



IMPLEMENTASI *BOARDGAME QR CODE* “SILAMON” DALAM PENANAMAN NILAI-NILAI PANCASILA PADA SISWA

***Dra Farida Hanum, M.Pd**

MI. Asasul Huda Randegan

Email: mamhanum68@gmail.com

Abstract

Pancasila and civic education is often considered as monotonous subjects. Exceptionally when the subject is delivered via conventional method. It is essential to employ distinctive learning strategies for an enchanting learning process and could potentially improve the character of the students. Boardgame QR Code “SILAMON” is a learning media in the type of boarding game which also utilizes QR code technology throughout the game. Through Research and Development (R&D), particularly by employing ADDIE model, this research aims to achieve an effective learning media by the means of implementing Pancasila values to the learners. The implication is, beside improving the literation skill about Pancasila, learners or students will be able to obtain new experience in understanding novel technology in the form of QR code.

Keywords: Boardgame SILAMON, QR Code and Pancasila values

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan seringkali dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan. Terlebih lagi saat pembelajaran dilakukan secara konvensional. Dibutuhkan strategi pembelajaran yang berbeda agar pembelajaran menyenangkan serta mampu memberikan perubahan pada karakter siswa. *Boardgame QR.Code “SILAMON”* adalah media pembelajaran berjenis permainan papan dengan memadukan teknologi *QR.Code* dalam permainan. Melalui *Research and Development* (R & D) dengan menggunakan model ADDIE penelitian ini dilakukan dalam rangka menghasilkan media pembelajaran yang efektif dalam mengajarkan nilai-nilai Pancasila pada siswa. Implikasinya, selain dapat meningkatkan literasi Pancasila, siswa juga dapat memperoleh pengalaman teknologi baru berupa *QR.Code*

Kata Kunci: *Boardgame SILAMON, QR Code* dan nilai Pancasila

I. Pendahuluan

Pembelajaran yang monoton dan konvensional menimbulkan kebosanan dan kesulitan dalam menerima materi pelajaran, apalagi jika materi tersebut disampaikan dengan menggunakan metode ceramah. Hal ini berbanding terbalik dengan kondisi era abad 21. (Ichsan et al., 2019) Kompetensi siswa yang dibutuhkan pada abad 21, selain siswa harus mampu menganalisis masalah lebih dari sekedar menghafal konsep juga mampu menemukan solusi. Tepatnya dibutuhkan kemampuan berpikir tingkat tinggi meliputi kemampuan menganalisis masalah, mengevaluasi, menciptakan inovasi dan memecahkan masalah. Tidak hanya itu, abad 21 juga membutuhkan generasi yang berkarakter.



Membangun manusia yang bertanggung jawab, peduli dan berkontribusi. melalui pendidikan karakter dapat mengembangkan siswa menjadi generasi berkualitas, adil, tekun serta memiliki kasih sayang terhadap sesama (Singh, 2019).

Namun kenyataannya, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKN) sering dianggap pelajaran yang membosankan dan tidak menarik, apalagi jika diajarkan secara konvensional dengan menggunakan metode ceramah. Selain menimbulkan kebosanan juga tidak memberikan efek apapun terhadap karakter siswa, setelah mengikuti pelajaran PKN. Siswa bersifat pasif, karena segala informasi berasal dari guru, tidak ada timbal balik dari pendapat siswa. Bahkan dengan pembelajaran yang bersifat satu arah, siswa tidak mendapatkan kesempatan untuk menggali dan menemukan informasi, melakukan penyelidikan atau bahkan memecahkan masalah. Padahal melalui pembelajaran PKN siswa diajarkan memiliki karakter yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Hal ini dapat dilihat dari fungsi Pancasila selain sebagai dasar Negara, pandangan hidup bangsa Indoensia juga sebagai Ideologi bangsa, yang didalamnya memuat karakter bangsa sebagaimana yang terdapat pada sila-sila Pancasila (Asmaroini, 2016).

Dengan demikian dibutuhkan media pembelajaran yang dapat merangsang terjadinya pembelajaran aktif. (Triboni & Weber, 2018) Pembelajaran aktif merupakan strategi yang dibutuhkan dalam menghasilkan siswa yang cakap berliterasi khususnya literasi Pancasila. Media permainan dapat memberikan pendekatan yang menarik untuk pembelajaran aktif. Karena permainan menggabungkan pembangunan pengetahuan dengan kegiatan yang menyenangkan. Pemanfaatan permainan papan, diharapkan dapat memberikan warna dalam pembelajaran PPKn, apalagi jika permainan papan dipadukan dengan teknologi terkini seperti *QR. Code*. Terdapat tiga keuntungan dengan menggunakan *Boardgame* dalam pembelajaran diantaranya: 1) siswa terlibat secara langsung dalam permainan, dengan demikian siswa dapat bersosialisasi secara langsung dengan teman-teman yang lain, bekerja sama, membangun komitmen, hal ini secara tidak langsung membentuk karakter siswa 2) menerapkan keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis, kolaborasi inovasi dan dapat memecahkan masalah, 3) dapat mengintegrasikan dan menerapkan pembelajaran dalam sebuah permainan (Christopher et al., n.d.)

Boardgame QR.Code 'SILAMON' adalah media pembelajaran yang menggunakan papan permainan yang didesain sedemikian rupa sesuai dengan tujuan pembelajaran.



Boardgame QR.Code SILAMON merupakan perpaduan antara permainan tradisional dengan teknologi digital. Pemanfaatan teknologi digital berupa penggunaan *QR Code* dalam kartu permainan. Dengan *QR Code* siswa dapat mengakses permainan menggunakan gadgetnya. Terdapat beberapa alasan penggunaan *QR.Code* dalam media *boardgame SILAMON* diantaranya; 1) mengenalkan *QR. Code* pada siswa, 2) memudahkan siswa mengakses pertanyaan, 3) membuat pembelajaran jadi menyenangkan, 4) menciptakan sikap kebersamaan dalam satu tim (Widyasari et al., 2019). *Boardgame* ini dirancang khusus untuk pembelajaran penanaman nilai-nilai Pancasila, sebagaimana yang kita ketahui bahwa terdapat bermacam-macam jenis *boardgame* yang dapat dimanfaatkan untuk pendidikan seperti; *scrabel, Sudoku, ular tangga* dan *monopoli*. *Boardgame SILAMON* memanfaatkan jenis *monopoli* yang dipadukan dengan teknologi. Pada *boardgame* ini melatih konsentrasi dan daya ingat siswa. Terdapat 3 cakupan pada *boardgame* ini, yaitu aspek visual (gambar), aspek audio (berdiskusi dan Tanya jawab) serta afektif (sikap dari para pemain) (Treher, n.d.). Melalui *boardgame* siswa menjadi aktif dalam berdiskusi dengan kelompok mainnya, memecahkan masalah, belajar menjadi tim yang solid serta membangun skill bersama tim dan dapat berpikir kritis serta memperoleh banyak informasi baru dari permainan terutama yang berkaitan dengan literasi nilai-nilai Pancasila. *Boardgame QR. Code SILAMON* adalah jenis permainan *monopoli*. Jika permainan pada *monopoli* adalah permainan yang melatih pemain untuk bagaimana pintar-pintar mengelolah keuangan hingga menjadi pemenang, pada *Boardgame QR Code SILAMON* lebih mengedepankan siswa untuk berlomba-lomba mendapatkan reward yang banyak dari usahanya menjawab pertanyaan pada petak-petak ragam budaya Indonesia. Dengan demikian yang memperoleh banyak reward mereka yang menjadi pemenangnya.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sejauh mana pemanfaatan *Boardgame QR Code Silamon* dapat menanamkan nilai-nilai Pancasila pada siswa. Manfaat penelitian diharapkan pembelajaran PKN lebih menarik dan bervariasi, siswa lebih mudah belajar penanaman nilai-nilai Pancasila.

Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Reseach and Development (R & D)* dengan model pengembangan ADDIE. *Reseach and development (R & D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji



keefektifannya (Keislaman, 2017). Metode R & D dengan model ADDIE terdiri dari 5 tahap yakni: 1) *Analysis* (analisis), 2) *Design* (perancangan), 3) *Development* (pengembangan), 4) *Implementation* (implementasi), dan 5) *evaluation* (evaluasi). Adapun subyek penelitiannya adalah guru dan siswa kelas 6 MI. Asasul Huda Randegan

II. Hasil dan Pembahasan

Penelitian kali ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R & D) dengan model ADDIE. Berikut adalah hasil penelitian media *boardgame* dari model ADDIE, yaitu:

a. *Analysis* (menganalisa)


Analysis dimaksudkan untuk menganalisa permasalahan yang muncul pada pembelajaran PKN. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 6, diperoleh data bahwa penanaman nilai-nilai Pancasila cukup melalui metode ceramah sesuai dengan materi LKS siswa. Sedangkan media dan sumber belajar yang digunakan masih sebatas pada powerpoint ataupun youtube karya orang lain dari sosial media. Atau pun dari sumber buku LKS saja. Dengan demikian, pemanfaatan media bermain sambil belajar belum pernah dilakukan.

Selain itu untuk memperoleh data yang akurat, penulis juga menyebarkan angket kepada siswa, untuk mengetahui seberapa besar pengetahuan siswa tentang nilai-nilai Pancasila dan jenis permainan monopoli, hasil yang diperoleh hampir separoh lebih dari jumlah sampling (20 siswa) memahami nilai Pancasila melalui membaca serta 20 siswa mengenal permainan monopoli sedangkan 36 siswa belum memahami nilai-nilai Pancasila dan belum pernah bermain pernah bermain monopoli. Peneliti juga menyebarkan beberapa soal yang ada di kartu soal boardgame. Beberapa soal diberikan kepada siswa dengan tujuan untuk mengukur kemampuan siswa dalam menjawab soal terkait dengan nilai-nilai pancasila.

b. *Design* (mendesain)

Selanjutnya, hal yang perlu dirancang untuk menjawab permasalahan dalam pembelajaran PKN adalah mendesain media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat/peralatan untuk menerapkan proses yang memungkinkan pendidik atau siswa untuk melakukan kegiatan belajar, yang mengedepankan keaktifan siswa (Widodo, 2018).



Media *Boardgame QR Code SILAMON* adalah media yang dirancang untuk pembelajaran PKN, *SILAMON* kepanjangan dari sila-sila monopoli, artinya permainan monopoli berisikan nilai-nilai karakter yang sesuai dengan Pancasila. Adapun Papan permainan didesain berbentuk segi Lima (bentuk limas) yang mengindikasikan sila Pancasila. papan permainan mengambil tema Bhineka Tunggal Ika, dengan memanfaatkan daerah-daerah di Indonesia sebagai unsur yang dimuat pada papan permainan. Diantaranya rumah adat, pakaian adat, asesoris tarian, makanan daerah, tempat wisata. Dengan bentuk permainan seperti permainan monopoli pada umumnya. Tidak hanya itu, dalam permainan dibutuhkan media kartu diantaranya; kartu game, kartu reward, kartu punishment, coint dan kartu lainnya. Kartu-kartu *game*, dirancang untuk menunjukkan seberapa kemampuan siswa memahami nilai-nilai pancasila. soal dirancang dengan jenis soal *Hots*, *Mots* dan *Lots*. Dengan jenis pertanyaan seputar permasalahan kehidupan sehari-hari. Kartu soal ini merupakan kartu yang wajib dijawab oleh peserta saat melanjutkan permainan, dengan menggunakan barcode saat memainkannya. Kartu terletak dibawah petak diantara petak-petak Pancasila. Setiap sisi terdiri dari Lima petak, setiap petak memiliki maksud yang berbeda, misalkan sisi pertama terdiri dari Tiga petak gambar lambang dari sila pertama dengan gambar bintang,  berisikan gambar pakaian adat dari berbagai daerah, dibawah petak-petak tersebut terdapat beberapa kartu soal yang harus dijawab. Jika pemain dapat menjawab dengan benar, maka memperoleh poin senilai Rp. 20.000.00, namun jika pemain tidak mampu menjawab maka poin akan dikurangi senilai Rp.10.000.00. Selain Tiga petak yang berisikan identitas suatu daerah, juga terdapat satu petak karakter, gambar pada petak tersebut menunjukkan contoh karakter baik pada anak. Isi soal pada kartu karakter yakni tentang karakter-karakter baik yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Kemudian Satu petak bertuliskan Silamon Misteri. Silamon misteri ini berisikan soal yang misteri, yang berbeda dengan soal dari Tiga Petak lambang sila Pancasila dan petak karakter. Kartu misteri berisikan soal moderasi beragama, pengenalan adat dan budaya Indonesia. Kesemua kartu soal tersebut ber-barcode, dan hanya bisa diakses melalui gadget, jadi pemain harus menggunakan gadgetnya untuk membuka soal dengan menginstal terlebih dahulu aplikasi *barcode scanner* seperti pada gambar berikut ini;



c. Development (Pengembangan)

Produk media *boardgame QR Code Silamon* divalidasi oleh tim ahli materi dan ahli media. Tujuan validasi adalah untuk memperoleh kritik dan saran dari validator terkait dengan kelayakan media. Melalui kritik dan saran dari validator, dapat digunakan acuan dalam memperbaiki *Boardgame QR Code Silamon*. Tingkat validitas diketahui melalui hasil analisis kegiatan uji coba yang dilaksanakan melalui dua tahap yaitu uji coba yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Berikut hasil uji pakar yang dilakukan oleh tim ahli media dan ahli materi.

HASIL UJI PAKAR

No	Indikator	Skor ideal	Skor aktual	AP (%)	Kategori
1	Media pembelajaran	75	48	64%	Tinggi
2	Materi Pembelajaran	60	46	76%	Tinggi
3	Pembelajaran	60	50	83%	Sangat tinggi
Rata-rata				74,3%	Tinggi

Berdasarkan uji kelayakan dari media pembelajaran, materi pembelajaran dan pembelajaran, diperoleh hasil rata-rata 74 % dalam kategori tinggi, hal ini menunjukkan bahwa kriteria kelayakan media yang dikembangkan berada pada kategori (nilai presentase ≥ 61) sehingga media layak digunakan dalam pembelajaran PKN

d. Implementation (Implementasi)

Implementasi dilakukan dengan menganalisis angket respon dari siswa setelah melakukan proses pembelajaran menggunakan media *Boardgame QR Code Silamon*. Hasil analisis meliputi pre-test, post-test, serta ketertarikan siswa menggunakan boardgame dalam pembelajaran. Secara lengkap tersaji pada table berikut.

TABEL 1; HASIL DATA PRE-TEST DAN POST-TEST

Nilai	Nilai Pre-test						Nilai Post-test					
	5	6	7	8	9	Rata-rata	5	6	7	8	9	Rata-rata
Frekwensi	16	5	6	2	1	5.9		2	2	14	11	8.1

SOAL PRE-TEST DAN POST-TEST

No	Soal
1	Menolong orang lain tanpa mengharapkan imbalan adalah contoh sikap a. rela berkorban c. cinta tanah air b. mengutamakan persatuan d. menghargai orang lain
2	Ikut serta dalam kegiatan siskamling termasuk menerapkan nilai.. a. menghargai orang lain c. mengutamakan persatuan b. cinta tanah air d. untuk kepentingan umum
3	Nilai kebersamaan mengandung nilai Pancasila sila ke... a. kesatu c. ketiga



No	Soal
4	b. Kedua d. keempat Berikut adalah contoh sikap yang mencerminkan sila ke tiga.. a. Memeluk agama dengan baik b. Bermusyawarah memilih ketua kelas c. Suka menolong orang yang kesusahan d. Rukun dengan semua teman
5	Nilai yang terkandung dalam sila Ketiga Pancasila adalah a. Keadilan c. Persatuan b. Keluhuran d. Kebersamaan
6	Lambang sila Keempat Pancasila adalah... a. Bintang c. Pohon beringin b. Kepala kerbau d. Rantai emas
7	Lambang pohon beringin menunjukkan sila ke... a. Kedua c. Ketiga b. Keempat d. Kelima
8	Mencintai keragaman budaya dan melestarikannya wujud sila ... a. Kedua c. Keempat b. Ketiga d. Kelima
9	Berlaku adil terhadap sesama teman adalah wujud sila ke a. Kesatu c. Kedua b. Keempat d. Kelima
10	memilih ketua kelas melalui voting, wujud sila a. Kesatu c. Ketiga b. Kedua d. keempat

TABEL II; HASIL ANALISIS ANKET RESPON SISWA

No	Pernyataan	Frekwensi		
		1	2	3
1	Apakah kalian mengenal boardgame?	26	1	2
2	Apakah kalian pernah bermain boardgame?	21	7	2
3	Apakah kalian pernah bermain monopoli?	24	4	2
4	Apakah kalian senang belajar sambil bermain?	27	3	0
5	Apakah kalian menyukai menyajikan materi menggunakan monopoli?	23	5	2
6	Apakah kalian kesulitan dengan QR. Code	15	9	6
7	Apakah pertanyaan pada pemain mudah dimengerti?	12	9	9
8	Apakah gambar yang disajikan pada monopoli menarik	19	5	6
9	Setujukah kalian jika pembelajaran dilakukan dengan menyenangkan?	27	0	3
10	Bisakah kalian membuat monopoli secara berkelompok?	22	8	0
	Rata-rata Prosentase	72 %	17 %	11%

Keterangan:

1. menunjukkan “ya/persetujuan
2. menunjukkan “tidak/tidak setuju
3. menunjukkan “ragu-ragu

Berdasarkan hasil pre-test dan post-test serta hasil angket respon siswa uji terbatas diperoleh hasil peningkatan antara pre-test sebelum dilakukan uji coba sebesar 5.9 sedangkan setelah dilakukan uji coba terbatas meningkat menjadi 8.1. sedangkan pada hasil angket respon siswa 72 % siswa mengenal dan tertarik dengan permainan monopoli, sehingga siswa dengan muda menggunakan media boardgame. Dengan demikian bahwa memanfaatkan media boardgame dalam pembelajaran dapat dikatakan praktis dan memudahkan siswa menerima materi.

e. Evaluation /Evaluasi

Setelah dilakukan uji kelayakan media pembelajaran, materi pembelajaran serta pembelajaran dari tim ahli menunjukkan 74 % dalam katategori tinggi yang menunjukkan bahwa kriteria



kelayakan media yang dikembangkan berada pada kategori (nilai presentase ≥ 61) sehingga media layak digunakan

Selain itu melalui penyebaran angket respon siswa yang menunjukkan 72 % siswa mengenal dan tertarik dengan media monopoli, memudahkan siswa dalam memainkan media tersebut. Kemudian ditunjang dengan hasil pre-test dan post-test siswa yang mengalami perbedaan yang signifikan antara sebelum dilakukan uji coba terbatas (hasil rata-rata nilai siswa pre-test = 5.9 dan post-test = 8.1). siswa dapat dengan cepat memahami materi. Hal ini dikarenakan siswa mengikuti pembelajaran secara menyenangkan dengan melakukan kerja sama beserta kelompok tim-nya, memecahkan masalah serta menemukan solusi dalam memecahkan masalah.

Dengan demikian pemanfaatan Boardgame QR.Code SILAMON secara praktis dapat digunakan dalam pembelajaran, khususnya dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila. Hal ini berbeda jauh saat pembelajaran dilakukan secara konvensional dengan menggunakan metode ceramah tanpa media. Pembelajaran dengan memanfaatkan media Boardgame QR.Code SILAMON sangat efektif dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila karena secara tidak langsung banyak pengalaman baik yang dilakukan siswa diantaranya berbasis Tim, mengembangkan keterampilan berfikir kritis, mengembangkan kemampuan mempresentasikan hasil diskusi, serta memahami nilai-nilai Pancasila dengan baik (Shanklin & Ehlen, 2017)

III. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan dapat disimpulkan bahwa media Boardgame QR. Code SILAMON efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dari hasil pakar media, pakar materi dan pembelajaran memperoleh hasil valid berkategori tinggi. Keefektifan juga ditunjukkan hasil respon siswa saat melaksanakan pre-test dan post-test yang memiliki perbedaan yang signifikan yakni 5.9 dan 8.1. Sedangkan kepraktisan media untuk pembelajaran ditunjukkan dari hasil angket respon siswa setelah menggunakan Boardgame dalam pembelajaran, dengan presentase 72 % yang berkategori sangat praktis untuk pembelajaran.

Siswa di tingkat sekolah dasar lebih besar melakukan aktifitas bermain, oleh karena itu dengan memberikan materi sambil bermain, secara tidak langsung akan mudah diterima oleh siswa dibanding sekedar menyampaikan dengan metode ceramah. Tidak hanya itu, dengan guru mengembangkan inovasi-inovasi pembelajaran, akan memberikan dampak positif bagi dunia pendidikan khususnya bagi siswa sebagai bekal bersaing di dunia kerja di era abad 21.



Daftar pustaka

- Asmaroini, A. P. (2016). Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Bagi Siswa Di Era Globalisasi. *Citizenship Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 4(2), 440. <https://doi.org/10.25273/citizenship.v4i2.1077>
- Christopher, A. E., Waluyanto, H. D., Wahyudi, A. T., Visual, D. K., Seni, F., & Petra, U. K. (n.d.). *PERANCANGAN BOARD GAME PEMBELAJARAN TOLERANSI TERHADAP PERBEDAAN PADA PELAJARAN PPKN*. 1–9.
- Ichsan, I. Z., Sigit, D. V., Miarsyah, M., Ali, A., Arif, W. P., & Prayitno, T. A. (2019). HOTS-AEP: Higher order thinking skills from elementary to master students in environmental learning. *European Journal of Educational Research*, 8(4), 935–942. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.8.4.935>
- Jurnal Inovasi Pembelajaran, C. (2015). Jurnal Inovasi Pembelajaran (JINoP). *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 181–190. <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2441>
- Shanklin, S. B., & Ehlen, C. R. (2017). Extending The Use And Effectiveness Of The Monopoly® Board Game As An In-Class Economic Simulation In The Introductory Financial Accounting Course. *American Journal of Business Education (AJBE)*, 10(2), 75–80. <https://doi.org/10.19030/ajbe.v10i2.9916>
- Singh, B. (2019). Character education in the 21st century. *Journal of Social Studies (JSS)*, 15(1), 1–12. <https://doi.org/10.21831/jss.v15i1.25226>
- Treher, E. N. (n.d.). *Learning with Board Games Tools for Learning and Retention*. Retrieved February 27, 2021, from www.thelearningkey.com
- Triboni, E., & Weber, G. (2018). *MOL: Developing a European-Style Board Game to Teach Organic Chemistry*. April. <https://doi.org/10.1021/acs.jchemed.7b00408>
- Widodo, S. A. (2018). *Selection of Learning Media Mathematics for Junior School Students*. 17(1), 154–160.
- Widyasari, W., Sutopo, H., & Agustian, M. (2019). *QR Code-based Learning Development : Accessing Math Game for Children Learning Enhancement*. 13(11), 111–124.