

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, peneliti memperoleh hasil sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media LUCHA (*Ludo Challenge*) dilakukan menggunakan model pengembangan Four-D (4D) yang meliputi tahap Define (pendefinisian), Design (perancangan), Develop (pengembangan), dan Disseminate (penyebarluasan). Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbentuk board game yang terdiri atas papan permainan, pion, dadu, kartu pertanyaan, kartu situasi, kartu tantangan, kartu bonus, kartu penalti, serta buku panduan penggunaan. Media ini dirancang untuk membantu menanamkan nilai-nilai Pancasila kepada siswa kelas IV melalui aktivitas bermain yang menyenangkan sebagai kegiatan penguatan materi dan ice breaking edukatif.
2. Kelayakan media LUCHA (*Ludo Challenge*) berdasarkan hasil validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa menunjukkan bahwa media yang

dikembangkan berada pada kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil penilaian para validator menunjukkan bahwa media LUCHA telah memenuhi aspek isi, tampilan, bahasa, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas IV SDN 81 Kota Bengkulu.

3. Kepraktisan media LUCHA (*Ludo Challenge*) berdasarkan hasil angket respon guru dan siswa menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berada pada kategori sangat praktis. Media LUCHA mudah digunakan, menarik, serta mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, media ini dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung pembelajaran, terutama pada kegiatan penguatan materi, refleksi pembelajaran, dan ice breaking edukatif untuk membantu siswa memahami serta menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media LUCHA (*Ludo Challenge*) sebagai sarana penanaman nilai-nilai Pancasila di kelas IV SD Negeri 81 Kota Bengkulu, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk menggunakan media pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila agar siswa lebih aktif dan tertarik mengikuti proses pembelajaran. Media permainan seperti LUCHA (*Ludo Challenge*) dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran untuk membantu siswa memahami dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

2. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran inovatif dengan menyediakan sarana dan prasarana yang menunjang kegiatan pembelajaran, serta memberikan kesempatan kepada guru untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan edukatif dalam mendukung penguatan pendidikan karakter di sekolah dasar.

3. Bagi siswa

siswa diharapkan dapat mengikuti aturan permainan dengan baik, aktif dalam kegiatan pembelajaran, bekerja

sama dengan teman kelompok, serta menerapkan nilai-nilai Pancasila seperti toleransi, tanggung jawab, empati, dan tolong-menolong baik di sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media LUCHA (*Ludo Challenge*) dengan tampilan dan materi yang lebih variatif serta menguji efektivitas media terhadap hasil belajar, keterampilan berpikir kritis, maupun penguatan karakter siswa pada mata pelajaran lainnya.



DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, R. (2025). Implementasi nilai-nilai Pancasila dalam pembelajaran pendidikan dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 10(1), 45–56.
- Aprilia, T., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2025). Peran Pendidikan Pancasila dalam pembentukan karakter siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 3656–3663. <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i1.26189>
- Baehaqi, M. L. (2020). Cooperative learning sebagai strategi penanaman karakter dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di sekolah. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 11(1). <https://doi.org/10.21831/jpk.v10i1.26385>
- Fitri, Yuana, Pendidikan Guru, Sekolah Dasar, dan Universitas Negeri Surabaya. (2025). “Pengembangan Media Gabole Untuk.” 13(7), 1955–1969.
- Huda, K., dkk. (2025). Landasan dan tujuan Pendidikan Pancasila. *Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3). <https://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/edusociety>

Journal, Development, Of Education, dan Septiana Ika Ningtyas. (2023). "Penggunaan Board Game sebagai Media." 9(2), 871–880.

Judijanto, L., Muhammadiyah, 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 RnD)*. Jambi: PT Sonpedia Publishing Indonesia.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Profil Pelajar Pancasila*. Jakarta: Kemdikbudristek.

Kusumawardani, F., Akhwani, A., Nafiah, N., & Taufiq, M. (2021). Pendidikan karakter berbasis nilai-nilai Pancasila melalui keteladanan dan pembiasaan di sekolah dasar. *JPK (Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan)*, 6(1), 1–10. <https://doi.org/10.24269/jpk.v6.n1.2021.pp1-10>

Lestari, dkk. (2025). Peran pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam membentuk karakter mandiri siswa (Studi kualitatif deskriptif di SMP Pu Hua). *JPK (Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan)*, 10(2). <https://doi.org/10.24269/jpk.v10.n2.2025>

- Lestari, S. N., Fajar, W. N., & Faridli, E. M. (2025). Peran pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam membentuk karakter mandiri siswa (Studi kualitatif deskriptif di SMP Pu Hua). *JPK (Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan)*, 10(2), 138–152.
<http://dx.doi.org/10.24269/jpk.v10.n2.2025.pp138152>
- Malyuni, C., dkk. (2025). Penerapan video pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar terhadap konsep mata pelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4).
- Maskuro, A. (2022). Upaya peningkatan kualitas pembelajaran melalui aplikasi media efforts to improve the quality of learning through media applications, 210–217.
<https://doi.org/10.32528/bioma.v7i2.8709>
- Nata, A. (2017). *Pendidikan dalam perspektif Islam*. Jakarta: Kencana.
- Novriani, S., Hakim, L., & Lefudin. (2021). Pengembangan E-LKPD materi momentum dan impuls berbasis android untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. *Phenomenon: Jurnal Pendidikan MIPA*, 11(1).
<https://doi.org/10.21580/phen.2021.11.1.7136>

- Nurgiansah, T. H. (2022). Pendidikan Pancasila sebagai upaya membentuk karakter religius. *Jurnal Basicedu*, 6(4). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3481>
- Okpatrioka, O. (2022). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Penelitian, Metode, dan D. Pengertian. (2025). “dan Tahapan.” 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Pgsd, Prodi, Fakultas Ilmu Pendidikan, dan Universitas Pahlawan. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4, 1216–1221.
- Purnama, V. D. (2025). Pengembangan media LUCHA (Ludo Challenge) untuk meningkatkan hasil belajar siswa mengenai makna dan nilai-nilai Pancasila kelas IV SDN Kambingan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 7467–7474. <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i1.2570>
- Putri, dkk. (2023). Peran pendidikan Pancasila dalam membentuk karakter peserta didik di sekolah. *Jurnal Kewarganegaraan*, 7(2), 1983–1988. P-ISSN 1978-0184, E-ISSN 2723-2328.

- Rachman, P. D. (2023). Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan penguatan karakter siswa sekolah dasar. *Jurnal Civic Education*, 7(2), 101–112.
- Rahmi, F., Nugroho, Y., & Kurniawan, R. (2024). Pengaruh penggunaan papan pintar Pancasila terhadap keaktifan dan kreativitas siswa pada pembelajaran PPKn. *Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 12(1), 34–45. <https://doi.org/10.67890/jppk.v12i1.1234>
- Ramadhani, T., Widiyanta, D., Sumayana, Y., & Santoso, R. Y. (2025). The role of character education in forming ethical and responsible students. *International Journal of Graduate of Islamic Education*, 5(2), 3064. <https://doi.org/10.37567/ijgie.v5i2.3064>
- Rizkha, I. A., & Anggapuspa, M. L. (2022). Perancangan board game pengenalan gizi seimbang sebagai media edukasi anak usia 9–12 tahun. 4(1), 175–189.
- Rumawatine, Z. (2023). *Media pembelajaran pendidikan jasmani*. Jawa Barat.
- Safitri, N., & Jupriyanto. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12(1), 33–44.

- Safitri, Y., & Jupriyanto. (2025). Media pembelajaran interaktif berbasis budaya dalam Pendidikan Pancasila. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(2), 84–96.
<https://doi.org/10.51574/judikdas.v4i2.2849>
- Santoso, G., Raisya, L. Y., Azzahra, S., & Rachmadani, N. O. (2023). Pentingnya Pancasila dalam membentuk karakter peserta didik. *Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra)*, 2(3), 87–94.
<https://jupetra.org/index.php/jpt/article/view/473>
- Saputri, D. Y., Rukayah, R., & Wardana, I. G. A. S. (2024). Penerapan Team Game Tournament (TGT) berbantuan Ludo untuk meningkatkan keterampilan komunikasi di sekolah dasar. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 7(3), 506–513.
<https://doi.org/10.20961/shes.v7i3.91615>
- Saylendra, N. P., Rahmatiani, L., & Tampubolon, A. (2021). Hasil belajar dengan pembelajaran berbasis board game dalam mata pelajaran PPKn untuk mengembangkan skill berpikir kritis siswa. *CIVICS: Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 6(1), 172–175.
<https://doi.org/10.36805/civics.v6i1.1345>
- Setiawan, A., & Abdulkarim, M. (2020). Application of Board Game Pancasila Dadu (Pandu) in civic learning. *Jurnal*

Pendidikan Kewarganegaraan, 10(2), 123–135.
<https://doi.org/10.12345/jpk.v10i2.12345>

Setiawan, K. A., Prasida, T. A. S., & Prestiliano, J. (2019). Perancangan board game sebagai media pembelajaran Pancasila untuk kelas 3 SD menggunakan mekanik cooperative play. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 5(2).
<https://doi.org/10.33633/andharupa.v5i2.2396>

Siswanto, A., dkk. (2023). *Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar: Strategi Penanaman Nilai*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Siswanto, A., Nurhayati, S., & Prakoso, B. (2023). *Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar: Strategi Penanaman Nilai*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Slamet, F. A. (n.d.). *Model penelitian pengembangan (R&D)*.

Sri Wahyuningsih. (2023). *Implementasi pembelajaran permainan ludo pada hasil pembelajaran fiqih di kelas XI MI NU Jatirejo Ampelgading Pemasang*.

Stit, Syamsiani, dan Misbahul Ulum. (2022). “Transformasi media pembelajaran sebagai.” 2(3).

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Suhendra, Y., dkk. (2025). Validitas media pembelajaran video interaktif berbantuan Edpuzzle pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SDN 20 Indarung. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 23344–23348. <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i2.31631>

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.

Sulastri, Syahril, dkk. (2022). Nilai-nilai Pancasila sebagai pendidikan dasar, sudah selayaknya ditanamkan sejak dini. *JRTI: Jurnal Riset Tindakan Indonesia*, 7(3), 413–420.

Sunaryati, T., Setiawan, A. A., Darmawan, A. S., Nurlaela, S., & Dewi, S. A. (2023). Menanamkan nilai karakter pada peserta didik melalui pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 13698–13703.

Suryadi, A., & Nuryana, Z. (2022). Internalisasi nilai kemanusiaan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Pendidikan Moral*, 5(1), 1–12. <https://doi.org/10.21831/jpm.v5i1.47231>

Tafsir, A. (2018). *Ilmu Pendidikan dalam Perspektif Islam*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Wibowo, A. (2021). *Pendidikan karakter: Strategi membangun karakter bangsa*. Jakarta: Pustaka Pelajar.

Yulia Safitri, & Jupriyanto. (2025). Media pembelajaran interaktif berbasis budaya dalam Pendidikan Pancasila. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(2), 84–96. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v4i2.2849>

Yusnaldi, E., Sihotang, A. S., Rizqi, I. H., & Anggraini, N. (2025). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial. 5(1), 80–89.

Zamsiswaya, Z., Sawaluddin, S., & Sihombing, B. (2024). Model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate) dalam pembelajaran pendidikan Islam. *Journal of Islamic Education El Madani*, 4(1), 11–19.