

## PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN PAPAN JELAJAH NUSANTARA (JENAR) DALAM MENGENAL KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA UNTUK SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

**Putri Isnandari**

Universitas Ahmad Dahlan  
[2200005089@webmail.uad.ac.id](mailto:2200005089@webmail.uad.ac.id)

**Raden Wisnu Wijaya Dewojati**

Universitas Ahmad Dahlan  
[raden.dewojati@pgsd.uad.ac.id](mailto:raden.dewojati@pgsd.uad.ac.id)

### **Abstract**

*Pancasila Education learning in elementary schools still uses lecture methods and printed books, causing students to be less active, easily bored, and lack focus during the learning process. This condition has an impact on low student engagement in understanding the material on Indonesian cultural diversity. This study aims to develop the Jelajah Nusantara (Jenar) board game media as an interactive learning medium to introduce Indonesian cultural diversity to third-grade elementary school students. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model which includes the Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The product developed is a pentagonal board game accompanied by pop-up and short materials about Indonesian cultural diversity from several provinces, question cards, challenge cards, chance cards, pawns, dice, and a game manual. The product was validated by media experts, material experts, and learning experts, then tested on teachers and 14 third-grade students of SD Negeri 2 Klirong. Data collection techniques used observation, interviews, questionnaires, and documentation. The results of the study indicate that the Jelajah Nusantara (Jenar) media obtained a "Very Good" category based on the validation results from media experts with a score of 88%, material experts 90%, and learning experts 96%. Teacher and student responses also showed positive results regarding the use of this learning media. Thus, the Jelajah Nusantara (Jenar) media is suitable for use as an interactive learning media that can create a pleasant learning atmosphere and help students understand the diversity of Indonesian culture in a concrete way.*

**Keywords:** Learning Media, Board Game, Jelajah Nusantara, Indonesian Cultural Diversity.

### **Abstrak**

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih menggunakan metode ceramah dan buku cetak sehingga menyebabkan siswa kurang aktif, mudah bosan, dan kurang fokus selama proses pembelajaran. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam memahami materi keberagaman budaya Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan papan Jelajah Nusantara (Jenar) sebagai media pembelajaran interaktif untuk mengenalkan keberagaman budaya Indonesia kepada siswa kelas III sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Produk yang dikembangkan berupa permainan papan berbentuk segi lima disertai *pop-up* dan materi singkat mengenai keberagaman budaya Indonesia dari beberapa provinsi, kartu pertanyaan, kartu tantangan, kartu kesempatan, pion, dadu, dan buku petunjuk permainan. Produk divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran, kemudian diuji coba kepada guru dan 14 siswa kelas III SD Negeri 2 Klirong. Teknik pengumpulan data

menggunakan observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Jelajah Nusantara (Jenar) memperoleh kategori “Sangat Baik” berdasarkan hasil validasi ahli media dengan skor 88%, ahli materi 90%, dan ahli pembelajaran 96%. Respon guru dan siswa juga menunjukkan hasil positif terhadap penggunaan media pembelajaran ini. Dengan demikian, media Jelajah Nusantara (Jenar) layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta membantu siswa memahami keberagaman budaya Indonesia secara konkret.

**Kata Kunci :** Media Pembelajaran, Permainan Papan, Jelajah Nusantara, Keberagaman Budaya Indonesia.

## PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era modern saat ini berlangsung sangat pesat dan memberikan pengaruh besar terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Dunia pendidikan dituntut untuk mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman agar proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pembelajaran abad ke-21 tidak hanya menekankan pada kemampuan akademik semata, tetapi juga menuntut keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, serta kemampuan memecahkan masalah. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan suasana pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Dalam proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik memahami materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Penggunaan media yang menarik mampu meningkatkan motivasi belajar, perhatian, serta keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan adanya media pembelajaran, proses penyampaian informasi menjadi lebih efektif sehingga peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Pembelajaran yang menarik dan interaktif sangat diperlukan terutama pada jenjang sekolah dasar. Peserta didik sekolah dasar berada pada tahap perkembangan operasional konkret, sehingga mereka lebih mudah memahami materi apabila disampaikan melalui benda konkret, gambar, permainan, maupun aktivitas yang melibatkan pengalaman langsung. Pada usia sekolah dasar, peserta didik cenderung menyukai kegiatan bermain, bergerak, dan berinteraksi dengan teman sebaya. Oleh karena itu, guru perlu memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik agar proses pembelajaran tidak monoton dan membosankan.

Salah satu mata pelajaran yang penting diajarkan di sekolah dasar adalah Pendidikan Pancasila. Mata pelajaran ini bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila, karakter kebangsaan, serta sikap menghargai keberagaman yang ada di Indonesia. Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam membentuk karakter peserta didik agar menjadi warga negara yang memiliki sikap toleransi, cinta tanah air, serta menghargai perbedaan budaya, suku, agama, dan adat istiadat. Salah satu materi yang dipelajari dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III sekolah dasar adalah keberagaman budaya Indonesia.

Indonesia merupakan negara yang memiliki keberagaman budaya yang sangat luas. Keberagaman tersebut meliputi bahasa daerah, pakaian adat, rumah adat, tarian tradisional, lagu daerah, makanan khas, serta berbagai tradisi yang tersebar di seluruh wilayah Indonesia. Keberagaman budaya menjadi salah satu identitas bangsa yang harus dijaga dan dilestarikan. Oleh karena itu, pengenalan keberagaman budaya Indonesia perlu ditanamkan sejak dini kepada

peserta didik agar mereka mampu menghargai perbedaan dan memiliki rasa bangga terhadap budaya bangsa sendiri.

Namun, pada kenyataannya pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih banyak menggunakan metode ceramah dan buku cetak sebagai sumber belajar utama. Penggunaan metode pembelajaran yang monoton menyebabkan peserta didik cenderung kurang aktif, mudah merasa bosan, dan kurang fokus selama proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa adanya keterlibatan langsung dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya minat belajar dan kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi keberagaman budaya Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 2 Klirong pada tanggal 27 September 2025, ditemukan bahwa guru kelas III masih menggunakan buku cetak sebagai media utama dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi menyebabkan suasana belajar menjadi kurang menarik. Ketika proses pembelajaran berlangsung, masih terdapat beberapa peserta didik yang kurang memperhatikan penjelasan guru, mengobrol dengan teman sebangku, serta kurang berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, peserta didik terlihat mudah bosan ketika guru menyampaikan materi hanya melalui metode ceramah.

Hasil wawancara dengan wali kelas III SD Negeri 2 Klirong menunjukkan bahwa guru mengalami keterbatasan waktu dan keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Guru lebih sering menggunakan buku cetak dalam pembelajaran. Padahal, penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat membantu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Kurangnya penggunaan media interaktif juga menyebabkan peserta didik kesulitan memahami materi keberagaman budaya Indonesia yang sebenarnya membutuhkan visualisasi dan pengalaman belajar yang lebih konkret.

Karakteristik peserta didik kelas III sekolah dasar yang cenderung menyukai kegiatan bermain dan belajar secara langsung perlu menjadi perhatian dalam pemilihan media pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, peserta didik kelas III SD Negeri 2 Klirong memiliki gaya belajar visual dan kinestetik. Peserta didik lebih mudah memahami materi melalui gambar, warna, aktivitas bermain, dan praktik langsung dibandingkan hanya mendengarkan penjelasan guru. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu mengakomodasi kebutuhan belajar peserta didik agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.

Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berbasis permainan papan. Permainan papan merupakan media pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan dan pembelajaran sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Penggunaan permainan papan dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik karena peserta didik terlibat secara langsung dalam aktivitas bermain sambil belajar. Selain itu, permainan papan juga dapat melatih kerja sama, komunikasi, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan sosial peserta didik.

Permainan papan yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah permainan papan Jelajah Nusantara (Jenar). Media Jelajah Nusantara (Jenar) merupakan media pembelajaran interaktif berbasis permainan papan yang dirancang untuk mengenalkan keberagaman budaya Indonesia kepada peserta didik kelas III sekolah dasar. Permainan ini mengajak peserta didik untuk menjelajahi berbagai pulau di Indonesia melalui aktivitas bermain yang menyenangkan. Dalam permainan tersebut, peserta didik akan menemukan berbagai informasi mengenai budaya Indonesia melalui kartu pertanyaan, kartu tantangan, kartu kesempatan, serta elemen *pop-up* budaya Indonesia.

Media permainan papan Jelajah Nusantara (Jenar) dirancang dengan tampilan visual yang menarik dan penuh warna agar mampu menarik perhatian peserta didik. Papan permainan

berbentuk segi lima dengan beberapa petak permainan yang berisi informasi budaya Indonesia dari berbagai provinsi. Selain itu, media ini dilengkapi dengan *pop-up* budaya yang memberikan visualisasi konkret mengenai keberagaman budaya Indonesia sehingga peserta didik dapat memahami materi dengan lebih mudah. Adanya unsur permainan dalam media ini diharapkan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan.

Penggunaan media permainan papan dalam pembelajaran sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menyatakan bahwa anak belajar secara aktif melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan sekitar. Melalui permainan papan Jelajah Nusantara (Jenar), peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan tentang keberagaman budaya Indonesia, tetapi juga belajar bekerja sama, berkomunikasi, serta menghargai pendapat teman dalam kelompok. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga aspek sosial dan afektif peserta didik.

Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis permainan papan sebelumnya telah dilakukan oleh beberapa peneliti. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan papan mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, dan pemahaman materi pembelajaran. Namun, media permainan papan yang secara khusus mengenalkan keberagaman budaya Indonesia untuk siswa kelas III sekolah dasar masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan dengan mengembangkan media permainan papan yang dipadukan dengan elemen *pop-up* budaya Indonesia sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan konkret bagi peserta didik.

Media permainan papan Jelajah Nusantara (Jenar) diharapkan dapat menjadi solusi terhadap permasalahan pembelajaran yang terjadi di SD Negeri 2 Klirong, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keberagaman budaya Indonesia. Melalui media ini, peserta didik diharapkan lebih aktif, antusias, dan mudah memahami materi pembelajaran. Selain itu, media ini juga diharapkan dapat membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Permainan Papan Jelajah Nusantara (Jenar) dalam Mengenal Keberagaman Budaya Indonesia untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar”. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan menjadi alternatif media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 2 Klirong, Kebumen, Jawa Tengah dengan subjek penelitian terdiri dari ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, guru kelas III, dan 14 siswa kelas III.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, lembar penilaian, dan dokumentasi. Observasi dan wawancara dilakukan untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran serta permasalahan yang terjadi di kelas. Angket digunakan untuk memperoleh data validasi dari ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, serta respon guru dan siswa terhadap media yang dikembangkan.

Teknik analisis data menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari kritik dan saran para validator, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil skor penilaian angket menggunakan skala Likert dan skala Guttman.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbasis permainan papan Jelajah Nusantara (Jenar) pada tema materi keberagaman budaya Indonesia. Tahap penelitian Jelajah Nusantara (Jenar) melalui tahap ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*)

### **Tahap Analisis (*Analysis*)**

Tahap analisis merupakan tahap awal dalam pengembangan media permainan papan Jelajah Nusantara (Jenar). Pada tahap ini peneliti melakukan observasi dan wawancara di SD Negeri 2 Klirong untuk memperoleh informasi mengenai kurikulum, kebutuhan siswa, dan analisis materi. Tahap analisis dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi keberagaman budaya Indonesia.

Analisis pertama yaitu analisis kurikulum. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, SD Negeri 2 Klirong khususnya kelas III telah menerapkan Kurikulum Merdeka dalam kegiatan pembelajaran. Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa sehingga guru dituntut untuk lebih kreatif dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Selain itu, kurikulum ini juga mendorong penggunaan media pembelajaran yang inovatif agar siswa lebih aktif dalam proses belajar. Oleh karena itu, pengembangan media permainan papan Jelajah Nusantara (Jenar) dinilai sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar.

Tahap selanjutnya yaitu analisis kebutuhan siswa. Berdasarkan hasil observasi, siswa kelas III memiliki karakteristik yang aktif dan cenderung menyukai pembelajaran yang melibatkan permainan serta visual yang menarik. Siswa lebih mudah memahami materi apabila pembelajaran dilakukan melalui aktivitas bermain dan praktik secara langsung dibandingkan hanya mendengarkan penjelasan guru. Selain itu, siswa juga terlihat lebih antusias ketika guru menggunakan media pembelajaran yang menarik dan berwarna. Kondisi tersebut menjadi dasar penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan papan yang mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung.

Tahap analisis materi dilakukan dengan mengidentifikasi materi keberagaman budaya Indonesia yang sesuai dengan capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III sekolah dasar. Materi yang dipilih meliputi keberagaman rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, lagu daerah, dan budaya dari beberapa provinsi di Indonesia. Materi tersebut dipilih karena memiliki keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa dan penting untuk menanamkan sikap toleransi serta cinta budaya bangsa sejak dini. Selain itu, materi keberagaman budaya Indonesia dinilai sesuai apabila disampaikan melalui media konkret dan interaktif agar siswa lebih mudah memahami isi pembelajaran. Hasil analisis tersebut kemudian dijadikan dasar dalam merancang media permainan papan Jelajah Nusantara (Jenar).

### Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini, mulai merancang konsep media permainan papan Jelajah Nusantara (Jenar) yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas III sekolah dasar. Media dirancang dalam bentuk permainan papan berbentuk segi lima yang dilengkapi dengan kartu pertanyaan, kartu tantangan, kartu kesempatan, pion, dadu, dan *pop-up* budaya Indonesia. Desain media dibuat menggunakan warna-warna cerah serta ilustrasi menarik agar mampu menarik perhatian siswa selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, materi yang dimasukkan dalam media disesuaikan dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi keberagaman budaya Indonesia.

Perancangan konsep desain digunakan sebagai pedoman dalam menyusun isi dan tata letak media pembelajaran. Selain itu, untuk menentukan alur permainan, tata letak gambar, aturan permainan, serta materi budaya yang akan dimasukkan ke dalam media. Desain media dibuat menggunakan aplikasi Canva agar tampilan media lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media permainan papan Jelajah Nusantara (Jenar) dirancang agar dapat dimainkan secara berkelompok sehingga mampu meningkatkan interaksi sosial dan kerja sama antar siswa. Dengan demikian, media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran tetapi juga sebagai sarana menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif.

Pada tahap ini juga menyusun buku petunjuk penggunaan media untuk guru dan siswa. Buku petunjuk tersebut berisi aturan permainan, langkah-langkah penggunaan media, tujuan pembelajaran, serta informasi mengenai materi keberagaman budaya Indonesia. Selain itu, peneliti juga menentukan bahan yang digunakan dalam pembuatan media yaitu *Medium Density Fiberboard* (MDF) karena memiliki ketahanan yang cukup kuat dan aman digunakan oleh siswa. Pemilihan bahan tersebut bertujuan agar media dapat digunakan dalam jangka waktu panjang serta mudah dibongkar pasang sesuai kebutuhan pembelajaran.



Gambar 1. Media Jelajah Nusantara (Jenar)

Setelah tahap perancangan desain, tahap berikutnya adalah menyusun instrumen penelitian serta lembar validasi untuk ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, guru, dan lembar respon peserta didik terhadap penggunaan media Jelajah Nusantara (Jenar). Instrumen tersebut digunakan sebagai alat untuk mengukur kualitas media pembelajaran yang telah dikembangkan. Dalam penyusunan instrumen diperlukan adanya skala pengukuran sebagai pedoman penilaian. Penilaian yang diberikan oleh ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, dan guru menggunakan

skala Likert dengan rentang skor 1 sampai 5. Sementara itu, lembar respon peserta didik menggunakan skala Guttman yang terdiri atas dua pilihan jawaban, yaitu “Ya” dan “Tidak”.

### **Tahap Pengembangan (*Development*)**

Tahap *development* dilakukan dengan merealisasikan desain media yang telah dirancang sebelumnya menjadi produk nyata. Pada tahap ini peneliti mulai membuat papan permainan, kartu pertanyaan, kartu tantangan, kartu kesempatan, pion, dadu, dan elemen *pop-up* budaya Indonesia. Media dibuat menggunakan bahan *Medium Density Fiberboard* (MDF) karena bersifat kuat, tahan lama, dan aman digunakan oleh peserta didik sekolah dasar. Selain itu, bagian *pop-up* budaya dicetak menggunakan kertas ivory agar tampilan media lebih menarik.

Setelah produk selesai dikembangkan, media permainan papan Jelajah Nusantara (Jenar) kemudian divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media sebelum digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Validator dalam penelitian ini terdiri dari dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Ahmad Dahlan.

Tabel 1. Data Hasil Penilaian Uji Validasi Ahli

No.	Penilaian	Nilai	Kategori
1.	Ahli Media	88%	Sangat Baik
2.	Ahli Materi	90%	Sangat Baik
3.	Ahli Pembelajaran	96%	Sangat Baik
Jumlah		274	
Rata-Rata		91,33%	
Kategori		Sangat Baik	

Berdasarkan hasil penilaian dari para ahli, ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran, diperoleh skor rata-rata “91,33%”, sehingga media permainan papan Jelajah Nusantara (Jenar) termasuk ke dalam kategori “Sangat Baik” dan dinyatakan sangat layak digunakan oleh siswa kelas III SD Negeri 2 Klirong.

### **Tahap Implementasi (*Implementation*)**

Tahap implementasi dilakukan setelah media permainan papan Jelajah Nusantara (Jenar) dinyatakan layak oleh para validator. Pada tahap ini, media diuji cobakan kepada guru dan 14 siswa kelas III SD Negeri 2 Klirong. Uji coba dilakukan secara terbatas dalam situasi pembelajaran yang sebenarnya untuk mengetahui respon pengguna terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Kegiatan implementasi dilakukan dalam satu kali pertemuan sesuai jadwal pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah.

Tabel 2. Data Hasil Penilaian Guru

No.	Penilaian	Nilai	Kategori
1.	Guru	98%	Sangat Baik

Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh guru kelas III SD Negeri 2 Klirong terhadap media Jelajah Nusantara (Jenar) yang telah melalui tahap uji coba ke dalam pembelajaran. Media Jelajah Nusantara (Jenar) mendapatkan nilai rata-rata dengan presentasi 98%, presentase tersebut berada pada kategori “Sangat Baik”, dengan penilaian tersebut media pembelajaran Jelajah Nusantara (Jenar) dinyatakan sangat layak untuk digunakan.



Gambar 2. Uji Coba Media Jelajah Nusantara (Jenar)

Selanjutnya, uji coba media Jelajah Nusantara (Jenar) dilakukan di SD negeri 2 Klirong pada hari Kamis, 07 Mei 2026 yang melibatkan 14 peserta didik kelas III. Pada tahap uji coba, peserta didik diminta memberikan penilaian terhadap media Jelajah Nusantara (Jenar) melalui lembar respon yang telah disediakan. Lembar tersebut digunakan untuk mengetahui tanggapan peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun hasil respon peserta didik terhadap media Jelajah Nusantara (Jenar) disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. Data Hasil Respon Peserta Didik

No.	Penilaian	Nilai	Kategori
1.	Peserta Didik	92,86%	Sangat Baik

Berdasarkan penilaian yang telah diberikan dari respon siswa kelas III SD Negeri 2 Klirong pada media Jelajah Nusantara (Jenar) yang telah dilakukan uji coba sebelumnya, media Jelajah Nusantara (Jenar) mendapatkan skor presentase 92,86%, presentase tersebut dapat dilihat bahwa media Jelajah Nusantara (Jenar) dinyatakan “Sangat Baik” dan layak digunakan pada kegiatan pembelajaran oleh siswa.

#### **Tahap Evaluasi (*Evaluation*)**

Pada tahap ini, dilakukan penilaian terhadap media yang telah dikembangkan untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan. Evaluasi dilakukan dengan menganalisis hasil validasi dari ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran yang memberikan masukan serta saran terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Selain itu, hasil respon guru dan siswa selama kegiatan implementasi juga dijadikan bahan evaluasi untuk mengetahui tingkat penggunaan media Jelajah Nusantara (Jenar). Hasil evaluasi tersebut kemudian digunakan sebagai dasar dalam melakukan perbaikan dan penyempurnaan media agar produk yang dikembangkan dapat digunakan secara optimal dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar.

#### **Analisis/Diskusi**

Pengembangan media permainan papan Jelajah Nusantara (Jenar) dilakukan sebagai solusi terhadap permasalahan pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III sekolah dasar,

khususnya pada materi keberagaman budaya Indonesia. Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 2 Klirong, proses pembelajaran masih didominasi penggunaan metode ceramah dan buku cetak sehingga siswa kurang aktif dan mudah merasa bosan selama pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang fokus dan kurang memahami materi yang disampaikan guru. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media permainan papan Jelajah Nusantara (Jenar) sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu menciptakan suasana belajar lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa sekolah dasar. Media ini dirancang dalam bentuk permainan interaktif agar siswa dapat belajar sambil bermain sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan bermakna.

Pengembangan media Jelajah Nusantara (Jenar) menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahap *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan pengembangan yang sistematis dan sesuai digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran. Pada tahap analisis dilakukan analisis kurikulum, kebutuhan siswa, serta materi yang akan digunakan dalam media. Tahap desain dilakukan dengan merancang bentuk media permainan papan, menyusun materi keberagaman budaya Indonesia, serta membuat desain visual media menggunakan aplikasi Canva. Selanjutnya, tahap pengembangan dilakukan melalui proses pembuatan produk, validasi ahli, revisi media, dan uji coba produk kepada guru dan siswa kelas III sekolah dasar.

Media permainan papan Jelajah Nusantara (Jenar) dikembangkan menggunakan bahan *Medium Density Fiberboard* (MDF) yang dipilih karena memiliki ketahanan yang kuat dan aman digunakan oleh siswa sekolah dasar. Media dibuat dalam bentuk papan permainan segi lima yang dilengkapi dengan kartu pertanyaan, kartu tantangan, kartu kesempatan, pion, dadu, dan elemen *pop-up* budaya Indonesia. Penggunaan elemen *pop-up* bertujuan untuk memberikan visualisasi konkret mengenai keberagaman budaya Indonesia sehingga siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran. Tampilan media dibuat menggunakan warna-warna cerah dan gambar yang menarik agar sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang menyukai pembelajaran visual dan aktivitas bermain. Menurut Hasan et al. (2021), media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat membantu meningkatkan perhatian serta motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa media permainan papan Jelajah Nusantara (Jenar) memperoleh skor sebesar 88% dengan kategori “Sangat Baik”. Validasi ahli media menilai aspek tampilan media, kualitas bahan, keamanan media, penggunaan warna, serta kesesuaian media dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki kualitas tampilan yang baik dan layak digunakan dalam pembelajaran. Menurut Riskiani & Wulandari (2022), media pembelajaran yang baik harus memenuhi aspek keamanan, kemudahan penggunaan, ketahanan media, dan kesesuaian dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa media permainan papan Jelajah Nusantara (Jenar) memperoleh skor sebesar 90% dengan kategori “Sangat Baik”. Validasi ahli materi menilai kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, ketepatan isi materi keberagaman budaya Indonesia, penggunaan bahasa, serta keterkaitan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa. Ahli materi menyatakan bahwa materi yang terdapat dalam media sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III sekolah dasar. Menurut Alifia et al

(2021), pengenalan keberagaman budaya Indonesia sejak dini penting dilakukan untuk menanamkan sikap toleransi dan rasa cinta terhadap budaya bangsa pada siswa sekolah dasar.

Hasil validasi ahli pembelajaran menunjukkan bahwa media permainan papan Jelajah Nusantara (Jenar) memperoleh skor sebesar 96% dengan kategori “Sangat Baik”. Validasi ahli pembelajaran menilai kesesuaian media dengan proses pembelajaran, kemampuan media dalam meningkatkan aktivitas siswa, serta efektivitas media dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Ahli pembelajaran menyatakan bahwa media permainan papan Jelajah Nusantara (Jenar) sangat sesuai digunakan dalam pembelajaran karena mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut Nuraini, (2024), teori perkembangan kognitif Piaget menjelaskan bahwa siswa sekolah dasar lebih mudah memahami materi melalui pengalaman konkret dan aktivitas langsung dalam pembelajaran.

Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba media kepada guru dan 14 siswa kelas III SD Negeri 2 Klirong. Pada tahap ini, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dan memainkan media permainan papan Jelajah Nusantara (Jenar) secara bersama-sama. Selama pembelajaran berlangsung, siswa terlihat aktif, antusias, dan tertarik mengikuti permainan. Siswa tampak lebih bersemangat ketika menjawab pertanyaan, menyelesaikan tantangan, serta mengamati *pop-up* budaya Indonesia yang terdapat pada papan permainan. Penggunaan media permainan papan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa tidak mudah merasa bosan selama pembelajaran berlangsung.

Hasil respon guru terhadap penggunaan media permainan papan Jelajah Nusantara (Jenar) memperoleh skor sebesar 98% dengan kategori “Sangat Baik”. Guru menyatakan bahwa media pembelajaran ini sangat membantu dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Selain itu, media juga dinilai mampu membantu siswa memahami materi keberagaman budaya Indonesia dengan lebih mudah karena disajikan melalui permainan dan visual yang menarik. Guru menilai bahwa penggunaan media permainan papan dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut Indarini & Abidin, (2021), penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Hasil respon siswa terhadap media permainan papan Jelajah Nusantara (Jenar) memperoleh skor sebesar 92,86% dengan kategori “Sangat Baik”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa merasa senang belajar menggunakan media permainan papan karena pembelajaran dilakukan melalui aktivitas bermain yang menarik dan interaktif. Selain itu, siswa lebih mudah memahami materi keberagaman budaya Indonesia karena media dilengkapi gambar dan elemen *pop-up* budaya yang menarik perhatian siswa. Penggunaan media permainan papan juga membantu siswa lebih aktif berdiskusi, bekerja sama, dan berpartisipasi selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut Sinta Kusuma Pertiwi et al. (2024), media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan membantu siswa memahami materi pembelajaran secara lebih efektif.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Lestari & Yusnaldi, (2024) yang menyatakan bahwa media permainan papan dapat meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar dan membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih menyenangkan. Selain itu, penelitian Kocsis et al. (2025) juga menunjukkan bahwa permainan papan dalam pembelajaran mampu meningkatkan kerja sama, komunikasi, dan keterlibatan siswa selama

proses belajar berlangsung. Dengan demikian, media permainan papan Jelajah Nusantara (Jenar) dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif yang efektif untuk membantu siswa mengenal keberagaman budaya Indonesia pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, media permainan papan Jelajah Nusantara (Jenar) berhasil dikembangkan menggunakan metode *Research and Development* (RnD) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluate*. Media yang dikembangkan berupa permainan papan berbahan *Medium Density Fiberboard* (MDF) yang dirancang untuk membantu siswa kelas III sekolah dasar mengenal keberagaman budaya Indonesia pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil validasi menunjukkan bahwa media Jelajah Nusantara (Jenar) memperoleh skor 88% dari ahli media, 90% dari ahli materi, dan 96% dari ahli pembelajaran dengan kategori “Sangat Baik”, sehingga dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, media juga memperoleh respon positif dari guru dengan persentase 98% dan dari siswa sebesar 92,86% yang keduanya termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Dengan demikian, media permainan papan Jelajah Nusantara (Jenar) dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta membantu siswa mengenal keberagaman budaya Indonesia secara lebih konkret dan menarik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alifia, H. N., Salma, D., Arifin, M. H., & Istianti, T. (2021). Internalisasi Keberagaman Budaya dengan Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 6(2), 100-111.
- Indarini, A. D., & Abidin, Z. (2021). Implementasi Media Smartpoli dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran di Era Pandemi. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 242-252.
- Kocsis, Z., Csák, Z., Bodnár, D., & Pusztai, G. (2025). Designing a Board Game to Expand Knowledge About Parental Involvement in Teacher Education. *Education Sciences*, 15(8), 986.
- Kusumawati, I., & Mardianti, D. (2025). Media Pembelajaran dalam Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). *Academy of Education Journal*, 16(2), 252-263.
- Lestari, Y., & Yusnaldi, E. (2024). Pengembangan Media Monopoli Pintar Keragaman Budaya Sumatera Utara Untuk Meningkatkan Pengetahuan Siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(001 Des), 343-354.
- Marini, K., & Silalahi, B. R. (2022). Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsa Di SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(2), 159-167.
- Nuraini, G. Y. N. (2024). Membuat Pembelajaran Menyenangkan Berbasis Teori Piaget Untuk Membangun Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. In *Annual Conference on Islamic Early Childhood Education (ACIECE)* (Vol. 8, pp. 53-59).
- Pertiwi, D. S. K., & Wardhani, I. S. (2024). Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(11).
- Pujilestari, Y., & Susila, A. (2020). Pemanfaatan media visual dalam pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan. *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, 19(02), 40-47.

Riskiani, M. A. D. P., & Wulandari, I. G. A. A. (2022). Pengembangan Media Permainan Papan Monopoli Berbasis Karakter Peduli Sosial Pada Muatan Materi IPS. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(01), 42-61.