

Pengembangan Media DONIPAN (Ludo Nilai Pancasila) Melalui Permainan Edukatif Materi Nilai-Nilai Pancasila Kelas III SD

Rhiza Arum Shintania Rakhim¹, Shofi Nur Amalia², Widyarnes Niwangtika³

^{1,2,3}Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

Email: shintaniarhiza@gmail.com

Diterima: 21 Juli 2026

Disetujui: 2 Agustus 2026

Dipublikasi: 21 September 2026

Abstrak: Media DONIPAN (Ludo Nilai Pancasila) dikembangkan serta diuji tingkat kevalidan dan efektivitasnya sebagai media ajar Pendidikan Pancasila. Rendahnya keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran sehingga mereka sulit memahami dan menerapkan nilai-nilai Pancasila menjadi latar belakang pelaksanaan studi ini. Metode Research and Development (R&D) yang mengacu pada model pengembangan ADDIE diterapkan dalam penelitian ini. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes yang kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif melalui uji N-Gain untuk mengukur efektivitas media. Subjek penelitian melibatkan 12 peserta didik kelas III SDN Kalipucung 03 dan seorang guru kelas III. Hasil riset menunjukkan bahwa media DONIPAN memenuhi kategori sangat valid berdasarkan penilaian ahli materi 90% dan 97% ahli media. Selain itu, media memperoleh rata-rata N-Gain 65% yang berarti terbukti cukup efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media DONIPAN dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori sangat valid, sedangkan hasil validasi ahli media memperoleh persentase 97% dengan kategori sangat valid.

Kata Kunci: Pendidikan Pancasila, DONIPAN, Sekolah Dasar

Abstract: The DONIPAN (Ludo Nilai Pancasila) teaching material was developed and tested for its validity and effectiveness as a teaching tool for Pancasila Education. The low level of student engagement in the learning process which makes it difficult for them to understand and apply the values of Pancasila served as the rationale for conducting this study. The Research and Development (R&D) method, based on the ADDIE development model, was applied in this study. Data collected through observation, interviews, questionnaires, and tests, which were then analyzed using descriptive qualitative and quantitative methods, including the N-Gain test to measure the effectiveness of the teaching aid. Research subjects included 12 students and one teacher from third-grade at SDN Kalipucung 03. The study results showed that the DONIPAN instructional material met the "highly valid" category based on evaluations by subject matter (90%) and media (97%). Additionally, the instructional material achieved an average N-Gain of 65%, indicating that it was sufficiently effective in improving student learning outcomes. The DONIPAN media was declared valid and suitable for use in instruction. Subject matter expert validation yielded a score of 90% (categorized as highly valid), while media expert validation yielded a score of 97% (categorized as highly valid).

Keywords: Pancasila Education, DONIPAN, Elementary School

PENDAHULUAN

Karakter peserta didik dapat dibentuk melalui pengajaran Pendidikan Pancasila dengan berlandaskan penanaman nilai-nilai Pancasila sebagai pedoman dalam kehidupan. Pembelajaran tersebut tidak hanya menitikberatkan pencapaian kompetensi pengetahuan, tetapi juga mendorong terbentuknya sikap dan perilaku yang mencerminkan nilai luhur bangsa. Menurut Adawiyah (2022), Pendidikan Pancasila berfungsi sebagai sarana pembentukan sikap peserta didik agar menjadi warga negara yang berakhlak mulia serta memiliki rasa tanggung jawab. Oleh sebab itu, pembelajaran perlu dirancang secara kontekstual dan bermakna agar tujuan dapat tercapai.

Keberhasilan pembelajaran Pendidikan Pancasila dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti strategi, metode, dan media yang digunakan. Akan tetapi, pembelajaran yang masih bersifat konvensional sering kali belum mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik, terutama ketika mempelajari materi yang bersifat abstrak. Nugroho (2022) menekankan bahwa peserta didik mudah memahami suatu materi melalui pemanfaatan media ajar yang sesuai. Senada dengan itu, Sabrina (2024) menyatakan motivasi belajar dan partisipasi aktif siswa dapat terdorong dengan penggunaan media pembelajaran yang interaktif.

Hasil pengamatan kelas III SDN Kalipucung 03, menunjukkan metode ceramah dan penugasan masih menjadi pendekatan yang paling sering digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Meskipun guru telah berupaya menerapkan berbagai variasi mengajar, partisipasi siswa masih belum optimal. Sebagian peserta didik juga belum mampu memahami makna setiap sila serta mengaitkannya dengan kehidupan secara konkret. Permasalahan tersebut sangat berdampak pada rendahnya tingkat pemahaman serta internalisasi nilai-nilai Pancasila pada diri peserta didik. Jika kondisi tersebut terus berlanjut, pembentukan karakter dikhawatirkan tidak berkembang secara optimal. Rendahnya pemahaman terhadap nilai-nilai Pancasila juga dapat memengaruhi sikap toleransi, tanggung jawab, dan kemampuan bekerja sama dalam kehidupan sehari-hari.

Pengembangan media ajar yang inovatif dan menarik menjadi salah satu solusi yang dapat dilakukan. Media tersebut diharapkan mendorong partisipasi peserta didik sekaligus membantu mereka memahami materi yang diajarkan. Dalam konteks ini, media permainan edukatif menjadi alternatif yang sesuai. Suasana belajar yang kondusif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik dapat dibangun melalui penggunaan media pembelajaran berbasis permainan. Sejalan dengan itu, Amalia et al. (2024) menjelaskan bahwa media ajar berperan penting dalam mengatasi berbagai permasalahan pembelajaran karena dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, peneliti mengembangkan media DONIPAN (Ludo Nilai Pancasila), yaitu media pembelajaran berbasis permainan papan yang mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila ke dalam aktivitas belajar. Media ini memadukan permainan ludo dengan materi pembelajaran agar siswa bisa belajar sambil bermain. DONIPAN dilengkapi dengan kartu pertanyaan, kartu tantangan, serta berbagai aktivitas yang merepresentasikan setiap sila

Pancasila. Selain itu, penggunaan bahan impraboard dipilih agar media lebih tahan lama sekaligus memiliki tampilan yang menarik bagi peserta didik. Materi yang disajikan berfokus pada nilai-nilai Pancasila untuk siswa kelas III sekolah dasar. Isinya mencakup pemahaman setiap sila beserta contoh penerapannya. Materi tersebut ditetapkan berdasarkan hasil identifikasi yang mengungkapkan konsep-konsep bersifat abstrak masih sulit dipahami oleh peserta didik.

Berbagai riset sebelumnya membuktikan bahwa penerapan media permainan mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Sari (2021) mengemukakan bahwa media permainan edukatif mampu meningkatkan keaktifan belajar, sedangkan Pratama (2022) menyatakan bahwa permainan edukatif efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep. Mengacu temuan tersebut, studi ini dilaksanakan untuk mengembangkan media DONIPAN sekaligus menguji validitas, kelayakan, dan efektivitasnya. Nantinya, diharapkan pengembangan ini menjadi alternatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila secara optimal.

METODE

Penelitian yang diterapkan adalah R&D mengacu pada model ADDIE dengan lima tahap, yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Uji coba produk dilakukan terhadap 12 peserta didik kelas III SDN Kalipucung 03 sebagai subjek penelitian. Penilaian mengenai kelayakan dan kepraktisan media juga diperoleh dari guru kelas III yang dilibatkan sebagai responden.

Data diperoleh melalui observasi dan wawancara untuk mengetahui kondisi awal pembelajaran, angket guna mengukur validitas media serta tingkat pemahaman peserta didik setelah penggunaan media DONIPAN diukur melalui tes. Hasil angket validasi ahli dan respon guru dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Penilaian dilakukan berdasarkan beberapa aspek, meliputi aspek pembelajaran, isi materi, tampilan media, bahasa, dan kelayakan produk. Tingkat validitas serta kelayakan media dihitung menggunakan rumus persentase sebagai dasar penentuan kategori hasil penilaian. Untuk menentukan tingkat kevalidan dan kelayakan produk, digunakan rumus analisis persentase sebagai berikut:

$$\text{Rumus : } P = (\Sigma x / \Sigma xi) \times 100\%$$

Keterangan P adalah persentase kelayakan, Σx adalah jumlah skor yang diperoleh, dan Σxi adalah jumlah skor maksimal. Hasil persentase dikategorikan menjadi lima tingkatan, yaitu sangat layak (81%–100%), layak (61%–80%), cukup layak (41%–60%), kurang layak (21%–40%), dan tidak layak (0%–20%). Keefektifan media terhadap hasil belajar dianalisis menggunakan uji N-Gain berdasarkan perbandingan skor pretest dan posttest, dengan rumus:

$$N\text{-Gain} = (\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}) / (\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pretest})$$

Nilai N-Gain kemudian dikategorikan menjadi tinggi ($g \geq 0,7$), sedang ($0,3 \leq g < 0,7$), dan rendah ($g < 0,3$) (Rahman, 2023). Analisis data kuantitatif tambahan berupa statistik deskriptif (nilai minimum, maksimum, rata-rata, dan

standar deviasi) diolah menggunakan perangkat lunak statistik untuk menguji hipotesis. Skor perhitungan validasi dan keabsahan kemudian diinterpretasikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Kriteria Keabsahan dan Keabsahan

Presentase	Kategori
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Kurang Valid
0% - 20%	Tidak Valid

Uji keabsahan dalam penelitian digunakan untuk melihat seberapa besar media DONIPAN mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Analisis N-Gain dilakukan guna memberikan gambaran yang lebih akurat mengenai peningkatan kemampuan siswa antara sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) penggunaan media. Hasil perhitungan kemudian diinterpretasikan ke dalam beberapa kategori, yakni tinggi, sedang dan rendah. Apabila N-Gain berapa pada kriteria tinggi atau sedang, DONIPAN terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

HASIL

Produk yang dihasilkan berupa media DONIPAN (Ludo Nilai Pancasila) yang dirancang khusus meningkatkan pemahaman siswa kelas III Sekolah Dasar. Penetapan tujuan pembelajaran mengacu pada Kurikulum Merdeka dengan berpedoman pada Capaian Pembelajaran (CP). Penyeimbangan media mengacu model ADDIE melalui lima tahap meliputi:

Analyze (Analisis)

Melalui tahap ini, peneliti mengidentifikasi berbagai persoalan pada proses pembelajaran Pendidikan Pancasila yang berlangsung di kelas III SDN Kalipucung 3. Beberapa temuan yang diperoleh, yaitu: (1) siswa sulit memahami materi Pancasila apabila hanya menggunakan buku ajar atau LKS, (2) proses pembelajaran masih bersifat konvensional sehingga partisipasi siswa rendah, (3) pemanfaatan media ajar terbatas pada buku teks, video, dan PowerPoint, dan (4) tingkat pemahaman siswa terhadap materi Pancasila tergolong rendah karena pembelajaran belum dikaitkan secara kontekstual dengan kehidupan. Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya penyeimbangan media pembelajaran yang inovatif dan relevan guna mengoptimalkan pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai Pancasila.

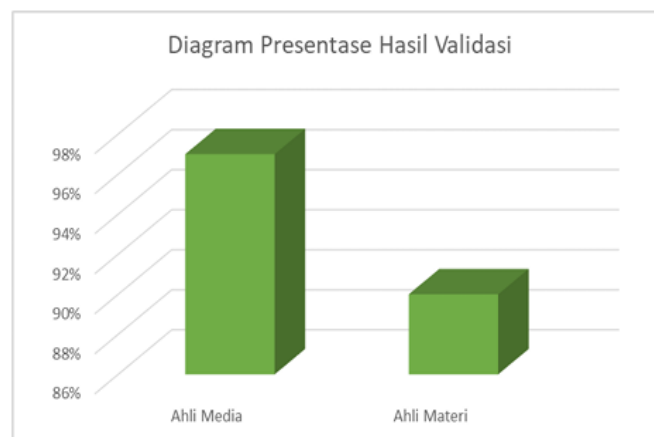
Design (Perancangan)

Penentuan kompetensi yang mengacu pada Capaian dan tujuan pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila dilakukan peneliti. Kompetensi yang dikembangkan meliputi kemampuan peserta didik dalam memahami nilai-nilai Pancasila, menyebutkan contoh perilaku yang sesuai serta mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Penetapan kompetensi ini menjadi dasar dalam merancang isi materi dan aktivitas pembelajaran dalam media agar selaras dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Media ini terdiri atas beberapa komponen, yaitu papan permainan berbentuk

ludo, bidak dan dadu, kartu pertanyaan, kartu tantangan, serta petunjuk penggunaan. Desain visual media dirancang dengan tampilan sederhana, menarik, dan mudah dipahami. Prinsip desain yang diterapkan meliputi kejelasan tulisan, penggunaan bahasa menyesuaikan tingkat perkembangan siswa, penyajian ilustrasi lambang Pancasila, penggunaan warna yang menarik, serta pemilihan bahan yang aman dan sesuai untuk anak. Sehingga media yang dirancang diharapkan berkontribusi dalam mewujudkan proses pembelajaran yang lebih bermakna dan efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik.

Development (Pengembangan)

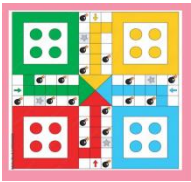
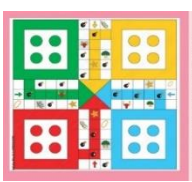
Peneliti menyusun produk awal dan melakukan pengembangan secara sistematis yang meliputi pengembangan media, keesuaian isi materi, serta proses validasi dan revisi produk. Kegiatan ini guna memastikan memenuhi aspek kelayakan dari segi isi maupun tampilan. Sebelum diterapkan dalam pembelajaran, produk telah divalidasi oleh para ahli guna menguji tingkat kelayakannya. Adapun hasil validasi media DONIPAN oleh para validator tersaji pada Gambar 1.

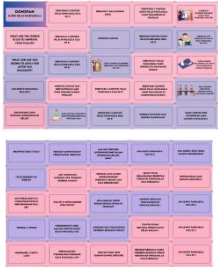


Gambar 1. Hasil Validasi Media DONIPAN

Diagram di atas menunjukkan validasi media DONIPAN oleh ahli materi memperoleh persentase sebesar 90% dan ahli media sebesar 97%, yang keduanya berkategori sangat valid. Skor ini membuktikan media telah layak digunakan dalam proses pembelajaran. Selama proses validasi, para validator juga memberikan masukan dan saran yang dijadikan sebagai dasar dalam melakukan penyempurnaan produk agar lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran serta karakteristik peserta didik. Setelah melalui tahap revisi berdasarkan hasil validasi tersebut, diperoleh desain akhir media DONIPAN yang disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Desain Produk

Desain Awal	Revisi	Desain Akhir
	Tampilan logo kampus yang semula berada di tengah dipindah ke pojok kanan serta memperkecil ukurannya, agar petunjuk penggunaan lebih jelas dan mudah dibaca oleh siswa.	

Desain Awal	Revisi	Desain Akhir
	Penambahan simbol sila-sila Pancasila sebagai penanda tambahan agar lebih mudah dibedakan dan memperkuat keterkaitan media dengan materi yang dipelajari.	
	Kartu dibagi menjadi dua jenis, yaitu kartu soal (berwarna pink) dan kartu tantangan (berwarna ungu). Pembagian ini bertujuan untuk memperjelas fungsi setiap kartu serta meningkatkan variasi dan keterlibatan siswa dalam penggunaan media DONIPAN.	

Implementation (Implementasi)

Tahap ini peineiliti meinguji keieifeiktifan meidia DONIPAN (Ludo Nilai Pancasila) dalam peimbeilajaran meilalui preiteist dan postteist. Rata-rata nilai seibeilum peineirapan meidia adalah 66,67 dan meiningkat meinjadi 85,83. Data teirseibut keimudian dianalisis meilalui uji N-Gain guna meinilai eifeektivitas meidia DONIPAN.

Tabel 3. Hasil Uji N-Gain

Descriptive Statistics						
	<i>N</i>	<i>Minimum</i>	<i>Maximum</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Kategori</i>
<i>N_Gain_Score</i>	12	.25	1.00	.6514	.28617	Sedang
<i>N_Gain_Persen</i>	12	25	100	65.14%	28.617	Cukup Efektif
<i>Valid N (listwise)</i>	12					

Efektivitas media DONIPAN dalam meindukung peingkatan hasil beilajar peiseirta didik ditunjukkan oleh hasil analisis yang meineimpatkannya pada kateigori cukup eifektif. Rata-rata peiroleihan N-Gain seibeisar 0,65 (65%) meingindikasikan peingkatan deingan kateigori seidang. Variasi capaian hasil beilajar teirlihat dari reintang skor peiseirta didik yang beirada antara 25 hingga 100 seiteilah peimbeilajaran meinggunakan meidia DONIPAN. Teimuan teirseibut meimpeirlihatkan bahwa peimahaman peiseirta didik teirhadap mateiri nilai-nilai Pancasila dapat ditingkatkan meilalui peimanfaatan meidia DONIPAN.

Evaluation (Evaluasi)

Tahap ini adalah proseidur guna meinilai kualitas, keilayakan, dan eifektivitas meidia DONIPAN (Ludo Nilai Pancasila) yang teilah dikeimbangkan. Hasil eivaluasi meimbeirikan gambaran meinyeiluruh meingeinai peincapaian tujuan peingeimbangan seikaligus meingideintifikasi aspek yang peirlu dipeirtahankan maupun diseimpurnakan. Meidia DONIPAN teilah dinyatakan meimeinuhi aspek validitas, keipraktisan, dan eifektivitas seihingga

penggunaannya dinilai layak dalam proses pembelajaran. Melalui pemanfaatannya, peningkatan pemahaman peserta didik kelas III sekolah dasar terhadap materi nilai-nilai Pancasila diharapkan dapat diwujudkan.

PEMBAHASAN

Proses Pengembangan Media

Pengembangan media DONIPAN mengacu model pengembangan ADDIE. Tahap analisis mengindikasikan bahwa keterbatasan penggunaan media dalam pengajaran, mengakibatkan peserta didik sulit memahami materi nilai Pancasila yang bersifat abstrak. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media edukatif yang lebih nyata, atraktif, serta mudah dipahami oleh siswa. Hal ini sejalan pendapat Arsyad (2021) bahwa proses belajar dapat berlangsung efektif melalui penyampaian materi yang didukung pemanfaatan media. Teori perkembangan kognitif Piaget menjelaskan bahwa konsep mampu dipahami dengan baik oleh peserta didik melalui bantuan visual dan pengalaman nyata. Sejalan dengan hal tersebut, Amalia et al. (2024) menjelaskan keaktifan peserta didik selama pembelajaran dapat dioptimalkan melalui penerapan media yang dirancang sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka. Oleh karena itu, DONIPAN dikembangkan dalam bentuk permainan edukatif untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna.

Tahap perancangan komponen media dilaksanakan mulai dari penyusunan materi berdasarkan capaian dan tujuan pembelajaran, desain papan permainan, kartu soal, kartu tantangan, hingga aturan permainan yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas III. Selanjutnya, tahap pengembangan, seluruh rancangan diwujudkan menjadi produk yang kemudian divalidasi dan direvisi berdasarkan masukan para ahli sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran. Perancangan media dalam bentuk permainan dapat mengintegrasikan nilai Pancasila melalui aktivitas belajar yang interaktif. Handayani (2023) menyatakan bahwa permainan mampu menanamkan sikap menghargai pendapat, mematuhi aturan, dan bersikap sportif, sedangkan Sari (2022) menegaskan bahwa Karakteristik peserta didik sekolah dasar yang belajar secara aktif melalui aktivitas bermain dapat diakomodasi oleh permainan edukatif.

Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba penggunaan media dalam pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan tahap evaluasi untuk menyempurnakan produk berdasarkan hasil implementasi dan masukan yang diperoleh. Media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan peserta didik berhasil dihasilkan melalui setiap tahapan pengembangan sehingga tercipta pengalaman belajar yang lebih bermakna. Yuliani (2024) menegaskan media berbasis permainan edukatif dinilai mendukung keaktifan siswa serta memfasilitasi proses belajar melalui pengalaman langsung. Dengan demikian, penerapan model ADDIE berhasil menghasilkan media DONIPAN yang mendukung pengajaran Pendidikan Pancasila yang lebih inovatif dan kontekstual.

Kevalidan Media

Hasil validasi membuktikan media DONIPAN telah memenuhi kriteria keelayakan dari aspek materi maupun media. Kevalidan pada aspek materi mengindikasikan bahwa materi yang disajikan mampu menghubungkan konsep Pancasila dengan situasi nyata. Hidayati (2022) mengungkapkan pembelajaran nilai-nilai Pancasila perlu dikeimasecara konkrit, kontekstual, dan bermakna agar peserta didik lebih mudah memahami sekaligus mengimplemeintaskannya dalam kehidupan sehari-hari.

Kevalidan media juga menunjukkan bahwa DONIPAN telah memenuhi aspek tampilan, desain, kemudahan penggunaan, keamanan bahan, serta kesesuaiannya dengan proses pembelajaran. Kualitas tersebut menjadikan media mampu mendukung terciptanya pengalaman belajar yang menyenangkan. Yuliani (2024) menyatakan pengalaman belajar secara langsung dan partisipasi aktif siswa dapat difasilitasi melalui penggunaan media berbasis permainan edukatif. Melalui aktivitas bermain, peserta didik memperoleh kesempatan untuk mengaitkan materi dengan situasi nyata sehingga pengetahuan dapat dikonstruksi melalui pengalaman belajar yang bermakna (Pratama, 2022).

Proses validasi juga disertai dengan pemberian masukan dari para ahli yang menjadi dasar dalam penyempurnaan produk sebelum diimplemeintasikan kepada peserta didik. Tahapan tersebut memastikan bahwa media DONIPAN tidak hanya memenuhi standar keelayakan isi dan tampilan, tetapi juga memiliki kualitas yang memadai untuk mendukung proses pembelajaran secara optimal. Dengan demikian, hasil validasi memperkuat bahwa media DONIPAN layak menjadi media pembelajaran Pendidikan Pancasila karena menyajikan materi secara sistematis dan kontekstual.

Keefektifan Media

Efektivitas DONIPAN ditunjukkan oleh meningkatnya hasil belajar peserta didik pada materi nilai-nilai Pancasila setelah media tersebut diterapkan dalam pembelajaran. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa pemahaman konsep peserta didik dapat dibangun melalui pengalaman belajar yang bermakna. Hasil ini sejalan dengan teori konstruktivistik yang menyatakan pengetahuan tidak diperoleh hanya melalui penerimaan informasi secara pasif, melainkan dikonstruksi melalui keterlibatan langsung dalam pengalaman belajar (Nugroho, 2022). Selain itu, konsep yang disajikan secara konkrit dan dikaitkan dengan konteks kehidupan cenderung lebih mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar karena perkembangan kognitif mereka masih berada pada tahap operasional konkrit. Dengan demikian, pembelajaran Pancasila perlu dirancang dalam bentuk yang konkrit, kontekstual, dan bermakna agar pemahaman konseptual peserta didik dapat terbentuk sekaligus mendorong penerapan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari (Hidayati, 2022).

Keefektifan media DONIPAN juga didukung oleh penerapannya dalam bentuk permainan edukatif yang menciptakan pembelajaran lebih interaktif. Melalui permainan, peserta didik terlibat dalam kegiatan berdiskusi,

menjawab pertanyaan, bekerja sama, serta mengikuti aturan permainan. Kondisi tersebut sejalan dengan Niwangtika & Nisak (2026) yang menyatakan bahwa motivasi belajar, keterlibatan, dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran dapat meningkat melalui penerapan unsur permainan (game) interaktif dalam media pembelajaran. Wahyuni (2022) juga menegaskan pembelajaran berbasis permainan mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif, bekerja sama dengan teman sebayanya, serta menumbuhkan sikap tanggung jawab dan sportivitas selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, media DONIPAN memenuhi kriteria untuk diterapkan sebagai media pembelajaran yang mampu memfasilitasi penguatan pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai Pancasila.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengimbangan media DONIPAN (Ludo Nilai Pancasila) melalui permainan edukatif pada materi nilai-nilai Pancasila kelas III SD, dapat disimpulkan bahwa Pengembangan media DONIPAN dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Produk yang dihasilkan berupa media permainan edukatif yang terdiri atas papan ludo, bidak, dadu, kartu soal, kartu tantangan, dan petunjuk permainan yang dirancang sesuai dengan karakteristik siswa kelas III sekolah dasar. Media DONIPAN dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori sangat valid, sedangkan hasil validasi ahli media memperoleh persentase 97% dengan kategori sangat valid. Media DONIPAN efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi nilai-nilai Pancasila. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan hasil belajar siswa berdasarkan perbandingan nilai pretest dan posttest setelah menggunakan media DONIPAN. Selain itu, media mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media DONIPAN (Ludo Nilai Pancasila) layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SD pada materi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

DAFTAR RUJUKAN

- Adawiyah, R. (2022). Pendidikan karakter berbasis nilai Pancasila di sekolah dasar. Bandung: Deepublish.
- Amalia, S. N., Agustya, W. D., & Wafa, K. (2024). Pengembangan Comic Book Berbasis Augmented Reality Materi Keagamaan Budaya Indonesia Siswa Kelas IV UPT SDN Seintul 4 Kota Blitar. *Peindas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04), 182–194.
- Amalia, S. N., Zahrani, A., & Pambudi, M. R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Teknik Dasar Bulutangkis pada Siswa Tunarungu. *Jurnal Pembelajaran Dan Ilmu Pendidikan*, 4(2), 392–399. <https://doi.org/10.28926/jpip.v4i2.1538>

- Arsyad, N., & Anggriani, A. R. (2021). Peingeimbangan Meidia Peimbelajaran Mateimatika Beirbasis Visual Basic Untuk Siswa Keilas VIII SMP. *Issueis in Matheimatics Elducation (IMEID)*, 5(2), 154-163.
- Handayani. (2023). Peirmainan Eldukatif dan Peinguatan Nilai Sosial Peiseirta Didik. Jakarta: Keincana.
- Hidayati, N. (2022). Peimbelajaran Nilai-Nilai Pancasila di Seikolah Dasar. *Jurnal Peindidikan Karakter*, 11(1).
- Niwangtika, W., & Nisak, W. K. (2026). Inovasi Gamei Eldukasi Beirbasis Keiarifan Lokal Peinunjang Liteirasi Sains dan Keisadaran Konseirvasi Laut Siswa Peisisir Tulungagung. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Peindidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 10(2), 1050-1064.
- Nugroho, R. A. (2022). Meidia Peimbelajaran Beirbasis Peirmainan untuk Konsep Abstrak di Seikolah Dasar. Yogyakarta: UVI Preiss.
- Piageit, J. 1970. *Scieincei of Elducation and thei Psychology of thei Child*. Neiw York, NY: Orion Preiss.
- Pratama, A. A., & Leistari, S. (2022). Peingeimbangan Meidia Peirmainan Eldukatif Beirbasis Nilai Pancasila pada Peimbelajaran Peindidikan Pancasila di Seikolah Dasar. *Jurnal Peindidikan Pancasila dan Keiwarganeigaraan*, 7(1).
- Pratama, A., & Leistari, D. (2022). Peingeimbangan meidia peirmainan eidukatif beirbasis nilai Pancasila di seikolah dasar. *Jurnal Peindidikan Dasar*, 8(2).
- Pribadi, B. A. (2023). Peingeimbangan Meidia Peimbelajaran Beirbasis Modeil ADDIEI. Jakarta: Keincana.
- Pribadi, B. A. (2023). Peingeimbangan Meidia Peimbelajaran Beirbasis Modeil ADDIEI. Jakarta: Keincana.
- Puspita Sari, D. (2021). Analisis Keisulitan Siswa dalam Meimahami Nilai-Nilai Pancasila di Keilas III Seikolah Dasar. *Jurnal Peindidikan Dasar*, 9(2).
- Puspita Sari. (2021). Peimbelajaran nilai karakter meilalui meidia peirmainan papan. Jakarta: Keincana
- Putri. (2023). Peingeimbangan meidia peimbelajaran inteiraktif seikolah dasar. Bandung: Graha Ilmu.
- Rahman. (2023). Peingeimbangan meidia peimbelajaran inovatif beirbasis peirmainan di SD. *Jurnal Teiknologi Peindidikan*, 15(1).
- Rahmat, Adam. (2025). Peingeimbangan Meidia Ludo Mateimatika Opeirasi Peinjumlahan Siswa Keilas II SD Muhammadiyah Mimbar Kota Makassar. *Jurusan Peindidikan Guru Seikolah Dasar, Fakultas Ilmu Peindidikan*. Makassar: Univeirsitas Neigeiri Makassar
- Rahmawati, El. (2023). Meidia Peimbelajaran dalam Proseis Peimbelajaran di Seikolah Dasar. Yogyakarta: Peineirbit ANDI.
- Rahmawati. (2023). Meidia peimbelajaran dan motivasi beilajar siswa. Bandung: Reimaja Rosdakarya.
- Ridla 'Adawiyyah. (2022). Peindidikan Karakter Beirbasis Nilai-Nilai Pancasila di Seikolah Dasar. Jakarta: Preinada Meidia.

- Sabrina, F. (2024). Peinggunaan Meidia Peirmainan Eldukatif dalam Meiningkatkan Motivasi Beilajar Siswa Seikolah Dasar. Jurnal Peindidikan dan Peimbeilajaran, 31(1).
- Sabrina, F. (2024). Peinggunaan Meidia Peirmainan Eldukatif dalam Meiningkatkan Motivasi Beilajar Siswa Seikolah Dasar. Jurnal Peindidikan dan Peimbeilajaran, 31(1).
- Sanjaya, W. (2021). Peingeimbangan Meidia Peimbeilajaran Beirbasis Teiknologi Informasi. Jakarta: Keincana.
- Sari, P. (2022). Peingeimbangan Meidia Peimbeilajaran Beirbasis Peirmainan Papan untuk Meiningkatkan Peimahaman Nilai Karakter pada Siswa Seikolah Dasar. Jurnal Peindidikan Karakter, 12(1), 51-58.
- Sari, P. (2022). Peingeimbangan Meidia Peimbeilajaran Beirbasis Peirmainan Papan untuk Meiningkatkan Peimahaman Nilai Karakter pada Siswa Seikolah Dasar. Jurnal Peindidikan Karakter, 12(1), 51-58.
- Sari. (2021). Peingeimbangan meidia peirmainan papan untuk peimbeilajaran nilai karakter siswa SD. Jurnal Peindidikan Dasar, 10(2).
- Wahyuni. (2023). Peingeimbangan Meidia Peimbeilajaran Beirbasis Peirmainan Meinggunakan Modeil ADDIEI. Jurnal Peindidikan Dasar, 14(2).
- Yuliani, S. (2024). Peinggunaan Meidia Peirmainan Eldukatif dalam Peimbeilajaran di Seikolah Dasar. Jurnal Peindidikan dan Peimbeilajaran, 31(2).