mana peserta didik berpartisipasi langsung dalam proses pembelajaran melalui percakapan, simulasi, atau permainan edukatif. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual dapat membantu peserta didik dalam menangkap informasi secara lebih mendalam. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dan kreatif dapat memicu minat belajar peserta didik, menumbuhkan lingkungan belajar yang positif, dan mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran (Nurfadhillah *et al.*, 2021). Dukungan fasilitas, manajemen waktu yang baik, dan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran juga menjadi faktor penting yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran.



Gambar 1. Board Game Dukasan & AmUUD
Sumber: Penelitian 2024

Gambar 1 menggambarkan ilustrasi *board game* yang dikembangkan oleh peneliti. Selanjutnya terdapat hasil wawancara mengenai persepsi tentang media *board game* yang dikembangkan pada **Tabel 1**.

Tabel. 1 Pertanyaan Indikator Topik Persepsi Umum tentang Media *Board Game*

Responden	Data (Hasil Wawancara)	Elemen Kata Kunci
Q ¹	“Sangat membantu karena memudahkan untuk anak-anak memahami pembelajaran PPKn”	Membantu, Memudahkan/Mempermudah,
Q ²	“Media ini mempermudah saya dalam memahami materi pembelajaran”	Memahami materi/pembelajaran PPKn,
Q ³	“Sangat menarik dan memancing semangat belajar peserta didik, rasa ingin tahu dan pengalaman dalam memahami materi sangat dirasakan”	Menarik, Semangat belajar, Pendekatan interaktif, Pengalaman konkret/visual,
Q ⁴	“Menurut saya media yang sudah disebutkan di atas sangat membantu menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik”	Kegiatan pembelajaran, Ketertarikan peserta didik.
Q ⁵	“Penggunaan media ajar seperti yang disebutkan di atas membantu untuk melakukan proses pembelajaran dengan pendekatan yang interaktif. Misalnya penggunaan media Miniatur Indonesia, yang diterapkan kepada peserta didik dapat membantu mereka memahami struktur pemerintahan dan peran	

Responden	Data (Hasil Wawancara)	Elemen Kata Kunci
	lembaga-lembaga negara dengan cara penggambaran visual yang nyata dan konkret, sehingga materi yang diajarkan lebih mudah dipahami.”	
Q ⁶	“Sangat membantu dalam pembelajaran, karena dapat meningkatkan rasa ketertarikan peserta didik dalam proses pembelajaran”	

Sumber: Penelitian 2024

Berdasarkan data wawancara pada **Tabel. 1**, yang berfokus pada topik *Persepsi Umum tentang Media Board Game*, responden diberikan pertanyaan mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan media pembelajaran *board game* seperti *Dukasan*, *AmUUD*, atau *Miniatur Indonesia* dalam pembelajaran PPKn. Salah satu pertanyaan yang diajukan adalah: “*Bagaimana pengalaman Anda saat menggunakan media Dukasan, AmUUD, atau Miniatur Indonesia dalam pembelajaran PPKn?*” Mayoritas responden menyatakan bahwa media ini sangat berguna dan membantu peserta didik memahami materi yang diajarkan. Tidak hanya berfungsi sebagai alat pembelajaran, *board game* juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan dinamis.

Pemanfaatan media seperti *Miniatur Indonesia* memberikan pengalaman fisik dan visual yang bermakna, sehingga membantu peserta didik memahami konsep abstrak seperti struktur pemerintahan dan peran lembaga negara dengan lebih jelas dan realistis. Penggunaan media *board game* dalam pembelajaran terpadu dapat membantu peserta didik lebih memahami konten dan meningkatkan hasil belajarnya. Sementara itu, *board game* dapat membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir kreatif dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap pembelajaran yang diajarkan (Ningtyas, 2023). Selain itu, media interaktif seperti *board game* terbukti mampu meningkatkan semangat belajar peserta didik, menarik perhatian, serta menjadikan kegiatan belajar lebih menarik dan menyenangkan.

Tabel. 2 Pertanyaan Indikator Topik Efektivitas Media dalam Meningkatkan Minat Belajar

Responden	Data (Hasil Wawancara)	Elemen Kata Kunci
Q ¹	“Ya sangat antusias peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran dan tentunya pembelajaran menjadi menyenangkan”	Antusias, Aktif dalam pembelajaran,
Q ²	“Betul. Hal ini di karenakan peserta didik memdapatkan pengalaman baru dan membuat peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran”	Menyenangkan, Pengalaman baru, Metode interaktif,
Q ³	“Iya lebih aktif, peserta didik lebih tertarik dengan media pembelajaran secara langsung”	Berpikir kritis, Tertarik pada media pembelajaran
Q ⁴	“Ya , peserta didik menjadi lebih interaktif contohnya dapat membangun kemampuan berpikir kritis peserta didik dengan memberikan kesempatan untuk mengevaluasi dan memecahkan masalah”	langsung, Keterlibatan langsung peserta didik, Semangat untuk berpartisipasi.
Q ⁵	“Ya, peserta didik terlihat lebih aktif dan antusias saat menggunakan media Dukasan, AmUUD, atau Miniatur Indonesia dalam pembelajaran PPKn. Berdasarkan pengamatan saya, media-media ini mendorong keterlibatan langsung peserta didik, yang membuat mereka lebih bersemangat untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.”	
Q ⁶	“Antusias, Aktif dalam pembelajaran, Menyenangkan, Pengalaman baru, Metode interaktif, Berpikir kritis, Tertarik pada media pembelajaran langsung, Keterlibatan langsung peserta didik, Semangat untuk berpartisipasi”	

Sumber: Penelitian 2024

Berdasarkan data wawancara pada **Tabel. 2**, topik wawancara ini berfokus pada *Efektivitas Media dalam Meningkatkan Minat Belajar*, khususnya dalam melihat bagaimana penggunaan media pembelajaran seperti *Dukasan*, *AmUUD*, dan *Miniatur Indonesia* dapat mempengaruhi keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Salah satu pertanyaan yang diajukan adalah: “Apakah peserta didik terlihat lebih aktif atau antusias saat menggunakan media *Dukasan*, *AmUUD*, atau *Miniatur Indonesia*? Jelaskan pengamatan Anda.” Dari hasil wawancara, diketahui bahwa media ini efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan serta mendorong peserta didik untuk lebih bersemangat dan terlibat dalam pembelajaran.

Sebagian besar responden menyebutkan bahwa media ini memberikan pengalaman baru yang menarik, yang secara signifikan meningkatkan partisipasi langsung peserta didik. Dengan pendekatan metode interaktif, peserta didik tidak hanya menyerap materi, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam kegiatan yang menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, seperti menganalisis dan memecahkan masalah. Penggunaan *board game* di kelas dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan partisipatif (Nurfaizah et al., 2021). Sesuai dengan itu, media pembelajaran berbasis permainan edukatif dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dengan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan partisipatif. Selain itu, interaksi langsung dengan media pembelajaran terbukti meningkatkan minat dan semangat peserta didik dalam mengikuti kegiatan kelas. Penggunaan media ini tidak hanya membantu dalam memahami informasi dengan lebih baik, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih nyata dan dinamis, sehingga meningkatkan efektivitas pengalaman belajar secara keseluruhan. Respons positif dari peserta didik semakin memperkuat bahwa metode pembelajaran ini memiliki potensi besar dalam meningkatkan minat belajar mereka.

Tabel. 3 Pertanyaan Indikator Topik Integrasi Nilai-Nilai Pancasila

Responden	Data (Hasil Wawancara)	Elemen Kata Kunci
Q ¹	“Peserta didik dapat belajar secara langsung dalam memahami pembelajaran PPKN lebih interaktif”	Belajar secara langsung,
Q ²	“Penerapan nilai nilai pancasila dalam media pembelajaran ini bagus sehingga mempermudah peserta didik.”	Pembelajaran interaktif, Penerapan nilai-nilai Pancasila,
Q ³	“Media ini dapat maksimal dalam penerapan nilai pancasila tidak terlepas dari guru yg mendampingi, karena kalau guru dikelas tidak menekankan praktik media ini pada nilai nilai pancasila itu sendiri peserta didik tidak akan sadar bahwa aktivitas yg dilakukan melalui media ini mencerminkan nilai nilai Pancasila”	Efektivitas media, Peran guru, Integrasi nilai Pancasila, Media relevan dan aplikatif, Konteks sosial, politik, dan pemerintahan,
Q ⁴	“Ketiga media ini secara efektif mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila dalam pembelajaran yang relevan dan interaktif.”	Keserasian media dengan PPKn.
Q ⁵	“Penerapan nilai-nilai Pancasila dalam media <i>Dukasan</i> , <i>AmUUD</i> , dan <i>Miniatur Indonesia</i> sangat nyata dan aplikatif, karena setiap media ini dirancang untuk menyimulasikan situasi-situasi yang berkaitan dengan praktek nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari dan dalam konteks pemerintahan. Masing-masing media ini memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengalami atau melihat langsung bagaimana nilai-nilai tersebut diterapkan dalam kehidupan sosial, politik, dan pemerintahan”	
Q ⁶	“Media ini sangat cocok dengan materi maupun karakteristik ppkn”	

Sumber: Penelitian 2024

Berdasarkan data wawancara pada **Tabel 3**, wawancara ini berfokus pada *Pengintegrasian Nilai-Nilai Pancasila* ke dalam media pembelajaran seperti *Dukasan*, *AmUUD*, dan *Miniatur Indonesia*. Salah satu pertanyaan yang diajukan adalah: “Bagaimana Anda melihat penerapan nilai-nilai Pancasila dalam media *Dukasan*, *AmUUD*, dan *Miniatur Indonesia*?” Hasil wawancara menunjukkan bahwa media ini cukup

efektif dalam mendorong pembelajaran PPKn, khususnya dalam mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila. Media *Dukasan*, *AmUUD*, dan *Miniaturn Indonesia* merepresentasikan kondisi sosial, politik, dan pemerintahan yang memungkinkan peserta didik untuk menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam simulasi dunia nyata. Dengan pendekatan interaktif, peserta didik dapat belajar secara langsung dan memperoleh pengalaman praktis, sehingga nilai-nilai Pancasila menjadi lebih bermakna dalam kehidupan mereka. Penggunaan *board game* dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam penguasaan bahasa, konsep yang sama juga dapat diterapkan dalam pembelajaran PPKn untuk memperkuat pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai kebangsaan (Timothy *et al.*, 2020). Selain itu, media permainan edukatif terbukti membantu dalam meningkatkan keterlibatan dan pengetahuan peserta didik terhadap materi yang diajarkan (Azizatunnisa *et al.*, 2022). Namun, keberhasilan integrasi nilai-nilai Pancasila dalam pembelajaran sangat bergantung pada keterlibatan guru dalam menghubungkan aktivitas pembelajaran dengan prinsip-prinsip dasar Pancasila. Dengan bimbingan guru, media ini tidak hanya relevan dengan kurikulum PPKn, tetapi juga berperan dalam membangun kesadaran peserta didik akan pentingnya nilai-nilai Pancasila sebagai landasan moral dan kebangsaan.

Tabel. 4 Pertanyaan Indikator Topik Kendala dan Tantangan

Responden	Data (Hasil Wawancara)	Elemen Kata Kunci
Q ¹	“Tidak ada”	Tidak ada kendala,
Q ²	“Tidak banyak kendala karena peserta didik suka dengan pengalaman baru tetapi waktu pembelajaran yang kurang menjadi kendala”	Pengalaman baru disukai peserta didik, Keterbatasan waktu,
Q ³	“Kendala dalam menggunakan media ini adalah mengkondisikan kelas agar peserta didik lebih mudah memahami konsep dari media ini.”	Kondisi kelas, Pemahaman aturan permainan, Diskusi kelompok,
Q ⁴	“Tidak ada”	Keterbatasan media, Kebutuhan biaya.
Q ⁵	“Ya, saya mengalami beberapa kendala saat menggunakan media <i>board game</i> ini dalam pembelajaran. Kendala yang paling sering terjadi adalah; Keterbatasan Waktu: Salah satu kendala utama adalah waktu yang terbatas untuk menyelesaikan permainan. Media <i>board game</i> seperti <i>Dukasan</i> atau <i>AmUUD</i> membutuhkan waktu yang cukup lama untuk dimainkan dengan baik, terutama jika peserta didik perlu memahami aturan permainan dan melakukan diskusi kelompok. Dalam waktu yang terbatas di kelas, sering kali sulit untuk menyelesaikan permainan secara menyeluruh dan memberikan kesempatan kepada semua peserta didik untuk berpartisipasi secara maksimal.”	
Q ⁶	“Membutuhkan media yang lebih dan biaya”	

Sumber: Penelitian 2024

Berdasarkan data wawancara pada **Tabel. 4**, wawancara ini berfokus pada kendala dan permasalahan dalam penggunaan media pembelajaran seperti *Dukasan*, *AmUUD*, dan *Miniaturn Indonesia*, dengan mempertimbangkan berbagai faktor yang memengaruhi keberhasilannya di kelas. Hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar responden mengakui adanya hambatan dalam penggunaan media ini, sementara sebagian lainnya tidak menghadapi tantangan yang berarti. Pertanyaan yang diajukan, “Apakah Anda mengalami kendala saat menggunakan media ini dalam pembelajaran? Jika ya, kendala apa yang paling sering terjadi?”, mendorong responden untuk mengidentifikasi tantangan yang dihadapi selama pembelajaran.

Salah satu kendala utama yang diungkapkan adalah terbatasnya waktu belajar, yang sering kali tidak cukup untuk menyelesaikan permainan secara keseluruhan serta memberikan kesempatan yang adil bagi semua peserta didik untuk berpartisipasi penuh. Selain itu, terdapat kesulitan dalam mengondisikan pembelajaran agar peserta didik lebih memahami aturan permainan dan materi yang diberikan. Faktor lain yang menjadi tantangan adalah keterbatasan sumber daya pendukung serta perlunya biaya tambahan

untuk pengadaan media ini. Sejalan dengan temuan tersebut, pemanfaatan *board game* sebagai media pembelajaran masih menghadapi tantangan yang cukup besar, antara lain kurangnya tenaga pengajar yang berkualitas, terbatasnya sumber daya pengajaran, dan kurangnya beragam media pembelajaran yang menghibur bagi peserta didik (Nugraha & Mansoor, 2023). Meskipun demikian, responden tetap menyatakan bahwa peserta didik menikmati pengalaman baru yang diberikan oleh media interaktif ini, yang menunjukkan potensinya dalam meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. *Board game* dapat memberikan pengalaman baru kepada peserta didik sehingga dapat menjadi media pembelajaran yang berguna (Hananto et al., 2024). Dengan perencanaan yang matang, alokasi waktu yang lebih baik, serta dukungan sumber daya yang memadai, kendala-kendala ini dapat diminimalkan agar manfaat pembelajaran interaktif melalui media tersebut dapat dioptimalkan.

Tabel. 5 Pertanyaan Indikator Topik Dampak pada Pembelajaran PPKn

Responden	Data (Hasil Wawancara)	Elemen Kata Kunci
Q ¹	"Iya sangat berdampak peserta didik lebih mudah memahami materi PPKn"	Dampak positif pada pemahaman peserta didik, Motivasi dan semangat belajar, Media interaktif dan berbasis permainan, Penerapan nilai-nilai PPKn, Cukup berdampak.
Q ²	"Menurut saya, media ini berdampak dalam pemahaman peserta didik terhadap materi"	
Q ³	"Tentu, sangat berdampak karena memberikan motivasi dan semangat peserta didik dlm belajar."	
Q ⁴	"Yaaa sangat berdampak"	
Q ⁵	"Ya, saya percaya bahwa penggunaan media <i>board game</i> seperti Dukasan, AmUUD, dan Miniatur Indonesia memiliki dampak yang sangat positif terhadap pemahaman peserta didik terhadap materi PPKn. Media ini membuat materi yang sering kali dianggap abstrak dan sulit dipahami menjadi lebih nyata dan praktis. Dengan menggunakan media yang interaktif dan berbasis permainan, peserta didik dapat lebih mudah memahami konsep-konsep PPKn karena mereka dapat mengalami dan mengaplikasikan nilai-nilai serta prinsip-prinsip yang diajarkan dalam konteks yang lebih konkret."	
Q ⁶	"Iyaa, cukup berdampak"	

Sumber: Penelitian 2024

Berdasarkan data wawancara pada **Tabel. 5**, topik wawancara ini membahas dampak penggunaan media pembelajaran seperti *Dukasan*, *AmUUD*, dan *Miniatur Indonesia* terhadap pemahaman peserta didik dalam mata pelajaran PPKn. Ketika ditanya, "Apakah menurut Anda penggunaan media ini berdampak pada pemahaman peserta didik terhadap materi PPKn?", mayoritas responden menyatakan bahwa media ini memberikan dampak positif yang signifikan. Media pembelajaran ini tidak hanya membantu peserta didik memahami topik yang kompleks, tetapi juga meningkatkan motivasi dan semangat belajar mereka.

Pendekatan interaktif dan berbasis permainan menjadikan pembelajaran lebih menarik dan relevan, sehingga peserta didik dapat lebih mudah menghubungkan teori dengan penerapan di dunia nyata. Selain itu, media ini membantu peserta didik memahami nilai-nilai PPKn melalui simulasi situasi yang nyata dan praktis, yang pada akhirnya menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna, efektif, dan aplikatif. Responden mencatat bahwa meskipun dampaknya dapat bervariasi tergantung pada kondisi dan karakteristik peserta didik, secara keseluruhan, metode ini tetap mampu meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. *Board game* dalam pendidikan dapat meningkatkan keterlibatan aktif, motivasi, dan minat belajar peserta didik (Purwidiatoro & Hadi 2020). Dengan demikian, hasil wawancara menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran ini efektif dalam mendukung tujuan pembelajaran PPKn yang lebih partisipatif dan mendalam.

Discussion

Media *board game* merupakan salah satu inovasi media pembelajaran dalam dunia pendidikan yang terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik. Ketika menggunakan media *board game*, sebagian peserta didik secara aktif bertanya dan apabila tidak dapat menyelesaikan suatu masalah, mereka akan mencoba meminta bantuan teman atau guru untuk menyelesaikan masalah tersebut. Dalam arti lain, peserta didik diminta untuk dapat memberi kesimpulan materi dengan pemahaman yang diperolehnya selama proses pembelajaran. Dalam pembelajaran PPKn, *board game* dapat digunakan sebagai sarana internalisasi nilai-nilai Pancasila melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan. Media ini memungkinkan peserta didik belajar sambil bermain, sehingga tidak hanya menerima informasi secara pasif namun juga terlibat aktif dalam memahami dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila. Selain itu, *board game* juga berpotensi membangun keterampilan sosial seperti kerjasama, komunikasi, dan pengambilan keputusan yang relevan dengan pembentukan karakter bangsa. Komunikasi pada pembelajaran PPKn mendorong interaksi antar peserta didik pada konteks pembelajaran (Hidajati *et al.*, 2025). Dengan desain menarik dan materi yang disesuaikan dengan kurikulum, *board game* dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dan inovatif. Media ini melibatkan peserta didik dalam pembelajaran pasif dan aktif, mengedepankan prinsip Pancasila. Selain itu, *board game* juga mempunyai keunggulan dalam mengembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama tim, komunikasi, dan pengambilan keputusan, yang semuanya penting dalam membentuk karakter bangsa. *board game*, dengan desain yang menarik dan materi yang sesuai dengan kurikulum, dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dan kreatif. Konsep pembelajaran dengan gamifikasi ini dapat meningkatkan motivasi untuk meningkatkan proses pembelajaran (Shaliha & Fakhzikril, 2022).

Pada penelitian, peneliti telah mengembangkan serangkaian pertanyaan sistematis untuk memastikan bahwa temuan penelitian konsisten dengan tujuan yang dimaksudkan. Pertanyaan-pertanyaan ini tersebut disusun dalam format *Google Form* dan dibagi menjadi lima tahap bergantung pada berbagai subjek untuk memperoleh tanggapan terperinci dari responden. Langkah pertama berfokus pada kesan umum media *board game* untuk memahami pandangan awal guru terhadap pemanfaatannya. Langkah kedua menyelidiki efektivitas media *board game* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik yang menjadi indikator keberhasilan belajar peserta didik. Tahap ketiga menyelidiki bagaimana *board game* dapat diintegrasikan dengan nilai-nilai Pancasila, dengan mempertimbangkan relevansinya dalam pembelajaran PPKn. Tahap keempat meliputi kendala dan permasalahan yang dialami instruktur dalam memanfaatkan media ini, baik dari segi teknis maupun implementasi di kelas. Terakhir, langkah kelima menyelidiki pengaruh *board game* terhadap pendidikan kewarganegaraan secara keseluruhan, termasuk kontribusinya terhadap pemahaman peserta didik. Penelitian ini menggunakan tiga jenis *board game*: *Dukasan*, *AmUUD*, dan *Miniatur Indonesia*, yang dirancang khusus untuk menginternalisasi nilai-nilai Pancasila secara interaktif dan menyenangkan.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *board game* seperti *Dukasan*, *AmUUD*, dan *Miniatur Indonesia* memberikan kontribusi yang signifikan terhadap proses pembelajaran PPKn. *Board game* ini dinilai bermanfaat dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik, partisipatif, dan bermakna bagi peserta didik, meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi PPKn yang umumnya dianggap abstrak. Selain itu, media ini berhasil meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik melalui strategi berbasis permainan yang merangsang dan mendorong partisipasi aktif.

Media pembelajaran *board game* efektif mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila sehingga memungkinkan peserta didik belajar dalam situasi sosial, politik, dan pemerintahan yang relevan. Namun, tantangan lain juga ditemukan, termasuk terbatasnya waktu pembelajaran, pengelolaan kelas, dan kebutuhan akan materi pendukung tambahan. Meskipun demikian, responden mengakui dampak positif media ini terhadap efektivitas pembelajaran dan pentingnya peran guru dalam memaksimalkan manfaatnya. Dengan dukungan sumber daya yang memadai, *board game* dapat menjadi alat yang efektif untuk membantu peserta didik memahami materi PPKn dengan cara yang lebih aplikatif, interaktif, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Penelitian ini juga menyarankan penelitian lebih lanjut mengenai manajemen waktu yang lebih efektif agar kegiatan pembelajaran berbasis permainan dapat berjalan lancar tanpa mengurangi penguasaan mata pelajaran yang diajarkan. Guru dapat menciptakan strategi pengelolaan kelas yang lebih efektif, seperti pembagian kelompok yang jelas dan aturan permainan yang jelas, untuk memastikan interaksi peserta didik terfokus dan produktif. Dan penciptaan sumber daya pendukung yang lebih beragam sangat penting untuk memperkaya pengalaman belajar. Modul, panduan refleksi, dan teknologi digital dapat meningkatkan pembelajaran berbasis *board game* dengan memungkinkan peserta didik merefleksikan nilai-nilai yang diajarkan sambil bermain.

Sebagai rekomendasi, koordinasi antara pengembang media pembelajaran, sekolah, dan pemerintah harus diperkuat agar pengadaan dan distribusi *board game* edukasi lebih merata. Dalam hal ini, *board game* tidak hanya sekedar instrumen pembelajaran yang menarik, tetapi juga dapat menjadi bagian dari rencana pembelajaran PPKn jangka panjang yang bertujuan untuk memperkuat karakter peserta didik sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

AUTHOR'S NOTE

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait publikasi artikel ini. Penulis menegaskan bahwa data dan isi artikel bebas dari plagiarisme.

REFERENCES

- Abidin, A. M. (2021). Pendidikan moral dan relevansinya dengan pendidikan Islam. *Jurnal Paris Langkis*, 2(1), 57-67.
- Azizatunnisa, F., Sekaringtyas, T., & Hasanah, U. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif game edukatif pada pembelajaran IPA kelas IV sekolah dasar. *Optika: Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(1), 14-23.
- Bitu, Y. S., Setiawi, A. P., Bili, F. G., Iriyani, S. A., & Patty, E. N. S. (2024). Pembelajaran interaktif: meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 5(2), 193-198.
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative research in Psychology*, 3(2), 77-101.
- Farha, N. A., & Rohani, R. (2019). Improving students' reading comprehension of report text with KWL strategy. *In ELT Forum: Journal of English Language Teaching*, 8(1), 25-36.
- Hananto, B. A., Calista, H., & Suwandi, C. (2024). Pendekatan desain partisipatoris dalam perancangan board game sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Strategi Desain dan Inovasi Sosial*, 5(2), 175-191.

- Hanun, S. F., Rahman, Y., & Husnita, H. (2023). Penerapan metode project based learning untuk meningkatkan minat belajar PAI siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 97-106.
- Hidajati, H., Rochmadi, N. W., & Awaliyah, S. (2025). The implementation of the socio-drama learning method at MTsN 2 Malang. *Inovasi Kurikulum*, 22(1), 435-448.
- Humaeroh, S., & Dewi, D. A. (2021). Peran pendidikan kewarganegaraan di era globalisasi dalam pembentukan karakter siswa. *Journal on Education*, 3(3), 216-222.
- Mukarromah, S., Rosyidah, A., & Musthofiyah, D. N. (2021). Manajemen pembelajaran dalam meningkatkan mutu pendidikan di madrasah. *Ar-Rosikhun: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 54-62.
- Ningtyas, S. I. (2023). Penggunaan board game sebagai media pembelajaran untuk melatih berpikir kreatif siswa. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 871-880.
- Novianti, E., Firmansyah, Y., & Susanto, E. (2021). Peran guru pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sebagai fasilitator dalam meningkatkan disiplin belajar siswa. *De Cive: Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 1(1), 12-17.
- Nugraha, A. A., & Mansoor, A. Z. (2024). Iterative design method sebagai pendekatan dalam perancangan boardgame aksara lontara untuk sekolah alam di Kabupaten Gowa. *Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, 6(2), 216-223.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri Kohod III. *Pensa*, 3(2), 243-255.
- Nurfaizah, N., Maksum, A., & Wardhani, P. A. (2021). Pengembangan board game untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(2), 122-132.
- Nurseto, T. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 8(1), 19-35.
- Octaviani, J. N., Utaminingsih, S., & Masfu'ah, S. (2022). Pembentukan sikap peduli sosial anak pada masa pandemi COVID-19 di Desa Pringtulis, Jepara. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(10), 3453-3462.
- Paranita, S. (2022). Internalisasi nilai-nilai Pancasila bagi generasi Z dalam mewujudkan good citizenship di perguruan tinggi Islam. *Civics Education and Social Science Journal (Cessj)*, 4(1), 35-46.
- Pratama, I. G. (2024). Kunci sukses pembelajaran efektif: Tinjauan systematic literature review memahami hubungan gaya kognitif, regulasi diri, dan motivasi. *Psycho Aksara: Jurnal Psikologi*, 2(1), 73-79.
- Purwiantoro, M. H., & Hadi, W. (2020). Arsitektur boardgame edukasi sebagai unsur gamifikasi pembelajaran untuk membangun partisipasi aktif, motivasi, dan minat belajar siswa. *Joined Journal (Journal of Informatics Education)*, 3(2), 9-18.
- Putra, L. D., & Pratama, S. Z. A. (2023). Pemanfaatan media dan teknologi digital dalam mengatasi masalah pembelajaran. *Journal Transformation of Mandalika*, 4(8), 323-329.
- Qomariah, D. N., & Hamidah, S. (2022). Menggali manfaat permainan tradisional dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar: Konteks anak usia dini. *Jendela PLS*, 7(1), 8-23.

- Rahmila, R., Iriani, R., Kusasi, M., & Leny, L. (2022). Pengembangan media poster melalui aplikasi Canva bermuatan etnosains pada materi koloid untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar. *Quantum: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 13(2), 188-201.
- Rosyiddin, A. A. Z., Fiqih, A., Hadiapurwa, A., Nugraha, H., & Komara, D. A. (2023). The effect of interactive PowerPoint media design on student learning interests. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 8(1), 12-24.
- Sakhi, R. G., & Najicha, F. U. (2023). Memperkuat integrasi nasional dengan memanfaatkan generasi muda dan teknologi pada pembelajaran pendidikan Kewarganegaraan. *Journal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 15(1), 529-537.
- Shaliha, M. A., & Fakhzikril, M. R. (2022). Pengembangan konsep belajar dengan gamifikasi. *Inovasi Kurikulum*, 19(1), 79-86.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi dan tujuan pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29.
- Timothy, J. A., Prasida, T. A. S., & Prestilliano, J. (2020). Game design as learning media of English pronunciation using set collection mechanics. *International Journal of Language and Literature*, 4(1), 1-12.
- Widiyanto, E. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213-224.
- Wiguna, S., & Al Qadri, M. (2021). Pengaruh home visit method terhadap hasil belajar luring di masa pandemi COVID-19 pada mata pelajaran Al Qur'an Hadits (Studi kasus siswa kelas VIII MTS Jam'iyah Mahmudiyah Tanjung Pura Langkat). *Continuous Education: Journal of Science and Research*, 2(1), 61-71.
- Wouters, P., van Nimwegen, C., van Oostendorp, H., & van Der Spek, E. D. (2013). A meta-analysis of the cognitive and motivational effects of serious games. *Journal of Educational Psychology*, 105(2), 249.
- Yusnidah, Y. (2022). Pengembangan media animasi pada pembelajaran elektronika siswa SMK. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(3), 315-325.
- Zagal, J. P., Rick, J., & Hsi, I. (2006). Collaborative games: Lessons learned from board games. *Simulation & Gaming*, 37(1), 24-40.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(1), 61-78.