

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA PENDIDIKAN PANCASILA “UTAPA” UNTUK PESERTA DIDIK KELAS V SDN NGILIRAN

Afifah Hanan Maimunah¹ Vincentius Farel Oveno Shannon²
Universitas Sebelas Maret¹, Universitas Sebelas Maret²
afifahhananmaimunah@studentuns.ac.id¹, venos0705@student.uns.ac.id²

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis keefektifan dari pengembangan media pembelajaran ular tangga pada pembelajaran Pendidikan Pancasila sebagai upaya peningkatan keterampilan berpikir kritis dan kerja sama tim peserta didik kelas 5 SDN Ngiliran. Kegiatan pengembangan media pembelajaran ular tangga Pendidikan Pancasila “UTAPA” ini menjadi salah satu bagian program kerja kelompok KKN 166 Universitas Sebelas Maret yang dilaksanakan di SD Negeri Ngiliran, Kecamatan Panekan, Kabupaten Magetan yang berlangsung pada hari Senin, 29 Juli 2024. Sasaran kegiatan sosialisasi ini adalah kelas 5 SDN Ngiliran, dimana materi pembelajaran yang disusun dalam permainan ini diperuntukkan bagi peserta didik kelas 5 SD. Metode pelaksanaan kegiatan dalam pengabdian masyarakat ini meliputi metode diskusi, ceramah, demonstrasi, serta metode tanya jawab. Hasil yang dicapai dari pelaksanaan program sosialisasi dan pengembangan permainan edukatif ini cukup memuaskan, dimana peserta didik terlihat sangat bersemangat, antusias dan merasa tertarik dalam mengikuti serangkaian proses pembelajaran. Hal tersebut terlihat ketika peserta didik saling membantu satu sama lain agar berhasil menjawab soal pada setiap petak permainan, peserta didik juga mulai menunjukkan karakter mandiri ketika bermain yaitu menunjuk salah satu temannya untuk menjadi ketua, dan pion. Selain itu, permainan ini juga membantu peserta didik dalam menimbulkan rasa percaya diri, semangat persatuan dan kesatuan, keterampilan berpikir kritis, komunikasi yang efektif, kerja sama tim, keaktifan, kreativitas, saling tolong menolong, serta meningkatnya rasa nasionalisme. Dengan adanya kegiatan pengembangan media pembelajaran ular tangga Pendidikan Pancasila “UTAPA”, kelompok KKN 166 Universitas Sebelas Maret berupaya membantu peserta didik untuk mendapatkan pengalaman langsung dan bermakna yang pada akhirnya akan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan analitis peserta didik di era globalisasi. Dalam konteks sosial, permainan edukatif UTAPA juga membantu peserta didik untuk memahami pentingnya kerja sama, toleransi, dan pengambilan keputusan yang demokratis, sesuai dengan nilai-nilai Pancasila yang menjadi pedoman dalam permainan ini.

Kata kunci : pengembangan media pembelajaran, ular tangga Pendidikan Pancasila

ABSTRACT

This research aims to analyze the effectiveness of snakes and ladders learning media innovations in Pancasila education learning as an effort to improve students' critical thinking skills. The activity of developing snakes and ladders learning media for Pancasila Education "UTAPA" is one part of the 166 Sebelas Maret University KKN group work program which was carried out at SD Negeri Ngiliran, Panekan District, Magetan Regency which took place on Monday, 29 July 2024. The target of this socialization activity was the class 5 SDN Ngiliran, where the learning material prepared in this game is intended for grade 5 elementary school students. Methods for carrying out activities in community service include discussion, lecture, demonstration and question and answer methods. The results achieved from implementing the socialization program and developing educational games were quite satisfactory, where students looked very enthusiastic, enthusiastic and interested in participating in a series of learning processes. This can be seen when students help each other to successfully answer questions on each game plot, students also begin to show their independent character when playing, namely appointing one of their friends to be the leader and pawn. Apart from that, this game also helps

students to develop a sense of self-confidence, a spirit of unity and oneness, critical thinking skills, effective communication, teamwork, activeness, creativity, helping each other, and increasing a sense of nationalism. With the activity of developing the snakes and ladders learning media for Pancasila Education "UTAPA", the KKN 166 Sebelas Maret University group seeks to help students gain direct and meaningful experience which will ultimately improve students' critical and analytical thinking skills in the era of globalization. In a social context, UTAPA educational games also help students to understand the importance of cooperation, tolerance and democratic decision making, in accordance with the Pancasila values which guide this game.

Keywords : *development of learning media, snakes and ladders of Pancasila Education*

PENDAHULUAN

Tantangan utama yang dihadapi pada abad ke-21 adalah pengembangan sumber daya manusia, yang memerlukan peningkatan mutu pendidikan di Indonesia. Pendidikan Pancasila berfokus pada pengembangan kemampuan berpikir kritis. Namun, peningkatan kemampuan berpikir kritis di kalangan peserta didik masih menjadi masalah dalam dunia pendidikan (Anggraini & Rochmadi, 2021). Pada umumnya, proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru seringkali menggunakan metode ceramah, presentasi, tanya jawab sampai pemberian dan pengerjaan soal-soal (Inawati & Puspasari, 2020). Hal tersebut seringkali membuat peserta didik merasa bosan dan proses pembelajaran cenderung menjadi kurang menarik, sehingga kreativitas guru sangat diperlukan selama proses pembelajaran berlangsung, agar nantinya proses pembelajaran dapat berjalan secara maksimal. Guru sekolah dasar bukan hanya berperan untuk mencerdaskan generasi bangsa yang meliputi segala aspek seperti emosional, intelektual, spiritual, fisik maupun yang lainnya akan tetapi, guru juga memiliki peran sebagai fasilitator, pengelola kelas maupun mediator (Mufatikhah et al., 2023). Sehingga guru dituntut untuk bertindak secara kreatif dalam mengembangkan media maupun metode pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, karena media pembelajaran yang di gunakan guru dapat berpengaruh terhadap minat dan motivasi belajar peserta didik. Penggunaan mainan yang beragam dalam pembelajaran menjadikan proses belajar lebih menyenangkan dan menarik.

Pancasila sebagai dasar negara Republik Indonesia memiliki peran penting dalam membangun dan mengembangkan Bangsa Indonesia. Sejak ditetapkannya, Pancasila menjadi landasan moral, etis, dan politik bagi masyarakat Indonesia. Nilai-nilai moral yang terkandung di dalam Pancasila memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, terutama di tingkat sekolah dasar. Pada usia dini, peserta didik sekolah dasar belajar tentang nilai-nilai dasar yang membentuk karakter mereka dan membantu mereka memahami tentang kehidupan sosial di Indonesia. Ditingkat sekolah dasar, pengenalan dan pemahaman terhadap materi Pendidikan Pancasila sangat penting sebagai dasar pembentukan nilai-nilai dasar dan moral sejak dini. Melalui Pendidikan Pancasila, peserta didik diajarkan tentang pentingnya toleransi, gotong royong, keadilan, persatuan serta pemahaman sejarah Bangsa Indonesia, yang

menjadi fondasi bagi peserta didik untuk tumbuh menjadi orang yang mencintai tanah airnya sendiri yang berkembang memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi, menghargai perbedaan dan memiliki rasa cinta tanah air serta memperkuat identitas bangsa di tengah arus globalisasi yang terus mengikis rasa nasionalisme.

Penting bagi sekolah untuk terus meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila kepada peserta didik. Tidak hanya mengenalkan Pancasila sebagai konsep, tetapi juga mengintegrasikannya dengan kegiatan sehari-hari, sehingga nilai-nilai Pancasila dapat dipraktikkan dalam kehidupan nyata oleh peserta didik. Upaya peningkatan pemahaman nilai-nilai Pancasila perlu dikelola dan dibuat semenarik mungkin menggunakan media pembelajaran yang terbaru dan tidak terkesan membosankan guna menarik perhatian peserta didik. Penggunaan media pembelajaran di sekolah harusnya mudah didapat dan harganya pun tergolong murah. Bermain merupakan salah satu cara untuk belajar agar tidak jenuh, media pembelajaran yang dibuat oleh guru tentunya beragam ada yang masuk dalam kategori mahal dan kategori murah.

Pada pelaksanaannya, sebagai bentuk pengembangan media pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar, ular tangga Pendidikan Pancasila “UTAPA” menjadi salah satu program kerja kelompok KKN Universitas Sebelas Maret kelompok 166 selama di Desa Ngiliran, Kecamatan Panekan, Kabupaten Magetan. Ular tangga Pendidikan Pancasila “UTAPA” tidak hanya bertujuan untuk memperkenalkan materi Pendidikan Pancasila, tetapi juga untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis di era globalisasi, komunikasi efektif, dan kerja sama tim bagi peserta didik. Program ini dilatarbelakangi oleh pentingnya peningkatan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan kerja sama peserta didik di era globalisasi, selain itu program ini dirancang khusus untuk meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai konsep materi Pendidikan Pancasila melalui cara yang interaktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, melalui program edukasi pengembangan media pembelajaran ini, kelompok KKN 166 Universitas Sebelas Maret berupaya membantu guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan mengajarkan peserta didik terkait dengan kemampuan komunikasi efektif, kerja sama tim, dan keterampilan berpikir kritis di era globalisasi seperti sekarang ini.

Pada permainan ini terdiri dari petak-petak, dimana pada setiap petak dalam permainan ular tangga terdapat soal Pendidikan Pancasila, tebak gambar, dan tantangan untuk menyanyikan lagu daerah yang harus diselesaikan oleh pion serta anggota kelompoknya. Selama permainan, peserta didik dihadapkan pada situasi untuk berpikir secara kritis dan cepat dalam menyelesaikan soal-soal yang terdapat pada petak yang diduduki. Melalui metode diskusi, ceramah, demonstrasi, serta metode tanya jawab, peserta didik belajar menganalisis situasi, mempertimbangkan berbagai sudut pandang, dan mengambil keputusan yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Proses pembelajaran ini secara tidak langsung memberikan pengalaman bermakna, melatih keterampilan berpikir kritis di era globalisasi, serta komunikasi yang efektif bagi peserta didik.

Permainan ini dirancang untuk dimainkan secara berkelompok, dimana peserta didik harus bekerja sama untuk dapat memenangkan permainan. Hal ini dapat

membantu peserta didik dalam menumbuhkan rasa kebersamaan, toleransi, dan kerja sama tim. Hal ini juga mengacu pada tema KKN kelompok KKN 166 Universitas Sebelas Maret yaitu “Edukasi, Pendampingan dan Pemberdayaan Masyarakat” dalam hal ini kelompok KKN 166 menjadikan permainan edukatif ini sebagai sarana inovasi media pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas, baik dalam kegiatan kelompok kecil maupun dalam skala kelas yang lebih besar. Sasaran dalam kegiatan pengabdian ini adalah peserta didik dan guru kelas 5 SD Negeri Ngiliran. Penggunaan permainan edukatif Ular Tangga Pendidikan Pancasila “UTAPA” sebagai media pembelajaran di SDN Ngiliran diharapkan dapat memberikan dampak positif dalam pembentukan karakter peserta didik. Melalui permainan edukatif ini, peserta didik tidak hanya memahami materi Pendidikan Pancasila secara kognitif, melainkan pengaplikasiannya juga menghasilkan pengalaman belajar yang bermakna, menyenangkan dan interaktif.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu terkait dengan sasaran atau objek penelitian, tempat, serta lebih memfokuskan pada tujuan dan hasil yang diperoleh dari penerapan media pembelajaran ular tangga Pendidikan Pancasila. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis keefektifan dari inovasi media pembelajaran ular tangga pada pembelajaran Pendidikan Pancasila sebagai upaya peningkatan keterampilan berpikir kritis dan kerja sama tim peserta didik.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengembangan media pembelajaran ular tangga Pendidikan Pancasila “UTAPA” ini menjadi salah satu bagian program kerja kelompok KKN 166 Universitas Sebelas Maret yang dilaksanakan di SD Negeri Ngiliran, Kecamatan Panekan, Kabupaten Magetan yang berlangsung pada hari Senin, 29 Juli 2024. Metode untuk pelaksanaan kegiatan dalam pengabdian masyarakat ini meliputi metode diskusi, ceramah, demonstrasi, serta metode tanya jawab. Metode ceramah dilaksanakan ketika mengenalkan media pembelajaran ular tangga Pendidikan Pancasila “UTAPA” serta memberikan penjelasan kepada peserta didik terkait mekanisme pelaksanaan permainan ular tangga. Media diskusi digunakan ketika pembentukan kelompok, pemilihan ketua, serta pemilihan pion sebagai perwakilan dari kelompok. Metode demonstrasi dilaksanakan ketika peserta didik mempraktikkan secara langsung permainan ular tangga. Pada proses pelaksanaan pembelajaran ini juga menggunakan metode tanya jawab, dimana pada setiap petak dalam papan permainan ular tangga terdapat soal Pendidikan Pancasila, tebak gambar, dan tantangan untuk menyanyikan lagu daerah yang harus diselesaikan oleh pion serta anggota kelompoknya, jika pion berada di petak tersebut. Apabila pion dan anggota kelompoknya dapat menjawab soal yang berada di petak tersebut dengan tepat, maka pion tetap berada di petak tersebut dan menunggu giliran serta mendapatkan *reward*. Namun sebaliknya, apabila pemain tidak dapat menjawab soal yang berada di petak tersebut dengan tepat, pion dan anggota kelompoknya tidak mendapatkan *snack* sebagai *reward* permainan. Melalui kegiatan pendampingan inovasi pembelajaran Pendidikan Pancasila ini, diharapkan peserta didik dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis di era globalisasi, melatih kemampuan

kerja sama tim, serta komunikasi yang efektif. Sasaran dalam kegiatan pengabdian ini adalah peserta didik dan guru kelas 5 SD Negeri Ngiliran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang berfokus pada pembentukan warga negara yang faham serta dapat melakukan hak-hak dan kewajiban sebagai upaya menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (Magdalena et al., 2020). Pendidikan Pancasila berfungsi sebagai alat untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Salah satunya yaitu menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang mengutamakan pada pembentukan warga negara yang paham dan mampu melaksanakan hak dan kewajibannya sehingga bisa menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter sesuai dengan yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Oleh karenanya, Pendidikan Pancasila diajarkan pada jenjang pendidikan dasar, menengah dan tinggi.

Pendidikan nasional berfungsi meningkatkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Maka dalam rangka mewujudkan tujuan pendidikan nasional, diperlukan pendidikan dengan pembelajaran yang berkualitas. Pendidikan Pancasila hadir sebagai alat untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional yang salah satunya ialah menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Ikhwan, 2015). Oleh karenanya Pendidikan Pancasila diajarkan pada jenjang pendidikan dasar, menengah dan tinggi.

Dalam rangka mewujudkan tujuan pendidikan nasional dan tujuan Pendidikan Pancasila yang selaras, maka perlu diciptakan pembelajaran yang berkualitas, salah satunya dengan pengembangan media pembelajaran. Pada umumnya, proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru seringkali menggunakan metode ceramah, presentasi, tanya jawab sampai pemberian dan pengerjaan soal – soal (Inawati & Puspasari, 2020). Hal tersebut seringkali membuat peserta didik merasa bosan dan proses pembelajaran cenderung menjadi kurang menarik, sehingga kreativitas guru sangat diperlukan selama proses pembelajaran berlangsung, agar nantinya proses pembelajaran dapat berjalan secara maksimal. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mengajar dengan cara mengkolaborasikan antara belajar dan bermain (Dewantara et al., 2020).

Pengembangan media pembelajaran membutuhkan kreativitas agar materi dapat tersampaikan dengan baik. Media pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini berupa permainan edukatif ular tangga Pendidikan Pancasila yang disingkat dengan nama “UTAPA”. UTAPA merupakan permainan edukatif yang dapat dimainkan secara berkelompok. Melalui media pembelajaran UTAPA ini harapannya dapat meningkatkan

motivasi belajar peserta didik, karena permainan edukatif ini dirancang secara menarik dan mudah untuk dimainkan.

Penggunaan media pembelajaran yang dibuat oleh kelompok KKN 166 Universitas Sebelas Maret merupakan sebuah modifikasi permainan tradisional untuk dijadikan sebagai media pembelajaran, dimana media ini dapat digunakan oleh guru dalam memberikan materi pembelajaran melalui media yang telah dibuat, media pembelajaran berupa permainan edukatif sangat efektif digunakan sebagai media belajar dalam meningkatkan wawasan pada peserta didik khususnya sekolah dasar.

Hasil belajar yang diperoleh setelah menerapkan Permainan Ular Tangga Pendidikan Pancasila “UTAPA” yaitu peserta didik terlihat sangat bersemangat, antusias dan merasa tertarik dalam mengikuti serangkaian permainan. Hal tersebut terlihat ketika peserta didik saling membantu dan *support* satu sama lain agar berhasil menjawab soal pada setiap petak permainan. Sebagian besar peserta didik menyukai permainan ini karena permainan ini didesain secara menarik dan dilengkapi dengan gambar, peserta didik juga mulai menunjukkan karakter mandiri ketika bermain yaitu menunjuk salah satu temanya untuk menjadi ketua, dan pion. Selain itu, permainan ini juga membantu peserta didik dalam meningkatkan rasa percaya diri, semangat persatuan dan kesatuan, keterampilan berpikir kritis, komunikasi yang efektif, kerja sama tim, aktif, kreatif, saling bantu munculnya sikap nasionalisme serta menimbulkan motivasi belajar. Adanya peningkatan motivasi belajar yang nantinya akan memperbaiki mutu dan kualitas pendidikan di Indonesia. Dengan adanya permainan UTAPA sebagai bagian inovasi media pembelajaran, kelompok KKN 166 Universitas Sebelas Maret berupaya membantu peserta didik untuk belajar melalui pengalaman langsung dan bermakna. Selain itu, permainan ini dirancang untuk menimbulkan rasa ingin tahu dan kreativitas peserta didik, yang pada akhirnya akan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan analitis mereka terhadap pemecahan masalah. Dalam konteks sosial, permainan edukatif UTAPA juga diharapkan dapat menjadi sarana yang efektif dalam mengajarkan pentingnya kerja sama, toleransi, dan pengambilan keputusan yang demokratis, sesuai dengan nilai-nilai Pancasila yang menjadi pedoman dalam permainan ini. Dalam permainan edukatif ini, tidak hanya berisi materi mengenai Pendidikan Pancasila saja, melainkan juga ada penyisipan materi terkait pelestarian budaya daerah dengan menyanyikan lagu-lagu daerah dan juga penguatan profil pelajar Pancasila.

Dengan penyisipan tantangan untuk menyanyikan lagu-lagu daerah dalam permainan, peserta didik diajak untuk belajar mengenai keragaman budaya Indonesia, dan juga diajak untuk melestarikan budaya daerah melalui aktivitas yang menyenangkan dan interaktif. Kegiatan ini diharapkan dapat menumbuhkan rasa cinta dan kebanggaan terhadap budaya daerah mereka, sekaligus memperkuat rasa persatuan dan kesatuan di tengah keragaman. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan dapat menjadi sarana dalam mencetak generasi yang berwawasan luas, memiliki kecintaan yang mendalam terhadap budaya dan tanah air.

Sehingga dalam hal ini permainan edukatif ular tangga Pendidikan Pancasila “UTAPA” memiliki beberapa kelebihan diantaranya yaitu peserta didik menjadi lebih kreatif dan aktif, meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan keterampilan berpikir

kritis, menumbuhkan kecerdasan motorik, emosional, meningkatkan kecerdasan intelektual. Sedangkan menurut Eka Supriatna kelebihan dari bermain ular tangga diantaranya yaitu membantu perkembangan motorik, sosial, fisik, emosional maupun psikologis peserta didik.

Permainan edukatif ular tangga Pendidikan Pancasila “UTAPA” yang dijadikan sebagai salah satu inovasi media pembelajaran sangat mengedukasi karena memberikan pengalaman yang bermakna selama proses pembelajaran. Permainan ular tangga juga memberikan banyak manfaat salah satunya yaitu sebagai sarana dalam melestarikan budaya tradisional melalui proses belajar dikelas. (Suananda, 2018). Dimana permainan tradisional yang menjadi peninggalan nenek moyang tentu harus dijaga dan dilestarikan keberadaanya.

KESIMPULAN

Kegiatan pengembangan media pembelajaran ular tangga Pendidikan Pancasila “UTAPA” ini menjadi salah satu bagian program kerja kelompok KKN 166 Universitas Sebelas Maret yang dilaksanakan di SD Negeri Ngiliran, Kecamatan Panekan, Kabupaten Magetan yang berlangsung pada hari Senin, 29 Juli 2024. Penggunaan media pembelajaran yang dibuat oleh kelompok KKN 166 Universitas Sebelas Maret merupakan sebuah modifikasi permainan tradisional untuk dijadikan sebagai media pembelajaran, dimana media ini dapat digunakan oleh guru dalam memberikan materi pembelajaran melalui media yang telah dibuat, media pembelajaran berupa permainan edukatif sangat efektif digunakan sebagai media belajar dalam meningkatkan wawasan pada peserta didik khususnya sekolah dasar.

Hasil belajar yang diperoleh setelah menerapkan Permainan Ular Tangga Pendidikan Pancasila “UTAPA” yaitu peserta didik terlihat sangat bersemangat, antusias dan merasa tertarik dalam mengikuti serangkaian permainan. Sebagian besar peserta didik menyukai permainan ini karena permainan ini didesain secara menarik dan dilengkapi dengan gambar, peserta didik juga mulai menunjukkan karakter mandiri ketika bermain yaitu menunjuk salah satu temanya untuk menjadi ketua, dan pion. Selain itu, permainan ini juga membantu peserta didik dalam meningkatkan rasa percaya diri, semangat persatuan dan kesatuan, keterampilan berpikir kritis, komunikasi yang efektif, kerja sama tim, aktif, kreatif, saling bantu munculnya sikap nasionalisme serta menimbulkan motivasi belajar. Adanya peningkatan motivasi belajar yang nantinya akan memperbaiki mutu dan kualitas pendidikan di Indonesia. Dengan adanya permainan UTAPA sebagai bagian pengembangan media pembelajaran, kelompok KKN 166 Universitas Sebelas Maret berupaya membantu peserta didik untuk belajar melalui pengalaman langsung dan bermakna. Selain itu, permainan ini dirancang untuk menimbulkan rasa ingin tahu dan kreativitas peserta didik, yang pada akhirnya akan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan analitis mereka terhadap pemecahan masalah. Dalam konteks sosial, permainan edukatif UTAPA dapat menjadi sarana yang efektif dalam mengajarkan pentingnya kerja sama, toleransi, dan pengambilan keputusan yang demokratis, sesuai dengan nilai-nilai Pancasila yang

menjadi pedoman dalam permainan ini. Dalam permainan edukatif ini, tidak hanya berisi materi mengenai Pendidikan Pancasila saja, melainkan juga ada penyisipan materi terkait pelestarian budaya daerah dengan menyanyikan lagu-lagu daerah dan juga penguatan profil pelajar Pancasila. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi sarana dalam mencetak generasi yang berwawasan luas, memiliki kecintaan yang mendalam terhadap budaya dan tanah air.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada Universitas Sebelas Maret yang telah mendukung kegiatan pengabdian ini melalui pendanaan kegiatan KKN tahun 2024 ini. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah serta bapak/ibu guru yang telah memberikan kesempatan kepada kami untuk melaksanakan kegiatan sosialisasi dan pengembangan media pembelajaran, tak lupa kami juga mengucapkan terima kasih kepada peserta didik kelas 5 SDN Ngiliran yang turut berpartisipasi secara aktif pada kegiatan yang telah dilaksanakan. Semoga kegiatan sosialisasi dan pengembangan media pembelajaran ini memberikan dampak positif bagi sekolah serta kegiatan pembelajaran khususnya di SDN Ngiliran dimasa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, L. A., & Rochmadi, N. W. (2021). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas VIII Melalui Media Ular Tangga Kewarganegaraan Pada Mata Pelajaran Ppkn. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 6(2), 480–488. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jppk>
- Arifin, M. Z., & Setiawan, A. (2020). Strategi Belajar Dan Mengajar Guru Pada Abad 21. *Indonesian Journal of Instructional Technology*, 1(2), 37–46. <http://journal.kurasinstitut.com/index.php/ijit>
- Dewantara, A. H., B., A., & Harnida. (2020). Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Media Berbasis It Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa. *Journal of Primary Education*, 1(1), 18. <https://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/algurfah/index>
- Ikhwan, W. K. (2015). Implementasi Standar Isi, Standar Proses, Standar Lulusan Sebagai Standar Mutu pendidikan MTs Negeri Di kabupaten Tulungagung. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 4(1), 16–22. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v4i1.68>
- Inawati, A., & Puspasari, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Ular Tangga Berbasis Unity 3D Pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X OTKP di SMKN 4 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(1), 96–108. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n1.p96-108>
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. *Jurnal Pendidikan Dan Sains STITPN*, 2, 97–104. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang/article/download/995/689#:~:text=Tujuan utama pendidikan kewarganegaraan adalah,mengkaji dan akan menguasai ilmu>
- Mufatikhah, N., Rondli, W. S., & Santoso. (2023). Strategi Guru Dalam Motivasi Belajar PPKn Siswa SD. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 465–471. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4667>

