

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian media Pembelajaran

Kata "media" berasal dari kata Latin ialah "medius" yang secara harfiah berarti "tengah," atau perantara pengantar informasi (Yusnaldi et al. 2025). Media pembelajaran adalah salah satu kondimen yang ada dalam pembelajaran dan dicantumkan dalam penyusunan perangkat pembelajaran (Maskuro 2022). National Education Association (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut.

Menurut Schram (2019) media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Media merupakan sesuatu yang berkaitan dengan pengantar sedangkan pembelajaran adanya proses interaksi. Suparno menambahkan bahwa keberadaan media pembelajaran tidak selalu tergantung pada guru (Suparno, 2021). Media pembelajaran tertentu

dapat menyampaikan pesan dan informasi meskipun tanpa kehadiran seorang guru, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah perantara atau alat penyampai informasi yang membantu terjadinya interaksi antara guru maupun sumber belajar dengan peserta didik sebagai peserta didik atau penerima informasi sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai (Fitri et al. 2025). dengan kata lain media pembelajaran merupakan suatu alat untuk menyampaikan pesan melalui berbagai saluran yang bertujuan merangsang pikiran perasaan dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Stit, 2022).

b. Fungsi media pPembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi utama yaitu sebagai alat bantu kegiatan belajar mengajar yang turut andil dalam mempengaruhi kondisi, iklim, dan lingkungan belajar yang diciptakan dan ditata oleh pendidik (Arsyad, 2019).

Pernyataan Arsyad diatas selaras dengan pernyataan Hamalik (2019) yang mengemukakan bahwasanya pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar diantaranya mampu untuk

membangkitkan minat dan keinginan yang baru dari siswa, untuk merangsang dan membangkitkan motivasi dalam kegiatan belajar, membantu keefektifan penyampaian materi, pesan dan isi saat proses belajar mengajar, bahkan dapat membawa pengaruh positif terhadap psikologis peserta didik

c. Media Pembelajaran Berbasis Permainan

Media pembelajaran berbasis permainan merupakan salah satu bentuk media pendidikan yang memadukan unsur bermain dan belajar secara bersamaan. Media ini dirancang tidak sekadar untuk hiburan, tetapi juga untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, kontekstual, dan bermakna bagi peserta didik. Dengan media berbasis permainan, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui interaksi, tantangan, aturan permainan, serta kerja sama dalam mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Rizkha dan Anggapuspa 2022).

Board game yaitu alat atau media yang dimanfaatkan saat kegiatan belajar mengajar berlangsung yang dapat digunakan untuk membuat siswa berpikir konsentrasi dalam mengikuti proses pembelajaran, selain itu board game juga membuat siswa lebih proaktif dan interaktif saat mendapatkan

pengalaman baru saat proses pembelajaran tersebut dan lagi boardgame mengharuskan siswa berinteraksi dengan siswa lainnya(Journal, Education, dan Ningtyas 2023).

Board game merupakan suatu bentuk permainan dengan menggunakan media papan sebagai media belajarnya. Menurut kamus Cambridge bahwa board game adalah salah satu dari banyak permainan yang menggunakan papan dengan pola diatasnya, contohnya catur. monopoli, dan lain sebagainya(Fitri et al. 2025)

Adapun board game sebagai salah satu jenis media berbasis permainan memiliki manfaat khusus dalam pembelajaran. Board game tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi ajar, tetapi juga melatih keterampilan sosial seperti kerja sama tim, kejujuran saat bermain, kemampuan berkomunikasi, serta keterampilan berpikir kritis ketika menghadapi pilihan atau tantangan dalam permainan(Saylendra, 2021). Oleh sebab itu, media pembelajaran berbasis permainan sangat sesuai digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, karena selain menyampaikan materi nilai-nilai Pancasila secara kontekstual, board game juga mendorong internalisasi nilai tersebut melalui interaksi

langsung antar siswa. kelas sekaligus menjadi sarana untuk mengajarkan nilai-nilai karakter, termasuk nilai-nilai Pancasila(Setiawan, 2019).

d. Jenis-Jenis media pembelajaran

1) Media visual

Media ini merupakan media pembelajaran yang penyampaian informasinya dominan melalui indra penglihatan. Artinya, peserta didik memahami materi dengan cara melihat bentuk, warna, simbol, gambar, atau tulisan yang disajikan. Media visual sangat membantu siswa sekolah dasar karena membuat konsep yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Contoh media visual antara lain buku bergambar, kartu gambar, poster, peta, foto, bagan, infografis, serta benda nyata yang ada di lingkungan sekitar (Kustandi & Darmawan, 2020).

2) Media audio

Media audio merupakan media pembelajaran yang menyampaikan pesan dalam bentuk suara, sehingga informasi hanya dapat diterima melalui indra pendengaran. Media ini dapat digunakan untuk melatih fokus siswa, meningkatkan kemampuan menyimak, dan

membantu peserta didik memahami materi melalui intonasi, penekanan suara, serta penjelasan verbal. Contoh media audio yaitu rekaman suara, podcast pendidikan, radio pembelajaran, atau audio cerita yang berisi materi pembelajaran (Yaumi, 2021).

3) Media audio visual

Media audio visual adalah media pembelajaran yang menggabungkan unsur gambar dan suara sekaligus, sehingga peserta didik dapat belajar dengan cara melihat dan mendengar secara bersamaan. Jenis media ini dinilai lebih efektif karena dapat memperjelas materi, meningkatkan perhatian siswa, serta membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton. Contoh media audio visual antara lain video pembelajaran, film edukasi, animasi, televisi pendidikan, dan presentasi interaktif yang memuat suara serta gambar (Arsyad, 2020).

2. Pembelajaran Pendidikan Pancasila

a. pendidikan pancasila

Pendidikan Pancasila adalah pendidikan mengenai dasar negara Indonesia dengan tujuan untuk menanamkan nilai-nilai luhur pada generasi muda

Indonesia sehingga memiliki karakter/ watak Pancasila di dalam dirinya. Pendidikan pancasila juga merupakan salah satu cara untuk menanamkan pribadi yang bermoral dan berwawasan luas dalam kehidupan berbangsa dan bernegara(Nurchaya, 2021) Pendidikan Pancasila berperan strategis dalam pembentukan karakter yang sesuai dengan identitas nasional serta membentuk karakter mandiri yang diperlukan pada arus globalisasi saat ini agar peserta didik mampu bersaing dan berkolaborasi demi kemajuan bangsa(Aprilia,2025). nilai karakter kemandirian penting dan harus dikembangkan melalui Pendidikan Pancasila guna membentuk generasi muda yang mandiri, yaitu generasi muda yang bertanggung jawab atas proses dan hasil belajarnya sendiri serta mampu merealisasikan nilai-nilai Pancasila dalam aktifitas kehidupan siswa(Lestari, 2025).

Pendidikan Pancasila juga penting karena membantu generasi muda memahami bagaimana cara menjadi warga negara yang baik. Melalui Pendidikan Pancasila, siswa tidak hanya belajar tentang isi Pancasila, tetapi juga belajar tentang sikap dan tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari, seperti menghargai orang lain, bekerja sama, dan bersikap adil. Hal ini sejalan dengan Gustaman dan Nurholis yang

menjelaskan bahwa, melalui pemahaman dan internalisasi nilai Pancasila, generasi muda dapat memahami hak, kewajiban, tanggung jawab sebagai warga negara serta mampu berperan aktif dalam masyarakat(Gustaman & Nurholis, 2025).

b. Tujuan pendidikan pancasila

Pendidikan Pancasila memiliki tujuan utama dalam pembentukan karakter individu. Karakter yang baik adalah fondasi penting dalam menciptakan masyarakat yang adil dan beradab. Melalui pendidikan Pancasila, siswa diharapkan dapat menginternalisasi nilai-nilai moral yang ada dalam Pancasila. Nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila, seperti ketuhanan, kemanusiaan, dan keadilan sosial, menjadi dasar dalam pembentukan karakter(Baehaqi, 2020).

Tujuan dari Pendidikan Pancasila adalah untuk menanamkan pemahaman, penghayatan, dan pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, Pendidikan Pancasila tidak hanya bertujuan membentuk warga Negara yang cerdas secara intelektual, tetapi juga berkarakter, beretika, serta memiliki tanggung jawab moral dan social(Kusumawardani, 2021).

c. Fungsi Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila memiliki fungsi yang sangat penting dalam membentuk karakter peserta didik sebagai generasi penerus bangsa, karena melalui pendidikan ini ditanamkan nilai-nilai dasar Pancasila yang berperan sebagai landasan moral, etika, dan kepribadian dalam kehidupan berbangsa dan bernegara(Santoso, 2023). Pendidikan Pancasila tidak hanya bertujuan memberikan pemahaman konseptual tentang Pancasila sebagai ideologi negara, tetapi juga berfungsi menginternalisasikan nilai-nilai religius, kemanusiaan, persatuan, demokrasi, dan keadilan sosial ke dalam sikap dan perilaku peserta didik. Melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila, peserta didik diarahkan untuk memiliki rasa nasionalisme, menghargai keberagaman budaya, bersikap toleran, bertanggung jawab, serta menyadari hak dan kewajibannya sebagai warga negara Indonesia(Putri et al., 2023).

Selain itu, Pendidikan Pancasila berfungsi sebagai sarana pembentukan karakter utama dan karakter pokok, seperti sikap religius, jujur, demokratis, peduli, dan patuh terhadap aturan sosial, sehingga mampu menjadi benteng dalam menghadapi dampak negatif globalisasi dan krisis moral yang terjadi di masyarakat. Dengan demikian, Pendidikan Pancasila berperan

sebagai instrumen strategis dalam membangun karakter bangsa yang bermoral, beretika, dan berkepribadian Pancasila, serta perlu dilaksanakan secara sistematis dan terintegrasi dalam kurikulum pendidikan di sekolah(Nurgiansah, 2022).

d. Capaian Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Capaian Pembelajaran (CP) Pendidikan Pancasila Fase B
Pada akhir Fase B, peserta didik mampu:

1) Pancasila

Mengidentifikasi makna sila-sila Pancasila dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari; mengenal karakter para perumus Pancasila; menunjukkan sikap bangga menjadi anak Indonesia yang memiliki bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan di lingkungan sekitar.

2) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945

Mengidentifikasi dan melaksanakan aturan di sekolah dan lingkungan tempat tinggal; mengidentifikasi dan menerapkan hak yang didapat dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan sebagai warga sekolah.

3) Bhinneka Tunggal Ika

Membedakan dan menghargai identitas keluarga dan teman-temannya sesuai budaya, suku bangsa, bahasa, agama, dan kepercayaannya di lingkungan sekitar.

4) Negara Kesatuan Republik Indonesia

Mengidentifikasi lingkungan tempat tinggal (RT, RW, desa atau kelurahan, dan kecamatan) sebagai bagian dari wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia; menunjukkan perilaku bekerja sama dalam berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan di lingkungan sekitar.

Berdasarkan Capaian Pembelajaran Fase B tersebut, media LUCHA (*Ludo Challenge*) dikembangkan dengan memfokuskan pada penguatan penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, khususnya sikap saling menghormati, tanggung jawab, kerja sama, kepedulian, serta menghargai keberagaman. Fokus tersebut dipilih karena sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV sekolah dasar dan dapat diterapkan melalui aktivitas bermain yang menyenangkan.

3. Media LUCHA (*Ludo Challenge*)

a. Pengertian media LUCHA

Media LUCHA (*Ludo Challenge*) adalah media pembelajaran berbentuk permainan papan (board game) yang dimodifikasi dari permainan Ludo klasik. LUCHA dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran nilai menghormati sesama (Purnama, 2025). melalui skenario permainan yang menempatkan siswa pada situasi-situasi

sosial yang memerlukan sikap adil, saling menghormati, dan empati. Komponen LUCHA terdiri atas papan permainan, pion, dadu, kartu-kartu (soal/ skenario nilai), lembar observasi, dan panduan guru.

b. Komponen media LUCHA

Komponen media LUCHA terdiri atas papan permainan, kartu tantangan, pion permainan, dadu, serta panduan penggunaan yang dirancang secara sistematis untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila. Papan permainan LUCHA disusun dengan tampilan visual yang menarik melalui penggunaan warna, simbol, dan ilustrasi yang merepresentasikan nilai sila Pancasila, seperti sikap adil, saling menghormati, dan kepedulian terhadap sesama. Desain visual tersebut bertujuan untuk menarik perhatian siswa sekaligus membantu mereka memahami makna nilai kemanusiaan secara kontekstual melalui media yang dekat dengan dunia bermain anak.

Kartu tantangan dalam media LUCHA berisi pertanyaan, pernyataan sikap, dan situasi kontekstual yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa, baik di lingkungan sekolah maupun sosial. Kartu ini dirancang untuk mendorong siswa berpikir, berdiskusi, dan merefleksikan sikap yang sesuai dengan nilai kemanusiaan yang adil dan beradab. Pion permainan, dadu, serta panduan penggunaan berfungsi sebagai

pendukung jalannya permainan agar berlangsung tertib, menyenangkan, dan terarah sesuai tujuan pembelajaran, sehingga media LUCHA dapat digunakan secara efektif sebagai sarana penanaman nilai Pancasila pada siswa kelas IV.

c. Karakteristik Media LUCHA

Media LUCHA (*Ludo Challenge*) dikembangkan sebagai media pendukung pembelajaran (supplementary media) yang digunakan setelah penyampaian materi oleh guru. Media ini tidak berfungsi sebagai media utama untuk menyampaikan seluruh materi Pendidikan Pancasila, melainkan sebagai sarana penguatan nilai-nilai Pancasila melalui aktivitas bermain yang menyenangkan. Penggunaan media LUCHA dapat dilakukan pada kegiatan penutup pembelajaran, sesi ice breaking, jam kosong, maupun kegiatan penguatan karakter peserta didik di luar jam pelajaran inti.

d. Kelebihan media LUCHA

Kelebihan media LUCHA terletak pada kemampuannya menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Melalui permainan ini, siswa belajar secara aktif, bekerja sama dengan teman, serta berlatih mengemukakan pendapat dan menghargai pendapat orang lain. Selain itu, media LUCHA juga dilengkapi dengan integrasi nilai keislaman yang sejalan

dengan nilai kemanusiaan dalam Pancasila, seperti sikap saling menghormati, keadilan, dan kepedulian sosial, sehingga pembelajaran menjadi lebih holistik.

Berdasarkan karakteristik tersebut, media LUCHA dipandang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar. Media ini diharapkan mampu membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik serta membantu siswa dalam memahami dan menginternalisasi nilai Pancasila secara lebih bermakna melalui pengalaman belajar sambil bermain.

4. Penelitian dan Pengembangan R&D (*Research and Development*)

a. Pengertian penelitian pengembangan

Penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) adalah suatu metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji keefektifan produk tersebut secara sistematis. Dalam konteks pendidikan, R&D digunakan untuk menciptakan produk pembelajaran seperti media, modul, atau alat evaluasi yang benar-benar bermanfaat dalam proses belajar-mengajar. Menurut Sugiyono, metode R&D merupakan pendekatan penelitian yang menggabungkan kegiatan penelitian dengan tahapan pengembangan produk sehingga menghasilkan produk

yang valid, praktis, dan efektif dalam kondisi nyata pembelajaran. Definisi ini menjelaskan bahwa penelitian pengembangan tidak hanya fokus pada penciptaan suatu inovasi tetapi juga pada pemeriksaan seberapa layak produk itu digunakan di lingkungan pendidikan(Sugiyono, 2013).

Beberapa peneliti juga menegaskan esensi R&D sebagai proses yang tidak linier tetapi sistematis dan terstruktur, yang dimulai dari identifikasi masalah hingga uji coba produk. R&D dapat dianggap sebagai jembatan antara penelitian dasar dengan praktik nyata di lapangan karena melalui R&D, temuan teori diintegrasikan dalam bentuk produk yang dapat diuji dan diimplementasikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.(Slamet, n.d. 2022)

b. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan utama penelitian pengembangan adalah menghasilkan produk yang solusi atas masalah pembelajaran sekaligus menguji keefektifan produk tersebut. Tujuan ini mencakup beberapa aspek, yaitu (1) mengembangkan produk pembelajaran yang memenuhi kebutuhan nyata di kelas, seperti media pembelajaran atau modul; (2) melakukan uji validasi terhadap produk tersebut agar dipercaya oleh pengguna; dan (3) mengevaluasi sejauh mana produk dapat

dioperasionalkan secara praktis dan efektif pada konteks pembelajaran yang sesungguhnya(Okpatrioka, 2022).

Dalam pendidikan, tujuan Research and Development (R&D) sangat penting karena membantu peneliti dan pendidik melihat produk yang dikembangkan bukan hanya sebagai gagasan teoritis, tetapi sebagai alat pembelajaran yang diuji secara empiris melalui proses validasi dan uji coba lapangan. Dengan demikian, R&D menghasilkan produk yang tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga terbukti memberikan kontribusi positif dalam proses belajar peserta didik(Judijanto, 2024),

5. Konsep Produk yang Dikembangkan

a. Pengertian media LUCHA

Media LUCHA (*Ludo Challenge*) adalah media pembelajaran berbentuk permainan papan (board game) yang dimodifikasi dari permainan Ludo klasik. LUCHA dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran nilai menghormati sesama(purnama, 2025). melalui skenario permainan yang menempatkan siswa pada situasi-situasi sosial yang memerlukan sikap adil, saling menghormati, dan empati. Komponen LUCHA terdiri atas papan permainan, pion, dadu, kartu-kartu tantangan (soal/ skenario nilai), lembar observasi, dan panduan guru(Saputri, 2024).

b. Prinsip Desain dan Landasan Teori

Pengembangan LUCHA berlandaskan beberapa teori:

- 1) Teori Konstruktivisme, yang menyatakan bahwa siswa mengonstruksi pengetahuan melalui pengalaman aktivitas bermakna; permainan papan memungkinkan proses konstruksi pengetahuan sosial dan moral melalui simulasi interaksi sosial (Piaget; Vygotsky dalam literatur pendidikan).
- 2) Teori Pembelajaran Bermain (learning by playing), di mana permainan meningkatkan motivasi intrinsik dan memudahkan pemahaman konsep abstrak melalui pengalaman konkret. Penelitian-penelitian terkini menunjukkan bahwa board-game edukatif efektif meningkatkan pemahaman konsep dan sikap nilai di jenjang SD(Seftriyani, 2025).
- 3) Landasan Nilai Keislaman, khususnya ayat-ayat yang menekankan penghormatan antar manusia (QS. Al-Hujurat: 13) dan ajaran adil dalam Islam, diposisikan sebagai penguatan nilai-nilai universal. Kajian tafsir dan kajian pendidikan Islam menegaskan bahwa nilai toleransi, penghormatan, dan keadilan dapat disampaikan dalam konteks kurikulum merdeka yang berakar pada Pancasila dan muatan agama.
- 4) Keterkaitan Nilai Pancasila dengan Media LUCHA dan Mata Pelajaran lainnya

Media LUCHA tidak hanya bermanfaat dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, tetapi juga relevan digunakan pada mata pelajaran lain. Nilai-nilai Pancasila yang terkandung dalam media ini dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran IPS melalui kerja kelompok, Bahasa Indonesia melalui diskusi dan komunikasi, serta PJOK melalui sportivitas dan kerja sama. Dengan demikian, media LUCHA mendukung pembelajaran lintas mata pelajaran berbasis penguatan karakter (Setiawan, 2025).

Penggunaan media pembelajaran yang mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila secara lintas mata pelajaran sejalan dengan tujuan pendidikan karakter di sekolah dasar. Melalui media LUCHA, siswa tidak hanya memahami materi pelajaran, tetapi juga mengalami proses pembentukan sikap dan karakter sesuai dengan kelima sila Pancasila (Purnami, 2023).

6. Rancangan Produk

a. Komponen Produk

1) Papan permainan:

Papan permainan LUCHA dirancang dalam bentuk lintasan permainan ludo yang dimodifikasi sesuai dengan tujuan pembelajaran Pendidikan

Pancasila. Setiap kotak pada lintasan permainan memuat simbol, warna, dan ilustrasi yang merepresentasikan nilai Pancasila, seperti sikap adil, saling menghormati, kerja sama, dan kepedulian terhadap sesama. Desain papan permainan dibuat menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar sehingga mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

2) Kartu tantangan:

Kartu LUCHA terdiri atas kartu tantangan, kartu aksi, dan kartu situasi yang digunakan selama permainan berlangsung. Setiap kartu berisi skenario singkat, pertanyaan reflektif, atau perintah tindakan yang berkaitan dengan sikap kemanusiaan, seperti menghargai perbedaan, membantu teman, dan bersikap adil dalam pergaulan. Beberapa kartu juga memuat kutipan singkat nilai-nilai Islam yang relevan sebagai penguatan nilai universal kemanusiaan, tanpa menggeser fokus utama pembelajaran yang berlandaskan sila Pancasila.

3) Pion dan perlengkapan permainan:

Pion permainan digunakan sebagai penanda posisi pemain pada papan permainan, sedangkan dadu berfungsi untuk menentukan langkah permainan. Perlengkapan ini mendukung kelancaran permainan

agar berlangsung secara teratur, adil, dan menyenangkan sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan dalam media LUCHA.

4) Lembar penilaian & observasi:

Lembar penilaian dan observasi disusun dalam bentuk rubrik sederhana yang digunakan oleh guru untuk mengamati dan menilai aspek afektif siswa selama proses permainan. Indikator penilaian meliputi sikap menghormati teman, memberi kesempatan berbicara, bekerja sama, menunjukkan empati, serta mengucapkan permintaan maaf apabila melakukan kesalahan. Lembar ini berfungsi sebagai alat bantu guru dalam menilai ketercapaian tujuan pembelajaran nilai kemanusiaan.

5) Panduan guru & siswa: petunjuk aturan, tujuan pembelajaran, dan strategi pembelajaran

b. Flowchart (Alur Penggunaan Media)

Tahapan penggunaan media dirancang adaptif terhadap kondisi kelas.

- 1) Persiapan: guru menjelaskan tujuan dan aturan, membagi kelompok, dan menyiapkan alat permainan
- 2) Pelaksanaan: siswa bermain LUCHA mengikuti aturan; setiap giliran siswa menarik kartu tantangan jika mendarat pada kotak khusus; diskusi kelompok singkat 1–2 menit tentang jawaban

- 3) Refleksi: guru memfasilitasi diskusi kelas tentang nilai yang muncul dan kaitannya dengan ajaran Islam.
- 4) Penilaian: guru mengisi lembar observasi.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Sukmawati (2023) dengan judul *“Pengembangan Media Permainan Ludo sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk Menanamkan Nilai Karakter Siswa Sekolah Dasar.”* Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan tahapan pengembangan Borg & Gall yang disederhanakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan ludo yang dikembangkan dinyatakan valid berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media, serta dinilai praktis digunakan oleh guru dan siswa. Selain itu, media ini juga terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila sekaligus membentuk sikap karakter siswa. Media permainan ludo mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media permainan berbasis ludo efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, sehingga mendukung penggunaan media LUCHA (*Ludo Challenge*) sebagai alternatif media pembelajaran dalam penelitian ini. Persamaan penelitian

Sukmawati (2023) dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media permainan ludo sebagai sarana pembelajaran nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar. Adapun perbedaannya, penelitian ini secara khusus memfokuskan pada penanaman nilai sila Pancasila dalam konten permainan LUCHA.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Wulandari dan Putra (2023) dengan judul *“Pengembangan Media Board Game Berbasis Nilai Karakter untuk Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar dengan Model 4D.”* Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) yang bertujuan menghasilkan media permainan papan sebagai sarana pembelajaran PPKn yang berorientasi pada penguatan nilai karakter siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media board game yang dikembangkan dinyatakan valid berdasarkan penilaian ahli, serta dinilai praktis digunakan oleh guru dan siswa karena mudah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Selain itu, media permainan papan tersebut mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran karena siswa belajar melalui aktivitas bermain yang menyenangkan dan menuntut interaksi antar peserta didik. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan karena sama-sama menekankan penggunaan media

permainan papan sebagai sarana pembelajaran nilai dan karakter di sekolah dasar. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan terletak pada penggunaan board game untuk pembelajaran PPKn/Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Adapun perbedaannya, penelitian ini berfokus pada nilai karakter secara umum, sedangkan penelitian yang dilakukan menggunakan media LUCHA (Ludo Challenge) yang dirancang secara khusus untuk menanamkan nilai sila Pancasila dalam setiap konten permainan.

3. Penelitian Yang dilakukan Jasmin, Salsabila, dan Tjandra (2025) penelitian berjudul *“Simulation and Game-Based Learning sebagai Strategi Pembentukan Karakter dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila”* Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) menyimpulkan bahwa strategi *simulation and game-based learning* efektif meningkatkan motivasi, partisipasi akti, dan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila. Penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis simulasi dan permainan menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, serta menanamkan karakter seperti gotong royong, tanggung jawab, dan berpikir kritis. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan karena sama-sama mendukung penggunaan media permainan sebagai strategi pembelajaran nilai Pancasila.

Persamaan kedua penelitian terletak pada penggunaan elemen *game* dalam pembelajaran nilai Pancasila. Adapun perbedaannya, penelitian ini merupakan kajian strategi umum *game-based learning* dalam pembelajaran Pancasila, sedangkan penelitian ini mengembangkan *produk media konkret* yaitu LUCHA yang dirancang khusus menanamkan nilai sila Pancasila dengan integrasi nilai keislaman sebagai penguatan nilai universal kemanusiaan.

C. Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini disusun berdasarkan permasalahan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, khususnya pada penanaman nilai Pancasila. Pada dasarnya, Pendidikan Pancasila tidak hanya menekankan pada pemahaman materi, tetapi juga mengarahkan peserta didik agar mampu menunjukkan sikap dan perilaku sesuai nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Namun, pada kenyataannya pembelajaran di sekolah dasar masih sering dilakukan dengan cara yang kurang bervariasi, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan di kelas IV SDN 81 Kota Bengkulu, ditemukan bahwa sebagian siswa masih menunjukkan perilaku yang belum mencerminkan nilai kemanusiaan, seperti kurang menghargai teman, kurang peduli terhadap sesama, serta belum terbiasa bersikap adil dalam

kegiatan bersama. Kondisi ini menunjukkan bahwa nilai Pancasila belum tertanam secara optimal. Salah satu faktor yang memengaruhi hal tersebut adalah keterbatasan media pembelajaran yang digunakan, sehingga pembelajaran Pendidikan Pancasila belum memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa untuk mempraktikkan nilai-nilai kemanusiaan.

Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media pembelajaran berbasis permainan dipandang relevan karena dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mendorong keterlibatan aktif siswa, serta memberikan pengalaman belajar melalui aktivitas bermain dan interaksi sosial. Media permainan juga memungkinkan siswa belajar nilai melalui situasi konkret, bukan hanya melalui penjelasan guru.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, penelitian ini mengembangkan media LUCHA (*Ludo Challenge*) sebagai media permainan papan yang dirancang untuk menanamkan nilai Pancasila. Media LUCHA memuat kartu pertanyaan, kartu situasi, dan kartu tantangan aksi yang berisi contoh perilaku kemanusiaan, seperti sikap menghormati sesama, peduli, empati, dan bersikap adil. Selain itu, media ini juga diintegrasikan dengan nilai-nilai keislaman sebagai penguatan

moral, sehingga nilai kemanusiaan yang diajarkan selaras dengan pembiasaan akhlak dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian, kerangka berpikir penelitian ini menegaskan bahwa pengembangan media LUCHA diharapkan dapat menjadi sarana yang membantu guru dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya dalam menanamkan nilai Pancasila pada siswa kelas IV SDN 81 Kota Bengkulu. Melalui pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, siswa diharapkan lebih mudah memahami dan membiasakan perilaku kemanusiaan yang adil dan beradab dalam lingkungan sekolah





Gambar 1.1 Kerangka Berpikir