

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini memparkan delapan hal pokok yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) Identifikasi masalah, (3) pembatasan masala, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian, (6) spesifikasi produk yang diharapkan, (7) asumsi dan keterbatasan pengembangan,dan (8) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan krusial dalam upaya suatu bangsa untuk terus meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Tidak heran jika pendidikan sering dijadikan sebagai indikator utama dalam menilai kemajuan suatu negara. Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin pesat, dunia pendidikan dituntut untuk terus berinovasi agar tetap relevan dan mampu memenuhi kebutuhan masyarakat yang semakin kompleks (Juraidah & Hartoyo, 2022). Salah satu wujud inovasi tersebut adalah hadirnya Kurikulum Merdeka, yang mengintegrasikan pendidikan karakter secara menyeluruh dalam proses pembelajaran. Integrasi pendidikan karakter dalam Kurikulum Merdeka berperan penting dalam menciptakan profil pelajar yang tidak hanya unggul dalam aspek akademik, tetapi juga memiliki integritas moral serta etika yang kuat. Kurikulum ini menempatkan pendidikan karakter sebagai fondasi utama, sehingga siswa tidak hanya diajarkan tentang pengetahuan kognitif, tetapi juga dibimbing untuk memahami, menghayati, dan menerapkan nilai-nilai luhur dalam kehidupan sehari-hari (Kurniawan et al., 2024).

Pendidikan sebuah proses pembelajaran yang terstruktur dan berkesinambungan, yang bertujuan untuk membentuk siswa yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga matang secara emosional dan sosial. Melalui berbagai pengalaman belajar yang diberikan baik di dalam maupun di luar kelas siswa dibimbing oleh guru untuk memahami konsep-konsep secara utuh, bukan sekadar menghafal informasi. Hal ini menunjukkan bahwa manusia tidak dapat tumbuh dan berkembang secara utuh tanpa melalui proses pendidikan. Pendidikan bukan hanya sekadar transfer pengetahuan, tetapi juga menjadi sarana pembentukan karakter, moral, serta pengembangan potensi diri. Melalui pendidikan, manusia belajar memahami nilai-nilai kehidupan, berpikir kritis, bersosialisasi, dan berkontribusi dalam masyarakat (Anzelina et al., 2023). Dalam proses ini, siswa diberi ruang untuk mengeksplorasi pengetahuan, mengasah kemampuan berpikir kritis, dan mengembangkan potensi dirinya secara maksimal (Syafutra et al., 2022). Berbagai langkah telah ditempuh dalam dunia pendidikan, mulai dari jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi, guna meningkatkan mutu pendidikan. (Anzelina & Tamba, 2020).

Pendidikan yang efektif mampu menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan dinamis, di mana siswa terpacu untuk aktif, reflektif, dan kolaboratif. Oleh karena itu, pendidikan sejatinya bukan hanya memberi ilmu pengetahuan, melainkan juga memberikan sebuah investasi jangka panjang dalam pengembangan sumber daya manusia yang adaptif, kreatif, dan mampu berkontribusi secara nyata dalam masyarakat. Dengan kata lain, pendidikan adalah fondasi utama dalam membangun peradaban dan masa depan bangsa Indonesia. Pada tingkat Sekolah Dasar, pemerintah telah menetapkan lima mata pelajaran utama yang wajib diikuti

oleh semua siswa, yaitu Bahasa Indonesia, agama dan budi pekerti, pendidikan pancasila, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), serta matematika. Dari kelima mata pelajaran tersebut, Pendidikan Pancasila menempati posisi yang sangat penting karena berfungsi sebagai fondasi utama dalam membentuk karakter serta menanamkan nilai-nilai kebangsaan dan kewarganegaraan kepada siswa. (Anzelina et al.,2024). Siswa perlu dibekali dengan pemahaman tentang nilai-nilai dasar negara serta keterampilan yang dibutuhkan untuk menjadi warga negara yang aktif dan bertanggung jawab. Partisipasi warga negara yang efektif tidak hanya memerlukan sikap positif terhadap bangsa, tetapi juga penguasaan terhadap ilmu pengetahuan, keterampilan intelektual, serta kemampuan untuk berperan secara nyata dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Astiwi et al., 2020).

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2020 mengenai Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, terdapat konsep Profil Pelajar Pancasila yang bertujuan untuk membentuk karakter siswa di Indonesia. Profil Pancasila menjadi pedoman agar siswa tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga memiliki sikap dan nilai-nilai kebangsaan yang kuat. Profil Pancasila memiliki enam dimensi utama yaitu, beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, berkebinekaan global,bergotong-royong, mandiri, bernalar kritis dan kreatif (W. B. Utami et al., 2022). Mandiri adalah salah satu elemen dari profil pelajar Pancasila, pelajar Pancasila yang mandiri selalu berusaha untuk menempatkan dirinya serta memahami situasi yang sedang dihadapi, ini mencakup kesadaran akan kelebihan dan keterbatasan diri, serta pemahaman terhadap dinamika perkembangan yang

terus berubah. Dengan kesadaran tersebut, siswa dapat mengenali kebutuhan pengembangan diri yang sesuai dengan perubahan yang terjadi di sekitarnya. Dengan sikap ini, pelajar Pancasila yang mandiri tidak hanya berkembang secara pribadi, tetapi juga mampu beradaptasi dan berkontribusi secara positif dalam berbagai aspek kehidupan (Kemendikbudristek, 2022). Dalam proses pengukuran karakter kemandirian emosional siswa gambaran yang lebih objektif mengenai tingkat kemandirian pelajar Pancasila, diperlukan suatu acuan yang dapat mengukur karakter mandiri secara terstruktur. Oleh karena itu, digunakan norma hipotenik skala karakter mandiri yang menjadi dasar dalam mengelompokkan tingkat kemandirian siswa ke dalam beberapa kategori. Adapun klasifikasi skor tersebut dapat dilihat pada tabel.

Tabel 1. 1
Norma Hipotenik skala karakter mandiri

Klasifikasi	Skor
Sangat mandiri	90-100
Mandiri	75-89
Cukup mandiri	60-74
Tidak mandiri	45-59
Sangat tidak mandiri	00-44

Sumber(Nina Ekawati et al., 2022)

Namun kenyataanya penerapan pembelajaran Pancasila di sekolah dasar pada materi penerapan sila-sila Pancasila masih menghadapi berbagai hambatan, khususnya di SD Negeri 5 Sanur, pada kelas II yang berjumlah 28 siswa. Berdasarkan hasil wawancara yang telah saya lakukan pada tanggal 10 Maret 2025 dengan Ibu Gusti Ayu Ketut Murniasih,S.Pd. Beliau selaku wali kelas II di SD Negeri 5 Sanur.

“Masih terdapat beberapa siswa kelas II yang kesulitan dalam kemandirian emosional. Mereka mudah menangis, takut salah, dan bingung saat diminta menjawab pertanyaan tentang penerapan sila-sila Pancasila. Saat diberi soal yang

dianggap sulit, mereka jadi cemas, kurang percaya diri, bahkan ada yang menangis saat diminta menjawab secara acak. Banyak dari mereka memilih menunggu penjelasan guru atau meniru jawaban teman, yang menunjukkan masih lemahnya kemampuan mengambil keputusan sendiri. Kesulitan ini muncul karena mereka belum bisa mengelola emosi dengan baik, ditambah lagi usia mereka yang masih tergolong anak-anak.”

Dari hasil wawancara diatas, terdapat beberapa hambatan yang dialami oleh guru saat melakukan kegiatan pembelajaran dikelas II SD Negeri 5 Sanur. Pelaksanaan observasi langsung ke kelas dilakukan pada tanggal 14 Maret 2025 dengan memberikan rubrik kemandirian emosional anak. Hasil observasi menunjukkan bahwa kemandirian emosional kelas II tergolong tidak mandiri, yang dibuktikan dengan skor secara keseluruhan baru mencapai 53,7 % tergolong tidak mandiri berdasarkan norma hipotenik skala karakter mandiri. Beberapa siswa tampak masih bergantung pada temannya dalam mengerjakan pertanyaan yang berkaitan dengan materi penerapan sila-sila Pancasila. Mereka menunjukkan kurangnya kepercayaan diri terhadap pemikiran dan jawaban sendiri, sehingga lebih memilih menyalin atau mengandalkan jawaban teman daripada berusaha memahami materi secara mandiri. Padahal, untuk dapat menguasai kompetensi pengetahuan secara optimal, siswa perlu memiliki semangat belajar, kemampuan memahami materi, serta ketertarikan yang tinggi terhadap pembelajaran guna mengembangkan kemandirian emosional yang kuat.

Anak kelas II termasuk anak usia dini yang sering dikategorikan sebagai masa keemasan (*golden age*), yakni tahap perkembangan yang sangat krusial di mana pertumbuhan fisik, kognitif, sosial, dan emosional anak berlangsung secara intensif (Aceh, Antara & Wirabrata, 2022). Pada fase ini, kualitas stimulasi serta perhatian yang diberikan oleh orang dewasa di lingkungan sekitar memainkan peran penting dalam mengarahkan potensi anak secara optimal. Oleh karena itu, kurangnya

dukungan dan stimulasi yang tepat pada masa ini berisiko menimbulkan dampak jangka panjang terhadap perkembangan anak. Siswa yang belum mampu mengelola kecerdasan emosionalnya dengan baik cenderung mengalami hambatan dalam mengoptimalkan kemampuan berpikir kreatif.

Ketidakmampuan dalam mengendalikan emosi seperti rasa cemas, marah, atau kurang percaya diri dapat mengganggu konsentrasi dan proses berpikir yang fleksibel. Padahal, berpikir kreatif membutuhkan ketenangan emosi, keberanian untuk mencoba hal baru, serta kesiapan menghadapi tantangan (Sitohang et al., 2023). Anak usia dini membutuhkan pendampingan dari guru dan orang tua agar proses belajarnya berjalan optimal. Oleh karena itu, guru perlu menyusun kegiatan belajar yang memperhatikan berbagai aspek tumbuh kembang anak demi keberlangsungan kelancaran pembelajaran di dalam kelas. (Wulandari, Antara & Tegeh., 2024).

Berdasarkan hasil observasi dan analisis terhadap kondisi pembelajaran siswa di sekolah SD Negeri 5 Sanur ditemukan beberapa permasalahan yang berkaitan dengan pengembangan karakter siswa, khususnya dalam hal kemandirian emosional dan kognitif. Sehingga dari penjelasan di atas ditemukan kesenjangan antara harapan dan kenyataan yang terjadi di sekolah. Kesenjangan ini ditunjukkan pada harapan pelajar Pancasila yang mandiri mampu mengenali kelebihan dan keterbatasan dirinya serta memiliki sikap tanggung jawab atas hasil belajarnya sendiri. Dengan kesadaran diri, mereka dapat mengembangkan diri secara optimal, beradaptasi dengan situasi yang dihadapi, namun kenyataannya masih terdapat beberapa siswa yang bergantung pada temannya dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru terkait pelajaran penerapan sila-sila Pancasila, karena

kurangnya rasa percaya diri siswa terhadap pemikiran mereka sendiri, sehingga mereka lebih mengandalkan jawaban teman dari pada jawaban mereka sendiri dengan memahami materi yang telah siswa pelajari sendiri. Sikap ketergantungan ini akan menghambat kemampuan berfikir yang dimiliki siswa dalam tingkatan berfikir kritis dan mandiri dalam mencari solusi atas permasalahan yang mereka dapatkan selama proses pembelajaran.

Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor yang menyebabkan kesenjangan yakni metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional, kurangnya media interaktif yang mendukung pembelajaran siswa di dalam kelas, kurangnya tepatnya strategi yang digunakan guru dalam menajarkan materi penerapan sila-sila Pancasila didalam kelas, guru terlalu memanjakan siswanya serta kurangnya pemberian tugas oleh guru untuk melatih kemandirian, siswa yang pemalu atau kurang percaya diri akan semakin pasif dan bergantung pada teman atau guru, sehingga siswa akan susah untuk mandiri di dalam kelas.

Dari permasalahan yang di atas, Adapun solusi yang dapat di tawarkan yaitu penggunaan sebuah media pembelajaran interaktif seperti *Board game* Interaktif berbasis pendekatan *Joyful Learning*, penggunaan media *board game* interaktif dalam penelitian ini dipilih karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, memudahkan siswa memahami materi penerapan nilai-nilai Pancasila secara konkret, serta menstimulasi kemandirian emosional melalui aktivitas bermain yang melibatkan pengambilan keputusan, pengendalian emosi, dan kerja sama. *Board game* juga mendukung pembelajaran kolaboratif, selaras dengan pendekatan Kurikulum Merdeka, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa kelas II SD yang cenderung aktif, suka bermain, dan belajar

melalui pengalaman langsung. sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat membantu siswa kelas II dalam memahami materi penerapan sila-sila Pancasila dengan cara yang lebih menarik dan tidak membebani siswa secara emosional. Di era digital saat ini, penggunaan media pembelajaran interaktif semakin berkembang (Udyani, Wiarta & Anzelina 2024). Mengkombinasikan antara kebutuhan bahan ajar dengan kebiasaan anak dalam bermain setiap saat, menjadikan *game* sebagai salah satu solusi yang bisa digunakan dalam pembelajaran (Puspita,Antara&Bayu.,2024). Melalui pendekatan *Joyful Learning*, siswa diajak untuk belajar dalam suasana yang menyenangkan, di mana pembelajaran tidak hanya berfokus pada hafalan materi, tetapi juga melibatkan aktivitas yang merangsang kreativitas, kerja sama, serta pemecahan masalah. *Board game* interaktif memiliki hubungan yang erat dengan pendekatan *joyful learning* karena sama-sama menekankan pada pembelajaran yang menyenangkan, aktif, dan bermakna. Melalui *board game*, siswa terlibat langsung dalam aktivitas bermain yang edukatif, sehingga tercipta suasana belajar yang positif, tidak membosankan, dan memicu rasa ingin tahu. Hal ini selaras dengan prinsip *joyful learning* yang mengutamakan keterlibatan emosi positif, pengalaman langsung, serta interaksi sosial yang sehat dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif mampu memberikan sebuah rangsangan kepada siswa agar terlibat aktif dan bersemangat saat mengikuti pembelajaran dikelas (Maula irfa & Antara Aditya 2024). *Board game* interaktif ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih efisien sehingga, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam pembelajaran melalui permainan yang mendorong

mereka berpikir mandiri dan mengelola emosi siswa saat menghadapi tantangan dalam game yang terdapat didalamnya.

Solusi yang diberikan berkesinambungan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Rachmasari & Setiawan, 2024) dengan judul Pengembangan *Mind of Digestive Board Game* Berbasis *Case-Based Learning* untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Kognitif Siswa menyatakan bahwa media pembelajaran *Board Game* layak digunakan karena berhasil meningkatkan keterampilan berfikir kritis dan hasil belajar siswa. Relevan dengan penelitian lain yang dilakukan oleh (Saputra et al., 2024) dengan judul Pengembangan media *board games* berbasis *pictorial riddle* pada materi musim dan iklim untuk meningkatkan kecerdasan *adversity* siswa sekolah dasar, menyatakan bahwa media pembelajaran *Board game* layak digunakan karena berhasil meningkatkan kecerdasan *adversity* siswa. Relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Sutarna, 2024) dengan judul Implementasi Pendekatan *Joyful learning* Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V di SD Negeri 3 Banjarangsana, menyatakan bahwa pendekatan ini layak digunakan dikarenakan berhasil meningkatkan keterampilan berfikir siswa. Relevan dengan penelitian lain yang dilakukan oleh Nurita,(2023) dengan judul Penggunaan Strategi *Joyful learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Smp Kelas VII A Pada Materi Persamaan Linier Satu Variabel, menyatakan bahwa pendekatan ini layak digunakan dikarenakan berhasil meningkatkan hasil belajar matematika. Serta relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurhayati &, Langlang Handayani, (2024) dengan judul Pengembangan Media *Board game* Ludo Matematika pada Materi Pecahan untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar,

menyatakan bahwa media pembelajaran *Board game* menyatakan bahwa media pembelajaran ini layak digunakan dikarenakan berhasil meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas III.

Berdasarkan pemaparan di atas disampaikan mengenai penelitian yang melakukan pengembangan media *Board game* dan pendekatan *Joyful learning* yang sudah dilakukan penelitiannya, menyatakan bahwa pengembangan video *Board game* dan pendekatan *Joyful learning* layak digunakan dalam proses belajar mengajar di dalam kelas. Sehingga judul penelitian yang saya gunakan pada penelitian pengembangan ini adalah “Pengembangan *Board-Game Interaktif* Berbasis *Joyful learning* Untuk Menstimulasi Kemandirian Emosional Siswa Kelas II Di Sekolah Dasar” walaupun telah terdapat judul penelitian yang serupa pada penelitian yang dilakukan sebelumnya, namun dalam penelitian ini terdapat *novelty* antara penggunaan media *board-game* interaktif, pendekatan *joyful learning*, dan fokus pada pengembangan aspek kemandirian emosional siswa, khususnya pada siswa kelas II Sekolah Dasar. *Board-game* yang dikembangkan tidak hanya digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga dirancang secara khusus untuk merangsang kemampuan siswa dalam mengenali, mengelola, dan mengekspresikan emosinya secara mandiri. Pendekatan *Joyful learning* yang diterapkan dalam media ini menciptakan suasana belajar yang positif, menyenangkan, dan tidak membosankan, sehingga siswa dapat belajar dengan lebih rileks namun tetap bermakna. Fokus pada kemandirian emosional sebagai salah satu aspek penting dalam perkembangan anak sekolah dasar juga menjadi *point* kebaruan, karena selama ini kebanyakan media pembelajaran lebih berorientasi pada pencapaian akademik dan kurang menekankan aspek emosional. Selain itu,

sasaran penelitian pada siswa kelas II juga memperkuat nilai kebaruan, mengingat masih sangat terbatasnya media pembelajaran yang secara spesifik dirancang untuk tahap perkembangan usia tersebut. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya inovatif secara bentuk, tetapi juga relevan dengan kebutuhan perkembangan siswa secara komprehensif.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang akan diteliti diantaranya:

1. Siswa kelas II yang belum memenuhi ketercapaian norma hipotenik skala kemandirian pada materi penerapan sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari yang dibuktikan pada rata-rata kemandirian emosional siswa yang diperoleh hanya mencapai 53,7 yang dikategorikan “tidak mandiri”.
2. Kurangnya media pembelajaran interaktif membuat proses belajar tidak menarik dan tidak mendukung kemandirian emosional.
3. Metode guru yang konvensional kurang sesuai dengan perkembangan siswa dan belum optimal menstimulasi aspek kognitif, sosial, dan emosional.
4. Strategi pembelajaran kurang tepat, hanya mengakomodasi siswa aktif, sementara siswa pemalu menjadi semakin pasif.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan Identifikasi masalah di atas penelitian ini membatasi masalah yang akan dikaji selama penelitian, agar peneliti tidak membahas masalah yang komprehensif. Permasalahan utama yang terdapat dalam penelitian ini adalah rendahnya kemandirian emosional siswa kelas II yang

ditunjukkan melalui skor rata-rata kemandirian emosional yang diperoleh hanya mencapai 53,7 yang termasuk dalam kategori “tidak mandiri” berdasarkan norma hipotenik skala karakter mandiri. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan kurang interaktif, sehingga proses pembelajaran cenderung kurang menarik dan tidak mendukung pengembangan kemandirian emosional secara optimal. Fokus penelitian ini adalah mengembangkan media *board game* interaktif berbasis pendekatan *joyful learning* untuk menstimulasi kemandirian emosional siswa kelas II.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang dijadikan dasar pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Rancang bangun *Board-Game-Interaktif* Berbasis *Joyful learning* untuk Menstimulasi Kemandirian Emosional Siswa Kelas II Di Sekolah Dasar Negeri 5 Sanur ?
2. Bagaimana kelayakan *Board-Game-Interaktif* Berbasis *Joyful learning* untuk Menstimulasi Kemandirian Emosional Siswa Kelas II Di Sekolah Dasar Negeri 5 Sanur ?
3. Bagaimana efektifitas *Board-Game-Interaktif* Berbasis *Joyful learning* untuk Menstimulasi Kemandirian Emosional Siswa Kelas II Di Sekolah Dasar Negeri 5 Sanur?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, Adapun tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebaga berikut :

1. Untuk mengetahui Rancang bangun *Board-Game-Interaktif* Berbasis *Joyful learning* untuk Menstimulasi Kemandirian Emosional Siswa Kelas II Di Sekolah Dasar Negeri 5 Sanur
2. Untuk mengetahui kelayakan *Board-Game-Interaktif* Berbasis *Joyful learning* untuk Menstimulasi Kemandirian Emosional Siswa Kelas II Di Sekolah Dasar Negeri 5 Sanur.
3. Untuk mengetahui efektivitas *Board-Game-Interaktif* Berbasis *Joyful learning* untuk Menstimulasi Kemandirian Emosional Siswa Kelas II Di Sekolah Dasar Negeri 5 Sanur.

1.6 Spesifikasi Produk Pengembangan yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media berupa media pembelajaran yaitu *board game* yang berisi materi dari pemecahan sebuah masalah yang berkorelasi dengan penerapan sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, sehingga dapat membantu proses belajar mengajar di dalam kelas pada mata pembelajaran pendidikan Pancasila. Tujuannya agar siswa lebih aktif dan kreatif dalam mengikuti pembelajaran serta lebih mudah dalam memahami materi yang diberikan oleh guru. Produk pengembangan yang dihasilkan dari penelitian ini berupa media interaktif dalam bentuk *Board game* interaktif dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa *Board game* yang berbasis *joyful learning*, yang dirancang untuk membantu siswa kelas II sekolah dasar negri 5 Sanur dalam memahami serta menerapkan nilai-nilai dalam sila-sila Pancasila melalui pendekatan pembelajaran yang menyenangkan.

2. Media *Board game* ini dapat digunakan baik dalam pembelajaran tatap muka maupun daring, dengan memanfaatkan fasilitas yang telah disediakan oleh sekolah dan media digital yang tersedia, sehingga proses belajar tatap langsung aktif, seru dan interaktif diberbagai kondisi pembelajaran.
3. Materi yang digunakan dalam *Board game* ini disusun berdasarkan buku ajar pendidikan Pancasila guru dan juga refrensi dari sumber-sumber terpercaya, dengan tujuan memberikan sebuah pemahaman yang luas dan kontekstual mengenai makna setiap sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
4. Permainan ini dilengkapi dengan petunjuk dan alur permainan yang mudah di pahami oleh siswa dan guru, serta fitur-fitur menarik yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa, sejalan dengan prinsip pembelajaran yang menyenangkan.
5. *Board game* ini mengkombinasikan penerapan nilai-nilai Pancasila dengan situasi kehidupan mereka, menjadikan pembelajaran menjadi lebih nyata dan berkesan dalam kehidupan siswa kelas II.
6. Tujuan dari penggunaan media ini yaitu menciptakan lingkungan belajar yang ceria, mendorong rasa ingin tahu, melatih kemandirian emosional siswa. Dengan menggunakan pendekatan *joyful learning*, siswa akan diajak untuk memahami penerapan nilai Pancasila secara menyenangkan dan bermakna.
7. Bagian-bagian dari media *Board game* interaktif yaitu sebagai berikut:
 - 1) *Cover media board game*
 - 2) *Panduan Permainan Board game*

- 3) Papan permainan *Board Game*
- 4) Pion
- 5) Dadu
- 6) Ltihan soal

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Media Pembelajaran *Board game Interaktif* Berbasis Pendekatan *Joyful learning* Untuk Menstimulasi Kemandirian Emosional Siswa Kelas II Di Sekolah Dasar sebagai berikut.

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi pada penelitian media pembelajaran *Board game* Interaktif berbasis Pendekatan *Joyful learning* Untuk Menstimulasi Kemandirian Emosional Siswa Kelas II Di Sekolah Dasar yaitu sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran *Board game* yang di rancang dengan pendekatan *Joyful learning* bertujuan untuk menumbuhkan kemandirian emosional pada siswa kelas II SD. Media ini dikemas secara menarik dan interaktif agar mampu mengasah minat belajar siswa serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan lebih bermakna.
- 2) Mengingat belum tersedianya media pembelajaran yang secara khusus mendukung pengembangan aspek afektif siswa, khususnya dalam pelajaran pendidikan Pancasila, maka dikembangkanlah *Board game* berbasis pendekatan *joyful learning*. Media ini diharapkan dapat menjadi sarana yang efektif untuk menstimulasi kemandirian emosional siswa kelas II SD melalui aktivitas bermain yang mengandung nilai-nilai Pancasila di dalamnya.

2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan pada penelitian media pembelajaran *Board game Interaktif Berbasis Joyful learning* untuk Menstimulasi Kemandirian Emosional Siswa Kelas II Di Sekolah Dasar yaitu sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa *Board game* interaktif dalam menyampaikan materi penerapan sila-sila Pancasila pada siswa kelas II sekolah dasar.
- 2) Media pembelajaran ini dapat diakses dengan menggunakan perangkat elektronik seperti gawai dan media ini dapat ditayangkan di sekolah langsung dengan menggunakan bantuan LCD.

1.8 Definisi Istilah

Dalam suatu penelitian, kejelasan terhadap istilah-istilah sangat penting untuk menjaga konsistensi makna dan menghindari ambiguitas dalam proses analisis data maupun interpretasi hasil. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, istilah-istilah yang dianggap khusus akan dijelaskan secara spesifik dan kontekstual agar maknanya tidak disalah artikan dan dapat dipahami secara tepat sesuai dengan ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

- 1) Penelitian pengembangan adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk menciptakan sebuah produk, seperti media pembelajaran atau alat bantu yang dapat membantu siswa dalam proses belajar mengajar. Dalam prosesnya produk yang dibuat tidak langsung jadi namun mesti melalui tahapan-tahapan mulai dari perencanaan produk, pembuatan produk, uji coba produk yang dibuat hingga masukan atas perbaikan yang diberikan,

agar produk yang dibuat saat melakukan penelitian dapat dimanfaatkan dalam melakukan pembelajaran yang berlangsung di kelas.

- 2) Media *Board game* Interaktif adalah sebuah alat bantu dalam bentuk permainan papan yang dirancang secara menarik dan melibatkan interaksi langsung antara siswa dengan media. Media ini bertujuan untuk membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, mendorong siswa untuk aktif terlibat, serta membantu mereka untuk memahami materi pembelajaran dengan cara yang lebih seru, karena bersifat interaktif, *Board game* ini juga dapat melatih keterampilan sosial dan berfikir kritis.
- 3) Pendekatan *Joyful learning* adalah pendekatan dalam pembelajaran yang menekankan pada suasana belajar yang menyenangkan, tanpa tekanan, dan membuat siswa merasa nyaman serta antusias selama proses kegiatan belajar dan mengajar berlangsung di kelas. Dalam pendekatan ini, siswa diajak belajar dengan berbagai macam kegiatan yang menarik seperti kegiatan bermain, sehingga siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga menikmati proses dalam pembelajarannya.
- 4) Media Pembelajaran adalah sebuah alat yang digunakan oleh guru oleh guru untuk membantu proses belajar mengajar di kelas. Media ini digunakan untuk membantu agar tujuan pembelajaran tercapai lebih efektif.
- 5) Kemandirian Emosional adalah kemampuan seseorang, khususnya anak, untuk mengenali, mengelola dan mengendalikan emosinya sendiri tanpa terlalu bergantung pada bantuan orang lain.
- 6) Pendidikan Pancasila adalah sebuah proses pembelajaran yang bertujuan untuk menanamkan pemahaman serta pengalaman nilai-nilai Pancasila

sebagai dasar negara, ideologi nasional dan pandangan hidup bangsa Indonesia.

- 7) Penerapan sila-sila Pancasila adalah sebuah wujud nyata dari pengalaman nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat

