
**PENERAPAN MEDIA *PANCAPATH BOARD GAME* TERHADAP PARTISIPASI
BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
PANCASILA DI SMP NEGERI 8 BANDAR LAMPUNG**

Desika Fitriana¹, Yunisca Nuralisa², Devi Sutrisno Putri³, Berchah Pitoewas⁴,
Nurhayati⁵

Univeristas Lampung¹, Univeristas Lampung², Univeristas Lampung³, Univeristas
Lampung⁴, Univeristas Lampung⁵

[1desikafitriana06@gmail.com](mailto:desikafitriana06@gmail.com), [2yunisca.nuralisa@fkip.unila.ac.id](mailto:yunisca.nuralisa@fkip.unila.ac.id),

[3devi.sutrisnoputri@fkip.unila.ac.id](mailto:devi.sutrisnoputri@fkip.unila.ac.id), [4Pitoewas745@gmail.com](mailto:Pitoewas745@gmail.com),

[5nurhayati.1992@fkip.unila.ac.id](mailto:nurhayati.1992@fkip.unila.ac.id)

ABSTRACT

This study examines the effect of the PancaPath Board Game media on student learning participation in Pancasila Education at grade VIII of SMP Negeri 8 Bandar Lampung. The research employs a quasi-experimental design with a Posttest Only Control Group Design, involving 60 students divided into an experimental class (VIII B, using PancaPath Board Game) and a control class (VIII C, using crossword puzzles/TTS). Data were collected through observation sheets and questionnaires, and analyzed using descriptive statistics, normality tests, homogeneity tests, and Independent Samples T-Test. Results show that the experimental class achieved a final observation score of 85.86%, while the control class reached 83.72%. The Independent Samples T-Test yielded a t-value of 2.810 with a significance of 0.007 (Sig. < 0.05), indicating H1 is accepted. The experimental class outperformed the control class particularly in the cognitive dimension (87.50% vs 80.33%). These findings confirm that PancaPath Board Game significantly improves student learning participation and can serve as an innovative alternative media in Pancasila Education at the junior high school level.

Keywords: Board Game, PancaPath Board, Learning Participation, Pancasila Education, Quasi-Experiment.

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji penerapan media Board Game PancaPath terhadap partisipasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas VIII SMP Negeri 8 Bandar Lampung. Penelitian menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain Posttest Only Control Group Design, melibatkan 60 peserta didik yang terbagi dalam kelas eksperimen (VIII B, menggunakan PancaPath Board Game) dan kelas kontrol (VIII C, menggunakan Teka-Teki Silang/TTS). Pengumpulan data dilakukan melalui lembar observasi dan angket, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, dan Independent Samples T-Test. Hasil observasi menunjukkan bahwa kelas eksperimen mencapai persentase partisipasi akhir sebesar 85,86%, sedangkan kelas kontrol sebesar 83,72%. Berdasarkan hasil uji Independent Samples T-Test diperoleh nilai t hitung 2,810 dengan signifikansi 0,007 (Sig. <

0,05), sehingga H1 diterima. Temuan ini membuktikan bahwa media PancaPath Board Game berpengaruh signifikan terhadap peningkatan partisipasi belajar peserta didik dan dapat dijadikan alternatif media pembelajaran inovatif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat Sekolah Menengah Pertama.

Kata Kunci: Board Game, PancaPath Board, Partisipasi Belajar, Pendidikan Pancasila, Kuasi Eksperimen.

A. Pendahuluan (12 pt dan Bold)

Partisipasi belajar peserta didik merupakan aspek penting dalam proses pendidikan yang melibatkan keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran, seperti bertanya, berdiskusi, berkolaborasi, dan berkontribusi di kelas (Widyatama et al., 2024). Pada pelajaran Pendidikan Pancasila, partisipasi tidak hanya mencakup ranah kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik, dimana peserta didik diharapkan dapat menginternalisasikan nilai-nilai seperti demokrasi, toleransi, dan kesadaran kewarganegaraan melalui interaksi langsung (Syihabuddin, 2024). Teori pembelajaran aktif menunjukkan bahwa partisipasi belajar mendorong peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, empati sosial, dan pengambilan keputusan etis, yang menjadi tujuan utama Pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Merdeka (Seftriyana dan Megasari, 2025).

Permasalahan partisipasi belajar sering dijumpai dalam pembelajaran PPKn di Indonesia, di mana peserta didik cenderung pasif, kurang antusias, dan minim keterlibatan. Dominasi metode pembelajaran konvensional yang monologis menyebabkan peserta didik kurang terlibat secara emosional dan intelektual, sehingga menghambat pencapaian tujuan pendidikan karakter (Rizkia et al., 2025).

Permasalahan ini juga teridentifikasi di SMP Negeri 8 Bandar Lampung. Berdasarkan observasi awal pada peserta didik kelas VIII, dari 30 peserta didik yang hadir, rata-rata hanya 8-10 peserta didik yang mengajukan pertanyaan atau memberikan respons verbal. Keterlibatan dalam diskusi kelompok terbatas, dengan dominasi 2-3 peserta didik yang lebih vokal sementara anggota lain bersikap pasif. Minat terhadap materi Pendidikan Pancasila tampak rendah,

terutama pada topik-topik yang mata pelajaran Pendidikan Pancasila

bersifat normatif dan abstrak.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, media Board Game dapat menjadi alternatif yang relevan. Board Game didefinisikan sebagai permainan yang melibatkan pemindahan bidak atau objek di atas papan permainan, dengan aturan yang melatih keterampilan seperti strategi, kolaborasi, dan pengambilan keputusan (Merkuri dkk., 2025). Pada konteks pendidikan, Board Game berfungsi sebagai alat pembelajaran aktif yang menggabungkan elemen kompetisi sehat, umpan balik langsung, dan interaksi sosial untuk mendorong keterlibatan siswa (Bayeck, 2020).

Pada penelitian ini, media pembelajaran yang dikembangkan dinamakan PancaPath Board, yaitu sebuah inovasi berbasis permainan ular tangga yang mengusung konsep petualangan edukatif. Media ini mengintegrasikan elemen budaya lokal ke dalam format permainan ular tangga yang disertai kartu soal dan kartu tantangan bermuatan nilai-nilai Pancasila. Penelitian ini mengisi kesenjangan kajian terkait pemanfaatan Board Game untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Kuasi Eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Desain yang digunakan adalah Posttest Only Control Group Design, yang melibatkan dua kelompok: kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tanpa randomisasi penuh (Sugiyono, 2023).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 8 Bandar Lampung tahun pelajaran 2025/2026 yang berjumlah 220 peserta didik. Sampel ditentukan menggunakan teknik purposive sampling, dengan kelas VIII B sebagai kelompok eksperimen (30 peserta didik, menggunakan media PancaPath Board Game) dan kelas VIII C sebagai kelompok kontrol (30 peserta didik, menggunakan media Teka-Teki Silang/TTS).

Variabel independen adalah penggunaan media PancaPath Board Game, sedangkan variabel dependen adalah partisipasi

belajar peserta didik yang diukur valid dari 15 item. Angket

berdasarkan tiga dimensi: perilaku, emosional, dan kognitif (Fredricks, Blumenfeld, & Paris, 2004). Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan angket skala Likert dengan 4 pilihan jawaban.

Instrumen diuji validitasnya menggunakan korelasi Pearson Product Moment dan reliabilitasnya menggunakan Cronbach's Alpha. Hasil uji reliabilitas angket variabel X (Media Board Game) memperoleh koefisien sebesar 0,749 dan variabel Y (Partisipasi Belajar) sebesar 0,763, keduanya termasuk kategori reliabilitas tinggi. Teknik analisis data meliputi statistik deskriptif, uji normalitas Kolmogorov-Smirnov, uji homogenitas Levene, dan uji hipotesis menggunakan Independent Samples T-Test.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Uji validitas dilakukan terhadap 22 peserta didik di luar sampel dengan taraf signifikansi 0,05. Hasil uji validitas angket variabel X menunjukkan 13 item

variabel Y menunjukkan 8 item valid dari 12 item pernyataan. Seluruh item yang valid dilanjutkan untuk analisis data pada responden sampel.

2. Hasil Observasi Partisipasi Belajar

Berdasarkan observasi awal, kelas eksperimen memperoleh persentase partisipasi sebesar 79,44% (kategori sangat baik), sedangkan kelas kontrol sebesar 67,94% (kategori baik). Setelah penerapan media pembelajaran, observasi akhir menunjukkan kelas eksperimen mencapai 85,86% dan kelas kontrol mencapai 83,72%, keduanya dalam kategori sangat baik.

Perbandingan per-indikator menunjukkan kelas eksperimen unggul pada dimensi perilaku (88,33% vs 87,33%) dan terutama dimensi kognitif (87,50% vs 80,33%). Pada dimensi emosional, kelas kontrol sedikit lebih unggul (83,50% vs 80,83%). Perbedaan paling signifikan

terjadi pada dimensi kognitif perbedaan yang signifikan

dengan selisih 7,17 poin persentase, menunjukkan bahwa mekanisme permainan *PancaPath Board* yang mengharuskan peserta didik menjawab pertanyaan kritis dan berdiskusi kelompok lebih efektif dalam mendorong berpikir tingkat tinggi.

3. Uji Prasyarat dan Uji Hipotesis

Uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov menunjukkan nilai signifikansi kelas eksperimen sebesar 0,197 dan kelas kontrol sebesar 0,116 (keduanya $> 0,05$), sehingga data berdistribusi normal. Uji homogenitas Levene menunjukkan nilai signifikansi 0,262 ($> 0,05$), artinya varians data homogen. Oleh karena itu, uji hipotesis dilakukan menggunakan Independent Samples T-Test.

Berdasarkan uji Independent Samples T-Test diperoleh nilai t hitung sebesar 2,810 dengan Sig. (2-tailed) sebesar 0,007 ($< 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, terdapat

dalam partisipasi belajar peserta didik antara kelas eksperimen yang menggunakan media *PancaPath Board Game* dengan kelas kontrol yang menggunakan Teka-Teki Silang pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMP Negeri 8 Bandar Lampung.

permainan berbasis mendorong

4. Pembahasan

Media *PancaPath Board Game* terbukti efektif meningkatkan partisipasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini sejalan dengan pandangan Bayeck (2020) yang menyimpulkan bahwa *board game*

menyederhanakan isu-isu yang kompleks sehingga tepat untuk mengeksplorasi motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam lingkungan formal maupun informal.

Keunggulan

kelas eksperimen pada dimensi kognitif sejalan dengan Plass, Homer, dan Kinzer (2015) yang menegaskan bahw

a

pembelajaran

keterlibatan kognitif yang lebih

media board game mampu

dalam karena permainan mengharuskan pemain menerapkan pengetahuan secara strategis. Mekanisme permainan yang mengharuskan peserta didik menjawab pertanyaan kritis dan berdiskusi kelompok menciptakan scaffolding alami yang mendukung *Zone of Proximal Development* (ZPD) Vygotsky.

Meratanya distribusi skor kelas eksperimen (standar deviasi 3,329 vs 3,709 kelas kontrol) menunjukkan bahwa media PancaPath Board bersifat inklusif, mampu melibatkan seluruh peserta didik termasuk yang biasanya pasif (Navarrete-Ulloa et al., 2024). Data refleksi antusias juga mengonfirmasi hal ini, di mana 70% peserta didik kelas eksperimen berada pada kategori antusiasme. tinggi, jauh melampaui kelas kontrol yang hanya mencapai 46,67%.

Temuan ini memperkuat penelitian Dawistri, Maarif, dan Tan (2024) serta Fitriyani, Barokah, dan Kurniati (2023) yang menunjukkan bahwa

meningkatkan partisipasi aktif, pemahaman materi, dan keterlibatan emosional peserta didik secara bersamaan, serta membuktikan relevansi teori keterlibatan peserta didik Fredricks, Blumenfeld, dan Paris (2004) dalam konteks pembelajaran

Pen

didikan Pancasila

berada pada kategori antusiasme tinggi, jauh melampaui kelas kontrol (46,67%). Media

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media PancaPath Board Game berpengaruh signifikan terhadap partisipasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas VIII SMP Negeri 8 Bandar Lampung. Hal ini dibuktikan oleh hasil uji Independent Samples T-Test dengan nilai t hitung 2,810 dan nilai signifikansi 0,007 (Sig. < 0,05), sehingga H_1 diterima. Kelas eksperimen menunjukkan keunggulan pada dimensi perilaku (88,33%) dan dimensi kognitif (87,50%) dibandingkan kelas kontrol. Selain itu, 70% peserta didik kelas eksperimen

PancaPath Board Game dapat direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan partisipasi belajar secara menyeluruh dan merata pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat Sekolah Menengah Pertama.

DAFTAR PUSTAKA

- Adha, M.M. (2018). Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Universitas Lampung Press.
- Agus, F., dkk. (2024). Transformasi Pembelajaran Inklusif Berbasis Teknologi. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 13(2), 45–58.
- Andriyani, D. (2020). Partisipasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Aktif. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 27(1), 15–24.
- Azizah, N., Rafi'i, A., & Shalihah, M. (2025). Media Smart Board Game dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 16(1), 88–101.
- Azwar, S. (2012). Reliabilitas dan Validitas (edisi 4). Pustaka Pelajar.
- Bayeck, R.Y. (2020). Examining board gameplay and learning: A multidisciplinary review of recent research. *Simulation & Gaming*, 51(4), 411–431.
- Dawistri, A., Maarif, S., & Tan, J.S. (2024). Implementasi Modifikasi Boardgame Tik Tak Tuk pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 4. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 18(1), 55–68.
- Dewi, R., Nimaisa, H., & Amalia, F. (2022). Pendidikan Pancasila sebagai Wadah Pembentukan Identitas Nasional. *Jurnal Konstitusi*, 19(3), 601–622.
- Dwitya, A., dkk. (2023). Gamifikasi dalam Pembelajaran PPKn: Kajian Sistematis. *Jurnal Kewarganegaraan*, 27(2), 189–204.
- Fitriyani, N., Barokah, M., & Kurniati, D. (2023). Media Interaktif Berbasis Permainan dalam Pembelajaran Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan PKn*, 10(2), 77–91.
- Fredricks, J.A., Blumenfeld, P.C., & Paris, A.H. (2004). School engagement: Potential of the concept, state of the evidence. *Review of Educational Research*, 74(1), 59–109.
- Hainey, T., dkk. (2021). A combined systematic literature review of the empirical evidence of game-based learning. *Computers & Education*, 166, 104–120.
- Lestari, W., & Hermawati, D. (2023). Board Game sebagai Solusi Pembelajaran di Sekolah

- Terpencil. Jurnal Teknologi Pendidikan, 25(1), 10–22.
- Merkuri, A., dkk. (2025). Board Games in Education: Definitions, Mechanisms, and Pedagogical Implications. *Games and Culture*, 20(1), 1–19.
- Nasution, R.A., Ziliwu, Y., & Akhiriani, R. (2023). Pendidikan Pancasila sebagai Pendidikan Nilai Komprehensif. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 8(2), 112–125.
- Nurchayani, T., Basori, B., & Sahari, S. (2023). Soft Skills Peserta Didik di Era Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 10(3), 201–215.
- Nurmalisa, Y. (2018). Keterlibatan Aktif Peserta Didik dalam Pembelajaran PKN. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(2), 134–145.
- Othman, N., dkk. (2025). Collaborative Board Games and Inquiry-Based Learning. *Journal of Educational Innovation*, 14(1), 5–18.
- Plass, J.L., Homer, B.D., & Kinzer, C.K. (2015). Foundations of Game-Based Learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283.
- Rahmadini, N., Sundawa, D., & Sopianingsih, A. (2025). Partisipasi Belajar pada Jenjang SMP dalam Konteks Kurikulum Merdeka. *Jurnal Civic Hukum*, 10(1), 55–70.
- Rizkia, A., dkk. (2025). Dominasi Metode Konvensional dan Dampaknya Terhadap Partisipasi Belajar PPKn. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 15(1), 44–58.
- Rohman, A. (2020). Keterlibatan Siswa dan Kesadaran Sipil dalam Pembelajaran Sekolah. *Jurnal Civics*, 17(1), 1–12.
- Sasongko, W. (2022). Tujuan Pembelajaran PPKn dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 35(2), 155–168.
- Seftriyana, I., & Megasari, R. (2025). Pembelajaran Aktif Berbasis Nilai Pancasila di Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 12(1), 14–27.
- Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Susanti, R., & Rukayah. (2020). Partisipasi Belajar Siswa: Konsep dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 26(2), 88–97.
- Syihabuddin. (2024). Ranah Afektif dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Pendidikan Nilai dan Moral*, 13(1), 11–23.

- Widyatama, R., dkk. (2024).
Partisipasi Belajar sebagai
Aspek Fundamental
Pendidikan. *Jurnal Pedagogik*,
11(1), 89–103.
- Yanti, N., Musadad, A.A., & Dantes,
N. (2022). Desain Media Board
Game untuk Pembelajaran.
Jurnal Teknologi Pendidikan,
24(1), 45–60.
- Yusof, A.M., dkk. (2019). Student
Participation as an Indicator of
Learning Achievement.
*International Journal of
Education*, 11(3), 28–40.

