
Academia Open



By Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Table Of Contents

Journal Cover	1
Author[s] Statement	3
Editorial Team	4
Article information	5
Check this article update (crossmark)	5
Check this article impact	5
Cite this article.....	5
Title page	6
Article Title	6
Author information	6
Abstract	6
Article content	7

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>

EDITORIAL TEAM

Editor in Chief

Mochammad Tanzil Multazam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Managing Editor

Bobur Sobirov, Samarkand Institute of Economics and Service, Uzbekistan

Editors

Fika Megawati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Wiwit Wahyu Wijayanti, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Farkhod Abdurakhmonov, Silk Road International Tourism University, Uzbekistan

Dr. Hindarto, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Evi Rinata, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

M Faisal Amir, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Dr. Hana Catur Wahyuni, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact (*)



Save this article to Mendeley



(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

Validated Labu Panlop Board Game for Character Learning: Permainan Papan Labu Panlop Tervalidasi untuk Pembelajaran Karakter

Nurul Amadyah, amadyahrosady@gmail.com (*)

Program Pascasarjana Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

Jamaluddin Arifin, jamaluddinarifin@unismuh.ac.id

Program Pascasarjana Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

Abdul Azis, abdul.azis@unismuh.ac.id

Program Pascasarjana Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

(*) Corresponding author

Abstract

General Background: Pancasila Education is central to character formation in elementary learning, particularly nationalism and responsibility. **Specific Background:** This study developed Labu Panlop, a Panrita Lopi local-culture educational board game, for Grade V Pancasila Education to create active, contextual, and collaborative learning. **Knowledge Gap:** Previous culture-based learning media rarely used Panrita Lopi as the core design basis and were limited in simultaneously addressing nationalism and responsibility. **Aims:** This study aimed to produce and examine the validity, practicality, and classroom outcomes of Labu Panlop in character-oriented Pancasila learning. **Results:** Expert appraisal categorized the media as very valid, with material experts scoring 96.94%, media experts 95.19%, and cultural experts 96.75%. Student and teacher responses showed very practical use, reaching 94.17% and 93.75%, respectively. Large-group trials reported very good character outcomes, with nationalism at 95.31% and responsibility at 94.84%. **Novelty:** The study offers a culturally grounded board game that embeds Panrita Lopi values into Pancasila Education through rules, collaboration, decision-making, and peer interaction. **Implications:** Labu Panlop can serve as an interactive character-learning medium that connects local cultural identity with meaningful elementary Pancasila learning.

Highlights

- Expert appraisal reported very high scores across content, media, and cultural aspects.
- Student and teacher responses confirmed easy classroom implementation.
- Large-group trials recorded very good nationalism and responsibility outcomes.

Keywords

Labu Panlop; Board Game; Pancasila Education; Nationalism; Responsibility

Published date: 2026-05-21

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila memiliki peran strategis dalam membentuk karakter bangsa, terutama dalam menanamkan nilai kebangsaan, kemanusiaan, dan tanggung jawab sosial. Pada jenjang sekolah dasar, mata pelajaran ini menjadi fondasi penting bagi perkembangan moral dan etika peserta didik. Permendikbudristek Nomor 7 Tahun 2022 menegaskan bahwa pembelajaran Pancasila diarahkan untuk membentuk Profil Pelajar Pancasila yang mencakup karakter beriman, berkebinekaan global, gotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif. Seluruh dimensi tersebut dibutuhkan untuk memperkuat identitas nasional di tengah derasnya perubahan sosial dan budaya.

Pentingnya Pendidikan Pancasila sejak dini juga telah lama ditekankan oleh para ahli. [1] menyatakan bahwa pembentukan karakter yang kuat harus dimulai pada usia kanak-kanak karena pada tahap tersebut anak membangun kebiasaan moral yang bertahan hingga dewasa [1]. Pandangan ini sejalan dengan [2] yang menegaskan bahwa nilai-nilai seperti disiplin, tanggung jawab, dan kepedulian sosial perlu ditanamkan melalui pembiasaan dan pembelajaran bermakna. Dalam konteks Indonesia, [3] melihat Pendidikan Pancasila sebagai wahana strategis untuk menginternalisasi nilai kebangsaan, karena Pancasila menjadi landasan moral dan pedoman hidup peserta didik [2]. [4] juga menggarisbawahi bahwa pendidikan berbasis budaya berperan menjaga jati diri bangsa di tengah arus globalisasi [3]. Sementara itu, [5] menjelaskan bahwa Profil Pelajar Pancasila merupakan implementasi aktual nilai-nilai Pancasila dalam pembelajaran abad ke-21 untuk membentuk peserta didik yang berkarakter sekaligus adaptif terhadap tantangan global [4].

Meskipun demikian, fenomena di lapangan menunjukkan bahwa pemahaman dan pengamalan nilai-nilai Pancasila di kalangan siswa sekolah dasar mulai mengalami penurunan. Hal ini terlihat dari rendahnya partisipasi dalam kegiatan upacara, kurangnya kepedulian terhadap simbol negara, serta lemahnya tanggung jawab terhadap tugas-tugas sekolah, yang menjadi indikator bahwa proses internalisasi nilai belum berjalan secara optimal. Temuan ini sejalan dengan [6] yang menyatakan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi oleh pendekatan kognitif, sementara ranah afektif dan perilaku siswa belum menjadi fokus utama [5]. Akibatnya, model pembelajaran yang berorientasi pada ceramah dan hafalan cenderung membuat siswa hanya memahami konsep secara teoritis, tanpa mampu mengimplementasikan nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Berangkat dari kondisi tersebut, untuk memperoleh gambaran awal mengenai praktik pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam menanamkan nilai nasionalisme dan tanggung jawab, peneliti melakukan observasi terhadap proses pembelajaran di kelas V SD Negeri 131 Bontobana. Observasi dilakukan menggunakan lembar pengamatan yang mencakup penggunaan media, pelaksanaan dan metode pembelajaran, integrasi budaya local, serta penanaman karakter nasionalisme dan tanggung jawab. Hasil observasi menunjukkan penggunaan media pembelajaran masih rendah dengan persentase 44%, sedangkan pelaksanaan dan metode pembelajaran masing-masing memperoleh 56%, yang menandakan proses belajar masih didominasi metode konvensional dan belum melibatkan siswa secara aktif. Integrasi budaya local memperoleh persentase terendah, yaitu 37%, sehingga materi pembelajaran belum terhubung dengan budaya Panrita Lopi maupun kehidupan nyata siswa.

Pada aspek karakter, nasionalisme memperoleh persentase 62% dan tanggung jawab 56%, yang menunjukkan kedua nilai tersebut mulai berkembang namun belum konsisten. Hasil wawancara dengan guru kelas V memperkuat temuan tersebut, bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah dengan media terbatas pada buku paket. Guru juga menyatakan siswa cenderung pasif dan mudah bosan, tetapi lebih antusias saat pembelajaran dilakukan melalui aktivitas interaktif seperti permainan. Selain itu, integrasi budaya local belum optimal sehingga pemahaman siswa terhadap budaya daerah masih rendah.

Dalam aspek karakter, masih ditemukan siswa yang kurang disiplin dalam menyelesaikan tugas dan kurang aktif dalam kerja kelompok. Kondisi ini menunjukkan bahwa penanaman karakter belum berlangsung secara berkelanjutan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan mampu mengaitkan nilai-nilai Pancasila dengan budaya serta kehidupan sehari-hari siswa. Berbagai penelitian sebelumnya juga mendukung pentingnya penerapan pendekatan tersebut dalam meningkatkan keterlibatan sekaligus pembentukan karakter siswa. [7] menemukan bahwa permainan tradisional mampu meningkatkan tanggung jawab dan keterlibatan siswa karena menghadirkan nilai sosial budaya secara nyata [6]. Temuan ini didukung oleh [8] yang menunjukkan bahwa permainan tradisional efektif dalam membentuk karakter kepemimpinan dan tanggung jawab pada anak usia 7–9 tahun [7].

Di sisi lain, [9] membuktikan bahwa board game berbasis budaya daerah dapat meningkatkan motivasi belajar karena siswa merasa lebih dekat dengan konteks yang dihadirkan [8]. Hal tersebut diperkuat oleh [10] yang menyatakan bahwa media berbasis kearifan lokal mampu memperkuat internalisasi nilai-nilai karakter melalui pengalaman belajar yang bersifat emosional dan bermakna [9].

Lebih lanjut, sejumlah penelitian lain juga menegaskan relevansi pengembangan media berbasis budaya lokal dalam pembelajaran. [11] melaporkan bahwa permainan berbasis budaya dapat meningkatkan partisipasi dan rasa tanggung jawab siswa [10]. [12] menambahkan bahwa media pembelajaran berbasis budaya lokal berkontribusi dalam menumbuhkan tanggung jawab sosial serta penghargaan terhadap keberagaman [11]. Temuan serupa disampaikan oleh [13] yang menunjukkan bahwa integrasi kearifan lokal dalam media interaktif mampu memperkuat pemahaman siswa terhadap nilai moral dan identitas budaya [12].

Selain itu, [14] mengungkapkan bahwa game edukatif berbasis budaya dapat meningkatkan motivasi intrinsik serta kemampuan kerja sama siswa [13]. Sementara itu, [15] menegaskan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman melalui

permainan budaya (experiential learning) efektif dalam menumbuhkan identitas nasional dan karakter prososial peserta didik [14].

Meskipun berbagai penelitian tersebut menunjukkan potensi yang besar, jika ditelaah lebih mendalam masih terdapat celah penelitian yang cukup signifikan. Sebagian besar penelitian memang telah mengembangkan media berbasis budaya lokal, namun belum banyak yang memanfaatkan budaya yang secara langsung berkaitan dengan konteks sosial dan identitas kedaerahan peserta didik, khususnya di Bulukumba. Hingga saat ini, belum ditemukan pengembangan media pembelajaran yang secara spesifik menjadikan budaya Panrita Lopi sebagai dasar perancangan produk pembelajaran. Selain itu, penelitian terdahulu umumnya hanya berfokus pada satu aspek karakter, sementara pengembangan media yang secara simultan menanamkan nilai nasionalisme dan tanggung jawab masih relatif terbatas, padahal kedua nilai tersebut merupakan bagian penting dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Kesenjangan tersebut penting diperhatikan karena budaya Panrita Lopi mengandung nilai karakter yang relevan dengan Pendidikan, seperti kerja keras, ketelitian, gotong royong dan tanggung jawab kolektif dalam proses pembuatan kapal Pinisi. Nilai-nilai tersebut sejalan dengan Pendidikan karakter sehingga budaya Panrita Lopi berpotensi menjadi sumber belajar yang kontekstual. Pengakuannya sebagai Warisan budaya Takbenda UNESCO pada tahun 2017 juga memperkuat nilainya, baik secara local maupun universal.

Namun demikian, potensi budaya tersebut belum sepenuhnya hadir dalam pengalaman belajar peserta didik. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa sebagian siswa di Bulukumba masih memiliki pemahaman yang terbatas terhadap budaya daerahnya sendiri. Banyak siswa yang hanya mengenal kapal Pinisi sebagai simbol daerah tanpa memahami proses, nilai, dan makna budaya yang terkandung di dalamnya. Kondisi ini menunjukkan pentingnya menghadirkan kembali budaya Panrita Lopi dalam pembelajaran, sehingga siswa tidak hanya mengenal identitas lokal, tetapi juga mampu memahami nilai-nilai Pancasila melalui pengalaman belajar yang dekat dengan kehidupan sehari-hari [15].

Berdasarkan kebutuhan tersebut, penelitian ini mengembangkan media permainan edukatif Labu Panlop (Jelajah Budaya Panrita Lopi) sebagai alternatif pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan dengan nilai-nilai budaya lokal. Melalui mekanisme permainan, siswa diharapkan dapat belajar secara aktif, kolaboratif, dan menyenangkan, sekaligus memahami nilai nasionalisme dan tanggung jawab dalam konteks budaya daerahnya sendiri. Pendekatan ini tidak hanya menekankan pada pemahaman kognitif, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang memungkinkan siswa menghayati dan menginternalisasi nilai-nilai melalui aktivitas bermain yang bermakna [16].

Pengembangan media ini mendukung pembelajaran kontekstual dan berpusat pada siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan edukatif Labu Panlop dinilai sangat layak, mendapat respons positif, dan efektif menanamkan nilai nasionalisme serta tanggung jawab pada siswa sekolah dasar. Dengan demikian, temuan ini menegaskan bahwa media permainan berbasis budaya lokal dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih bermakna, kontekstual, dan relevan dengan kehidupan peserta didik [17].

METODE

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran edukatif berupa Labu Panlop (Jelajah Budaya Panrita Lopi).

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada langkah-langkah pengembangan Borg dan Gall yang diadaptasi menjadi sembilan tahapan penelitian.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian ini mengacu pada model penelitian dan pengembangan yang dikemukakan oleh Walter R. Borg dan Meredith D. Gall yang terdiri atas sepuluh tahapan pengembangan produk pendidikan. Namun, dalam penelitian ini tahapan kesepuluh, yaitu dissemination and implementation, tidak dilaksanakan karena keterbatasan waktu penelitian serta fokus penelitian yang diarahkan pada proses pengembangan dan pengujian kelayakan produk. Oleh karena itu, prosedur penelitian dilaksanakan hingga tahap kesembilan, yaitu revisi produk akhir [18].

C. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Uji coba produk dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas. Bagian ini menjelaskan uji coba terbatas sebagai tahap awal evaluasi formatif. Uji coba terbatas bertujuan menilai tingkat kepraktisan, keterbacaan, keterlibatan siswa, serta kelayakan awal media permainan sebelum diterapkan pada skala yang lebih luas.

2. Subjek Uji Coba

Pada penelitian ini, uji coba terbatas melibatkan 10 siswa dari 20 jumlah siswa kelas V SD Negeri 131 Bontobana, yang

dipilih secara purposif karena dianggap representatif dalam konteks penggunaan media budaya Panrita Lopi. Menurut Mulyatiningsih (2012), pemilihan subjek purposif diperlukan dalam tahap uji coba awal agar peneliti dapat mengamati respons dari kelompok yang paling relevan dan sesuai dengan sasaran produk.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 131 Bontobana yang berjumlah 20 orang. Pemilihan kelas V sebagai subjek penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa pada jenjang ini berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret, sehingga pembelajaran yang melibatkan aktivitas langsung, seperti permainan edukatif, lebih mudah dipahami dan diikuti oleh siswa.

3. Jenis Data

Data yang digunakan meliputi:

a. Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari berbagai sumber yang berkaitan dengan proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan media permainan.

b. Kuantitatif

Data kuantitatif dalam penelitian ini diperoleh melalui beberapa instrumen pengukuran yang digunakan selama proses pengembangan dan uji coba media

4. Instrumen Pengumpulan Data

a. Lembar Validasi Ahli

Lembar validasi ahli digunakan untuk menilai kelayakan konten materi, kesesuaian media, dan keterbacaan bahasa.

b. Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Instrumen observasi ini membantu peneliti menilai proses internalisasi nilai secara natural sesuai situasi bermain.

c. Angket Respon Siswa dan Guru

Angket respons digunakan untuk memperoleh tanggapan siswa dan guru terhadap penggunaan media permainan dalam kegiatan pembelajaran.

d. Lembar Penilaian Sesama Teman (Peer Assessment)

Instrumen peer assessment digunakan untuk memperoleh informasi mengenai perilaku siswa selama aktivitas permainan dari sudut pandang teman sebaya. Penilaian ini dilakukan oleh siswa terhadap anggota kelompoknya berdasarkan indikator perilaku yang muncul selama permainan berlangsung.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi dilakukan selama kegiatan penggunaan media permainan berlangsung. Teknik ini digunakan untuk memperoleh data mengenai aktivitas siswa serta dinamika interaksi yang terjadi selama permainan.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada guru kelas V dan beberapa perwakilan siswa untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran. Wawancara digunakan untuk menggali berbagai aspek yang tidak sepenuhnya dapat diperoleh melalui observasi maupun angket.

3. Angket

Angket digunakan untuk memperoleh data dalam bentuk penilaian terstruktur terhadap media yang dikembangkan.

4. Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan sebagai data pendukung dalam penelitian ini. Dokumentasi meliputi foto kegiatan, rekaman video selama proses permainan, catatan lapangan peneliti, serta dokumen hasil validasi ahli.

F. Teknik Analisis Data

1. Analisis Kuantitatif

Analisis kuantitatif digunakan pada data validasi ahli, angket guru dan siswa, peer assessment, serta hasil pretest dan posttest. Data dianalisis menggunakan rumus persentase dengan kategori kelayakan mulai dari tidak layak hingga sangat layak berdasarkan kriteria yang dikemukakan oleh Sugiyono.

2. Analisis Kualitatif

Analisis kualitatif mengacu pada model Miles & Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Analisis ini digunakan untuk mengolah hasil observasi, wawancara, komentar ahli, dan catatan lapangan guna memperoleh interpretasi mengenai kualitas dan efektivitas media [19].

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan dilakukan dengan menginterpretasikan data dari observasi, wawancara, angket, serta hasil uji coba pembelajaran, sehingga tidak hanya bersifat deskriptif, tetapi juga analitis.

Melalui pembahasan ini, setiap temuan dikaji untuk melihat makna dan keterkaitannya dengan tujuan penelitian, khususnya dalam pengembangan media permainan papan edukatif berbasis budaya Panrita Lopi (Labu Panlop). Dengan demikian, pembahasan ini memberikan gambaran menyeluruh mengenai kualitas media yang dikembangkan serta kontribusinya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

A. Praktik Pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam Menanamkan Nilai Nasionalisme dan Tanggung Jawab

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas V SD Negeri 131 Bontobana, serta didukung oleh hasil wawancara dengan guru kelas, diperoleh gambaran bahwa praktik pembelajaran Pendidikan Pancasila yang berlangsung sebelum penggunaan media permainan papan edukatif Labu Panlop masih cenderung bersifat konvensional. Pembelajaran lebih banyak didominasi oleh guru melalui metode ceramah dan pemberian tugas, sehingga peran siswa dalam proses pembelajaran belum berkembang secara optimal.

Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran masih berpusat pada guru (teacher-centered learning), yang menurut teori pembelajaran konstruktivistik kurang mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuannya secara aktif melalui pengalaman belajar. Dalam pandangan konstruktivisme, siswa seharusnya terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran agar dapat mengonstruksi makna secara mandiri. Hal ini sejalan dengan pandangan Jean Piaget yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi aktif dengan lingkungan [20].

Selain itu, rendahnya keterlibatan siswa juga dapat dijelaskan melalui teori experiential learning dari David Kolb yang menekankan bahwa pembelajaran merupakan proses siklus yang melibatkan pengalaman langsung, refleksi, pembentukan konsep, dan penerapan (Kolb, 1984). Oleh karena itu, pembelajaran yang hanya berpusat pada ceramah belum mampu memberikan pengalaman belajar yang komprehensif bagi siswa.

Dari sisi interaksi sosial, kondisi pembelajaran yang minim kolaborasi bertentangan dengan teori konstruktivisme sosial dari Lev Vygotsky yang menekankan bahwa pembelajaran terjadi melalui interaksi sosial dan zone of proximal development (ZPD), yaitu jarak antara kemampuan aktual siswa dan potensi yang dapat dicapai dengan bantuan orang lain (Vygotsky, 1978). Ketika siswa tidak diberi ruang untuk berdiskusi dan bekerja sama, maka peluang berkembangnya kemampuan sosial serta nilai tanggung jawab menjadi terbatas.

Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran masih rendah karena siswa lebih banyak menerima materi tanpa kesempatan mengeksplorasi dan berdiskusi secara langsung. Akibatnya, pembelajaran belum membentuk pengalaman belajar yang bermakna.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa karakter nasionalisme dan tanggung jawab belum berkembang optimal, terlihat dari rendahnya sikap bangga terhadap budaya local, kerja sama kelompok, kepatuhan terhadap aturan, dan ketepatan menyelesaikan tugas.

Hal ini dapat dipahami karena proses pembelajaran yang berlangsung belum memberikan ruang yang cukup bagi siswa untuk berinteraksi secara sosial maupun mengalami secara langsung situasi yang menuntut munculnya nilai-nilai tersebut. Menurut teori pembelajaran sosial, nilai dan sikap tidak hanya diperoleh melalui penjelasan, tetapi juga melalui interaksi, pengalaman, dan pembiasaan dalam lingkungan sosial. Dengan demikian, nilai nasionalisme dan tanggung jawab yang diperoleh siswa masih bersifat konseptual dan belum terinternalisasi dalam bentuk perilaku nyata [21].

Temuan ini sejalan dengan teori Thomas Lickona bahwa pembentukan karakter mencakup moral knowing, moral feeling, dan moral action. Pembelajaran yang masih berfokus pada penyampaian materi menyebabkan nilai karakter belum tampak dalam tindakan siswa.

Wawancara dengan guru menunjukkan keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual membuat siswa kurang tertarik serta sulit mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Menurut Elaine B. Johnson, pembelajaran akan lebih bermakna jika dikaitkan dengan pengalaman nyata. Selain itu, kurangnya integrasi budaya local menyebabkan pembelajaran kurang bermakna dan belum optimal menumbuhkan nasionalisme siswa.

Kondisi tersebut menyebabkan nasionalisme masih dipahami siswa sebatas teori karena pembelajaran belum dikaitkan dengan kehidupan dan budaya local. Padahal, budaya Panrita Lopi mengandung nilai kerja sama, tanggung jawab, dan kecintaan terhadap budaya daerah yang dapat memperkuat keterkaitan siswa terhadap nilai kebangsaan.

Temuan ini juga diperkuat oleh pendapat Topping (2017) yang menyatakan bahwa keterlibatan aktif siswa, termasuk melalui interaksi dan penilaian antar teman (peer assessment), dapat meningkatkan tanggung jawab dan partisipasi dalam pembelajaran. Namun, dalam praktik pembelajaran yang masih konvensional, peluang tersebut belum dimanfaatkan secara optimal.

Selain itu, jika ditinjau dari perspektif motivasi belajar, rendahnya partisipasi siswa juga dapat dijelaskan melalui teori self-determination dari Edward L. Deci dan Richard M. Ryan yang menekankan pentingnya pemenuhan kebutuhan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan (relatedness). Pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif cenderung belum mampu memenuhi kebutuhan tersebut, sehingga motivasi intrinsik siswa menjadi rendah.

Jika ditinjau dari karakteristik pembelajaran Pendidikan Pancasila, proses pembelajaran seharusnya tidak hanya menekankan pada aspek pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan sikap dan perilaku. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran yang berlangsung masih belum sepenuhnya mengakomodasi ketiga aspek tersebut secara seimbang.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa praktik pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD Negeri 131 Bontobana sebelum penggunaan media permainan papan edukatif masih belum mampu secara optimal menanamkan nilai nasionalisme dan tanggung jawab. Pembelajaran yang masih bersifat konvensional, kurangnya keterlibatan aktif siswa, serta belum terintegrasinya budaya lokal menjadi faktor utama yang menyebabkan nilai karakter belum berkembang secara maksimal.

Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan terhadap inovasi pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga mampu memberikan pengalaman belajar yang konkret, interaktif, dan kontekstual. Oleh karena itu, pengembangan media permainan papan edukatif berbasis budaya lokal menjadi salah satu solusi yang relevan, sejalan dengan prinsip pembelajaran konstruktivistik, pembelajaran berbasis pengalaman, serta pembelajaran kontekstual, dalam upaya memperkuat penanaman nilai nasionalisme dan tanggung jawab dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

B. Kevalidan Media Permainan Papan Edukatif Labu Panlop

Kevalidan media pembelajaran merupakan tahap awal yang penting dalam penelitian pengembangan, karena menentukan kelayakan produk sebelum diujicobakan kepada siswa. Media yang valid menunjukkan bahwa isi, tampilan, serta komponen yang dikembangkan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Dalam penelitian pengembangan, kevalidan merupakan salah satu indikator kualitas produk sebagaimana dikemukakan dalam model pengembangan oleh Thiagarajan (1974) yang menekankan pentingnya tahap validasi oleh ahli sebelum implementasi.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, diperoleh persentase sebesar 95,83% pada aspek isi, 95% pada aspek bahasa, isi, dan tampilan, serta 100% pada aspek manfaat. Seluruh aspek tersebut berada pada kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media permainan papan Labu Panlop telah sesuai dengan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, serta karakteristik siswa sekolah dasar. Kesesuaian ini mencerminkan terpenuhinya prinsip relevansi dalam pengembangan media pembelajaran, yaitu keselarasan antara materi dengan tujuan pembelajaran.

Tingginya tingkat kevalidan menunjukkan bahwa media berhasil mengintegrasikan unsur permainan dan budaya dengan materi Pendidikan Pancasila secara bermakna. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga mendukung pembentukan akarakter siswa sesuai tujuan pembelajaran.

Selain itu, dari aspek bahasa dan tampilan, media dinilai telah menggunakan bahasa yang jelas, komunikatif, dan mudah dipahami oleh siswa. Penyajian materi juga dinilai menarik dan sistematis, sehingga mendukung keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori desain pembelajaran dari Robert Gagné (1985) yang menyatakan bahwa penyajian materi yang terstruktur dan sistematis akan memudahkan proses belajar siswa serta meningkatkan efektivitas pembelajaran [22].

Aspek manfaat yang memperoleh nilai maksimal menunjukkan bahwa media memiliki potensi besar dalam membantu proses pembelajaran, khususnya dalam menanamkan nilai nasionalisme dan tanggung jawab. Hal ini sejalan dengan fungsi media pembelajaran menurut Edgar Dale (1969) yang menekankan bahwa media yang memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret akan membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam.

Dalam konteks media Labu Panlop, pengalaman konkret tersebut tampak pada aktivitas siswa ketika mengikuti aturan permainan, bekerja sama dalam kelompok, serta mengenal unsur budaya Panrita Lopi melalui ilustrasi, cerita, dan tantangan permainan. Mekanisme permainan ini secara tidak langsung melatih siswa untuk disiplin terhadap aturan, bertanggung jawab terhadap tugas kelompok, dan menghargai budaya lokal sebagai bagian dari identitas bangsa. Dengan demikian, nilai karakter tidak hanya disampaikan secara verbal, tetapi dipraktikkan secara langsung melalui aktivitas bermain.

Hasil validasi ahli media juga menunjukkan bahwa media permainan papan Labu Panlop berada pada kategori sangat valid. Hal ini mengindikasikan bahwa dari segi desain, tampilan visual, serta kemudahan penggunaan, media telah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang layak digunakan di kelas. Kriteria tersebut sesuai dengan prinsip desain media

pembelajaran yang efektif, yaitu menarik, mudah digunakan, dan sesuai dengan karakteristik pengguna.

Selanjutnya, hasil validasi ahli budaya menunjukkan persentase yang sangat tinggi pada aspek tampilan dan penyajian unsur budaya, keakuratan isi dan konteks budaya, nilai pendidikan budaya, serta penggunaan bahasa.

Hal ini menunjukkan bahwa integrasi budaya Panrita Lopi dalam media telah sesuai secara nilai dan edukatif, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual. Validasi ahli budaya juga memastikan bahwa konten budaya yang disajikan akurat dan sesuai dengan nilai budaya asli. Selain memperkuat konteks pembelajaran, budaya Panrita Lopi berperan dalam menanamkan nasionalisme karena siswa dapat mengenail, memahami, dan menumbuhkan rasa bangga terhadap budaya daerah sebagai bagian dari identitas nasional.

Dengan demikian, berdasarkan hasil validasi dari ahli materi, ahli media, dan ahli budaya, dapat disimpulkan bahwa media permainan papan edukatif Labu Panlop memiliki tingkat kevalidan yang sangat tinggi. Media ini layak untuk digunakan dalam tahap uji coba karena telah memenuhi kriteria kesesuaian isi, tampilan, serta konteks budaya. Hal ini juga menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi prinsip kualitas produk dalam penelitian pengembangan, yaitu valid, layak, dan siap untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

C. Kepraktisan Media Permainan Papan Edukatif Labu Panlop

Kepraktisan media pembelajaran merupakan salah satu aspek penting dalam menentukan kelayakan suatu produk untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Media yang praktis tidak hanya mudah digunakan, tetapi juga mampu mendukung keterlaksanaan pembelajaran secara efektif tanpa menimbulkan kesulitan bagi pengguna, baik siswa maupun guru. Dalam penelitian pengembangan, kepraktisan merupakan salah satu kriteria kualitas produk selain kevalidan dan keefektifan sebagaimana dikemukakan oleh Jan van den Akker (1999) yang menyatakan bahwa produk yang baik harus mudah digunakan dalam kondisi nyata di kelas.

Berdasarkan hasil angket respon siswa, diperoleh bahwa media permainan papan edukatif Labu Panlop memiliki tingkat kepraktisan yang sangat baik. Hal ini ditunjukkan oleh persentase pada aspek kemudahan sebesar 94,38%, efisiensi sebesar 93,13%, dan kenyamanan penggunaan sebesar 95%, yang seluruhnya berada pada kategori sangat baik.

Tingginya nilai pada aspek kemudahan menunjukkan bahwa siswa dapat memahami aturan dan penggunaan media dengan baik. Desain permainan yang sederhana, sistematis, dan memiliki petunjuk yang jelas memudahkan siswa sekolah dasar mengikuti pembelajaran, sejalan dengan prinsip desain pembelajaran Robert Gagne yang menekankan kejelasan instruksi dan penyajian terstruktur. Kemudahan ini membuat siswa lebih focus pada proses belajar, diskusi, kerja sama, serta penanaman nilai nasionalisme dan tanggung jawab dibandingkan pada teknis permainan.

Pada aspek efisiensi, nilai yang tinggi menunjukkan bahwa media dapat digunakan secara optimal dalam waktu pembelajaran yang tersedia. Proses permainan berlangsung lancar tanpa banyak hambatan sehingga mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Sementara itu, aspek kenyamanan penggunaan memperoleh persentase tertinggi, yaitu 95%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa merasa senang, nyaman, dan tidak tertekan selama proses pembelajaran berlangsung. Suasana belajar yang menyenangkan ini menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Hal ini sejalan dengan teori motivasi self-determination dari Edward L. Deci dan Richard M. Ryan (2000) yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih optimal jika kebutuhan psikologis siswa, seperti rasa nyaman, keterhubungan, dan otonomi, dapat terpenuhi [23].

Suasana belajar yang nyaman juga berpengaruh terhadap munculnya interaksi sosial yang positif antarsiswa. Ketika siswa merasa senang dalam proses pembelajaran, mereka cenderung lebih terbuka untuk bekerja sama, menghargai pendapat teman, dan mematuhi aturan permainan. Kondisi ini menjadi ruang yang efektif untuk membiasakan perilaku tanggung jawab dan sikap menghargai orang lain sebagai bagian dari nilai nasionalisme dalam kehidupan sosial.

Hasil tersebut juga didukung oleh angket respon guru yang menunjukkan rata-rata persentase sebesar 93,75% dengan kategori sangat baik. Guru menilai bahwa media mudah digunakan, tidak memerlukan persiapan yang rumit, serta dapat langsung diterapkan dalam pembelajaran. Selain itu, media juga dinilai mampu membantu guru dalam mengelola kelas, khususnya dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan tidak monoton. Hal ini menunjukkan bahwa media memiliki tingkat usability yang tinggi dalam praktik pembelajaran.

Konsistensi antara respon siswa dan guru menunjukkan bahwa media permainan papan Labu Panlop tidak hanya praktis dari sisi pengguna siswa, tetapi juga dari sisi implementasi oleh guru. Hal ini penting karena suatu media pembelajaran dikatakan praktis apabila dapat digunakan dengan mudah oleh seluruh pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran.

Lebih lanjut, kepraktisan media ini juga tidak terlepas dari karakteristiknya yang berbasis permainan. Pembelajaran berbasis permainan memungkinkan siswa belajar sambil melakukan (*learning by doing*), sehingga proses belajar menjadi lebih alami dan tidak membebani. Hal ini sejalan dengan teori *experiential learning* dari David Kolb (1984) yang menekankan bahwa pembelajaran terjadi melalui pengalaman langsung yang melibatkan aktivitas dan refleksi.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media permainan papan edukatif Labu Panlop memenuhi kriteria kepraktisan dengan sangat baik. Media ini tidak hanya mudah digunakan, efisien dalam pelaksanaan, dan nyaman bagi siswa, tetapi juga mampu mendukung guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna. Oleh karena itu, media ini layak

digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

D. Efektivitas Media dalam Menanamkan Karakter Nasionalisme dan Tanggung Jawab

Efektivitas media permainan papan edukatif Labu Panlop dalam penelitian ini tidak hanya dilihat dari satu sumber data, tetapi dianalisis secara komprehensif melalui hasil observasi, penilaian teman sebaya, serta uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Pendekatan ini memberikan gambaran yang lebih utuh mengenai bagaimana nilai nasionalisme dan tanggung jawab tidak hanya dipahami oleh siswa, tetapi juga ditunjukkan dalam perilaku nyata selama proses pembelajaran. Dalam penelitian pengembangan, efektivitas merupakan indikator utama keberhasilan produk dalam mencapai tujuan pembelajaran sebagaimana dikemukakan oleh Nienke Nieveen (1999), yaitu sejauh mana produk mampu memberikan dampak terhadap hasil belajar.

Pada tahap uji coba kelompok kecil, seluruh indikator karakter nasionalisme dan tanggung jawab telah menunjukkan persentase di atas 90% dengan kategori sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa sejak tahap awal implementasi, media permainan papan Labu Panlop sudah mampu memberikan dampak positif terhadap pembentukan karakter siswa. Meskipun dilakukan dalam skala terbatas, temuan ini menjadi indikasi awal bahwa media yang dikembangkan memiliki potensi dalam menanamkan nilai karakter melalui aktivitas pembelajaran yang bersifat interaktif.

Efektivitas tersebut terlihat lebih kuat pada uji coba kelompok besar. Data menunjukkan bahwa rata-rata persentase karakter tanggung jawab mencapai 94,84%, sedangkan karakter nasionalisme mencapai 95,31%, yang keduanya berada pada kategori sangat baik. Tingginya capaian tersebut menunjukkan bahwa media tetap aktif dan konsisten meskipun diterapkan pada kelompok siswa yang lebih besar. Keberhasilan media tidak hanya dipengaruhi oleh tampilan permainan yang menarik, tetapi juga oleh mekanisme permainan yang mendorong siswa aktif mengikuti aturan, menyelesaikan tantangan, bekerja sama dan mengambil Keputusan bersama. Aktivitas tersebut secara langsung melatih siswa untuk bertanggung jawab terhadap perannya sekaligus belajar menghargai teman dan budaya lokal yang menjadi tema permainan. Dengan demikian, pembentukan karakter terjadi melalui proses pengalaman sosial yang dialami siswa selama bermain, bukan hanya melalui penyampaian teori.

Jika dianalisis lebih mendalam, indikator dengan persentase tertinggi pada karakter tanggung jawab adalah kemampuan siswa dalam menjalankan peran dalam kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa melalui permainan, siswa tidak hanya memahami tugasnya, tetapi juga mampu berkontribusi secara aktif dalam kelompok. Situasi ini sejalan dengan teori konstruktivisme sosial dari Lev Vygotsky (1978) yang menekankan bahwa pembelajaran terjadi melalui interaksi sosial dan kerja sama, sehingga aktivitas kolaboratif dapat mendorong berkembangnya tanggung jawab individu dalam kelompok [24].

Sementara itu, pada karakter nasionalisme, indikator tertinggi adalah rasa bangga terhadap budaya lokal. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi budaya Panrita Lopi dalam media pembelajaran mampu menumbuhkan kesadaran dan apresiasi siswa terhadap budaya daerahnya. Kondisi ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran kontekstual menurut Elaine B. Johnson (2002) yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna *כשר* materi dikaitkan dengan konteks kehidupan nyata siswa, termasuk budaya lokal.

Rasa bangga terhadap budaya lokal tersebut muncul karena siswa tidak hanya melihat budaya Panrita Lopi sebagai materi pembelajaran, tetapi juga sebagai bagian dari permainan yang mereka alami secara langsung. Penggunaan simbol budaya, cerita lokal, dan konteks kehidupan masyarakat pesisir membuat siswa lebih dekat dengan nilai budaya yang dipelajari. Kedekatan emosional inilah yang kemudian memperkuat tumbuhnya nasionalisme, karena siswa mulai memahami bahwa budaya daerah merupakan bagian penting dari identitas bangsa Indonesia.

Selain itu, efektivitas media juga diperkuat oleh hasil penilaian teman sebaya yang menunjukkan hasil yang konsisten dengan data observasi. Seluruh indikator pada penilaian teman sebaya berada pada kategori sangat baik dengan persentase di atas 90%. Hal ini sejalan dengan pendapat Topping (2017) yang menyatakan bahwa peer assessment dapat meningkatkan keterlibatan, tanggung jawab, serta kesadaran sosial siswa dalam pembelajaran kolaboratif.

Konsistensi hasil observasi dan penilaian teman sebaya menunjukkan bahwa nilai karakter yang ditanamkan melalui media permainan telah terinternalisasi dalam perilaku siswa. Temuan ini sejalan dengan teori Pendidikan karakter Thomas Lickona yang menekankan bahwa keberhasilan Pendidikan karakter ditunjukkan melalui moral action, bukan hanya pemahaman.

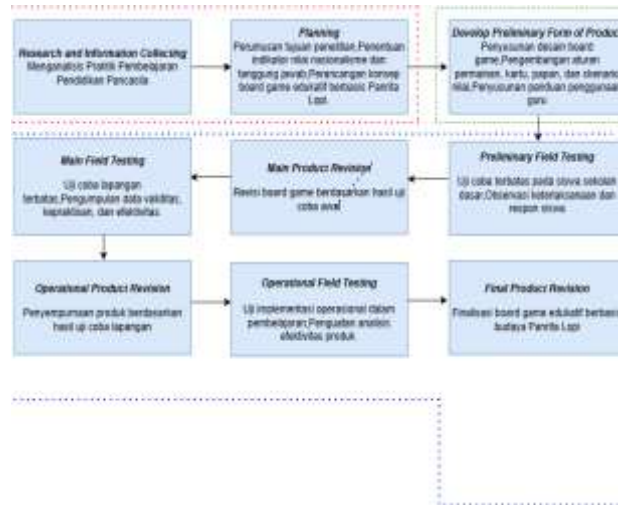
Dibandingkan kondisi awal, siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih aktif, mampu bekerja sama, menghargai perbedaan, dan bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas kelompok. Hal ini menunjukkan peningkatan pembelajaran tidak hanya pada aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan social. Permainan papan edukatif terbukti lebih efektif dibandingkan metode ceramah karena siswa belajar menerapkan nilai secara langsung melalui interaksi dan pengalaman bermain.

Efektivitas media Labu Panlop juga terlihat dari keberhasilannya mengintegrasikan budaya Panrita Lopi sebagai bagian inti pembelajaran karakter, bukan sekedar unsur visual. Proses bermain yang melibatkan kerja sama, pengambilan Keputusan, dan kepatuhan terhadap aturan mendukung terbentuknya nasionalisme dan tanggung jawab, sejalan dengan teori experiential learning David Kolb. Dengan demikian, media Labu Panlop dinilai efektif dalam menanamkan karakter nasionalisme dan tanggung jawab siswa [25].

Lebih lanjut, berdasarkan hasil analisis terhadap aspek kevalidan, kepraktisan, dan efektivitas, media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria sebagai produk pembelajaran yang berkualitas dan layak digunakan. Untuk memberikan gambaran yang lebih sistematis mengenai proses pengembangan yang telah dilakukan, berikut disajikan bagan alur penelitian yang

mencerminkan tahapan-tahapan pengembangan media.

Gambar 1 Alur Penelitian Yang Mencerminkan Tahapan-Tahapan Pengembangan Media.



KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran board game Labu Panlop pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V sekolah dasar, dapat ditarik simpulan sebagai berikut.

1. Kondisi faktual pembelajaran Pendidikan Pancasila

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V masih menunjukkan kecenderungan teacher-centered, kurang memanfaatkan media pembelajaran yang kontekstual, serta belum sepenuhnya mampu menginternalisasi nilai nasionalisme dan tanggung jawab pada ranah sikap dan perilaku siswa. Kondisi ini menegaskan perlunya media pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif melalui pengalaman belajar langsung dan interaksi sosial.

2. Proses pengembangan media board game Labu Panlop

Media board game Labu Panlop dikembangkan melalui tahapan penelitian dan pengembangan yang sistematis, meliputi tahap pengumpulan informasi awal, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba lapangan awal, revisi produk, uji coba lapangan utama, uji coba lapangan operasional, hingga revisi produk akhir. Setiap tahapan dilaksanakan berdasarkan kebutuhan pembelajaran dan hasil temuan lapangan sehingga produk yang dihasilkan memiliki dasar empiris yang kuat.

3. Kelayakan media board game Labu Panlop

Media board game Labu Panlop dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila. Kelayakan media ditunjukkan melalui hasil uji coba yang memperlihatkan bahwa desain permainan, aturan, komponen media, serta buku pedoman dapat dipahami dan digunakan dengan baik oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

4. Kepraktisan dan efektivitas media board game Labu Panlop

Media board game Labu Panlop memiliki tingkat kepraktisan yang baik karena mudah digunakan, didukung oleh bahan yang lebih kuat dan tahan digunakan oleh siswa sekolah dasar, serta dilengkapi dengan buku pedoman dalam bentuk cetak dan digital. Selain itu, media ini efektif dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan kolaboratif, sehingga membantu siswa memahami materi Pendidikan Pancasila secara lebih bermakna.

5. Kontribusi media board game Labu Panlop terhadap penanaman nilai

Penggunaan media board game Labu Panlop mampu mendukung penanaman nilai nasionalisme dan tanggung jawab melalui pengalaman belajar langsung, pengambilan keputusan dalam permainan, kerja sama kelompok, serta kegiatan refleksi setelah permainan berlangsung. Dengan demikian, media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana pendidikan karakter bagi siswa sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada dosen pembimbing, pihak sekolah, guru, peserta didik, serta seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan motivasi selama proses penelitian dan penyusunan artikel ini sehingga dapat diselesaikan dengan baik. Penulis berharap artikel ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran, khususnya dalam penguatan nilai nasionalisme dan tanggung jawab pada siswa sekolah dasar.

References

- [1] T. Lickona, *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. New York, NY, USA: Bantam Books, 1991.
- [2] M. Samani and Hariyanto, *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung, Indonesia: Remaja Rosdakarya, 2012.
- [3] H. A. R. Tilaar, *Multikulturalisme: Tantangan-Tantangan Global Masa Depan dalam Transformasi Pendidikan Nasional*. Jakarta, Indonesia: Grasindo, 2004.
- [4] U. S. Winataputra, *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam Konteks Profil Pelajar Pancasila*. Jakarta, Indonesia: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021.
- [5] D. Suryana and F. Wahyuni, "Tantangan implementasi nilai-nilai Pancasila pada pembelajaran sekolah dasar," *Jurnal Moral dan Kewarganegaraan*, vol. 12, no. 2, pp. 134–149, 2023.
- [6] F. Sakti, R. Hidayat, and W. Mahfud, "Implementation of traditional game-based media to improve students' responsibility in elementary school," *Journal of Civic and Character Education*, vol. 5, no. 1, pp. 67–79, 2024.
- [7] L. A. Prakasya, G. Santoso, and A. Widodo, "Traditional games as tools to build leadership and responsibility in young learners," *Journal of Childhood and Development Studies*, vol. 9, no. 3, pp. 201–215, 2023.
- [8] H. Khotimah and R. Wahyuningtyas, "Pengembangan media board game berbasis budaya lokal untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 11, no. 4, pp. 287–298, 2023.
- [9] N. M. A. Y. Artini, I. G. A. A. Wulandari, and K. S. Diputra, "Local wisdom based science education games historical places in Bali my proud region material in elementary school," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, vol. 9, no. 1, pp. 21–30, 2025, doi: 10.23887/jisd.v9i1.91274.
- [10] D. Rahmawati and R. Hidayat, "Uji coba terbatas dalam pengembangan media pembelajaran SD," *Jurnal Pendidikan Dasar*, vol. 6, no. 2, pp. 199–210, 2021.
- [11] D. I. Putra, R. K. Sari, and T. Nurhayati, "Pengembangan media berbasis budaya lokal dalam meningkatkan motivasi dan tanggung jawab sosial siswa SD," *Jurnal Pendidikan Karakter*, vol. 13, no. 1, pp. 55–68, 2022.
- [12] C. Putri Pratiwi, C. Nurika Irma, and P. Nur Intan Kumalasari, "The effectiveness of local culture-based digital comic on elementary school students' story reading skills," *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, vol. 7, no. 1, pp. 115–128, 2025.
- [13] S. Wulandari, D. Jaya, and K. Firmansyah, "Desain permainan edukatif berbasis budaya lokal dalam pembelajaran PPKn," *Journal of Social Education Studies*, vol. 9, no. 1, pp. 101–118, 2024.
- [14] N. Othman, S. Rahim, and A. Latif, "Collaborative learning through cultural games," *Journal of Social and Cultural Education*, vol. 7, no. 2, pp. 102–119, 2025.
- [15] R. Ariyani and H. Setyowati, *Pendidikan Pancasila dan Nasionalisme di Era Globalisasi*. Yogyakarta, Indonesia: Deepublish, 2021.
- [16] A. Aswasulasikin, N. Pujiani, and M. Hadi, *Pendidikan Karakter di Era Digital: Tantangan dan Implementasi di Sekolah Dasar*. Lombok, Indonesia: Arga Puji Press, 2020.
- [17] M. Borba, *Building Moral Intelligence: The Seven Essential Virtues That Teach Kids to Do the Right Thing*. San Francisco, CA, USA: Jossey-Bass, 2001.
- [18] A. P. Dinar and T. Suryadi, "Educational games based on local culture to strengthen national identity," *Journal of Social Studies Education*, vol. 13, no. 1, pp. 89–102, 2022.
- [19] S. Hartati and D. Prasetyo, "Educational games and moral behavior development in elementary learners," *Journal of Educational Psychology Research*, vol. 8, no. 2, pp. 55–68, 2022.
- [20] G. Kantorski, P. Mendes, and R. Silva, "Tabletop role-playing games to improve social-emotional competence in primary learners," *Journal of Childhood Psychology*, vol. 15, no. 1, pp. 50–66, 2025.
- [21] A. Mahendra, "Pendidikan berbasis budaya lokal dalam pembentukan karakter siswa," *Journal of Cultural Education*, vol. 12, no. 1, pp. 55–67, 2024.

Academia Open

Vol. 11 No. 1 (2026): June

DOI: 10.21070/acopen.11.2026.14333

[22] J. March-Ilanes and P. Sotoca-orgaz, “Do you play in class? Board games to promote cognitive and educational development in primary school: A cluster randomized controlled trial,” *Learning and Instruction*, vol. 93, 2024, doi: 10.1016/j.learninstruc.2024.101946.

[23] R. J. Marzano, *Classroom Management That Works: Research-Based Strategies for Every Teacher*. Alexandria, VA, USA: ASCD, 2017.

[24] T. R. Nugroho and D. Yulianti, “Pengembangan instrumen literasi membaca berbasis kearifan lokal,” *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, vol. 4, pp. 676–680, 2020.

[25] A. Rahman and M. Nur, “Local wisdom-based education to enhance students’ national identity,” *Journal of Social Studies Research*, vol. 10, no. 1, pp. 55–70, 2022.