

EFEKTIVITAS MEDIA *JOURNEY BOARD GAME* TERHADAP KEMAMPUAN BERFIKIR KRITIS SISWA PADA PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Fahmi Maria Ulfa*, Hamidaturrohmah

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara, Indonesia

*Corresponding author email: 221330001127@unisnu.ac.id

Article History

Received: 27 April 2026

Revised: 16 May 2026

Published: 18 May 2026

ABSTRACT

This study aims to analyze the effectiveness of the Journey Board Game media on fourth-grade students' critical thinking skills in Pancasila Education. The research employed a quantitative approach with a quasi-experimental nonequivalent control group pretest-posttest design. The sample consisted of 69. Students were divided into experimental and control groups. Data was collected through multiple-choice tests based on indicators of critical thinking. In addition, observations were conducted to examine students' engagement during the learning process. The data were analyzed using independent sample t-tests for normality, homogeneity. The findings revealed that the data were distributed normally and homogeneous with a significance value of $0.578 > 0.05$. Hypothesis testing revealed a significant difference between the two groups with a Sig. (2-tailed) value of $0.006 < 0.05$, indicating that H_0 was rejected and H_a was accepted. Therefore, the Journey Board Game media is effective in improving students' critical thinking skills, strengthening conceptual understanding, and fostering a more active, interactive, engaging, and student-centered learning environment. This media also provides meaningful learning experiences and encourages students to be actively involved in the learning process.

Keywords: *Critical Thinking, Journey Board Game, Pancasila Education*

Copyright © 2026, The Author(s).

How to cite: Ulfa, F.M., Hamidaturrohmah. (2026). EFEKTIVITAS MEDIA *JOURNEY BOARD GAME* TERHADAP KEMAMPUAN BERFIKIR KRITIS SISWA PADA PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 7(2), 306–316. <https://doi.org/10.55681/nusra.v7i2.6220>



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

LATAR BELAKANG

Pendidikan Pancasila diwajibkan di semua tingkat pendidikan, dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi hingga perguruan tinggi (Furroyda et al., 2022). Pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga afektif dan keterampilan, sekolah bekerjasama dengan masyarakat dalam menerapkannya (Hamidaturrohmah et al., 2022). Sesuai dengan delapan dimensi profil lulusan adalah Keimanan dan Ketakwaan, Kewargaan, Penalaran Kritis, Kreativitas, Kolaborasi, Kemandirian, Kesehatan dan Komunikasi, Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah (Permendikdasmen) Nomor 10 Tahun 2025. Hal ini menegaskan bahwa Pendidikan Pancasila tidak hanya menanamkan nilai saja tetapi juga dirancang secara menarik dan bermakna agar dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa.

Keterampilan berfikir kritis menjadi salah satu kompetensi utama yang harus dikembangkan sejak sekolah dasar. Hal ini menegaskan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya menanamkan nilai-nilai Pancasila, tetapi juga harus dirancang secara menarik dan bermakna agar dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Keterampilan berpikir kritis merupakan salah satu kompetensi penting yang perlu dikembangkan melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Berpikir kritis termasuk dalam kemampuan *Higher Order Thinking Skill (HOTS)* yang menjadi tuntutan utama pendidikan abad ke-21 (Novianti, 2020).

Siswa yang mampu berpikir kritis akan lebih aktif dalam menganalisis, mengevaluasi, serta mengambil keputusan

berdasarkan alasan yang logis. Namun, praktik pembelajaran di kelas sering kali masih berpusat pada pendidik, sehingga siswa kurang aktif dalam mengeksplorasi pemahaman mereka (Zakiyah et al., 2023). Sebuah penelitian menemukan bahwa "ketentuan pembelajaran di abad ke-21 ini mendorong guru untuk menjadi inovatif dan kreatif dalam menggunakan berbagai model dan media pembelajaran untuk membantu siswa memperoleh pengetahuan. (Rahayu et al., 2022).

Berfikir kritis merupakan kemampuan menganalisis dan mengevaluasi informasi secara logis guna mengambil keputusan yang benar (Wardani & Fiorintina, 2023). Pembelajaran kolaboratif melalui diskusi dan berbagi pendapat terbukti dapat memfasilitasi kemampuan tersebut (Chew et al., 2020). Namun, keterlibatan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila masih tergolong rendah akibat dominasi metode konvensional dan minimnya variasi media pembelajaran (Nurrohim et al., 2022). Keaktifan siswa, seperti bertanya, berdiskusi, dan memecahkan masalah, menjadi indikator penting keberhasilan pembelajaran (Prasetyo & Abduh, 2021), tetapi pada praktiknya siswa masih cenderung pasif.

Kondisi ini menunjukkan bahwa ada perbedaan antara apa yang diharapkan dan apa yang sebenarnya terjadi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila (Tiara Naziah et al., 2020). Pembelajaran idealnya lebih interaktif dan menyenangkan untuk menumbuhkan keaktifan serta kemampuan berpikir kritis siswa (Mazna Ulya et al., 2024). Dominasi ceramah dan minimnya penggunaan media inovatif membuat siswa cepat bosan, kurang fokus, dan motivasinya

rendah (Nursidiq & Batubara, 2022). Indikator berpikir kritis mencakup interpretasi, analisis, evaluasi, inferensi, dan eksplanasi, memerlukan pembelajaran aktif melalui analisis, percakapan, pemecahan masalah, dan refleksi (Rahma et al., 2023).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di kelas IV SD N 1 Pengkol menunjukkan bahwa siswa masih kekurangan kemampuan berpikir kritis, dari 36 siswa kelas IVA dan 33 siswa kelas IVB, terdapat 52,7% siswa berada pada kategori rendah dibawah KKTP 70 dari hasil ulangan dan presentasi diskusi hanya 47,3% yang mencapai kategori baik. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa untuk berfikir kritis tidak mengalami kemajuan secara signifikan, sehingga inovasi dalam metode belajar yang mampu meningkatkan keaktifan, diskusi, mengemukakan pendapat, dan menganalisis permasalahan dalam pembelajaran.

Salah satu media yang berpotensi mengatasi permasalahan tersebut adalah *Journey Board Game*, yaitu media pembelajaran berbasis permainan papan yang memuat kartu soal, tantangan, dan skenario kontekstual nilai-nilai Pancasila. Melalui media ini, siswa dilatih untuk berdiskusi, mengambil keputusan, dan menganalisis situasi secara kritis. Terbukti bahwa media permainan dapat meningkatkan motivasi keterlibatan, dan kemampuan siswa untuk berpikir secara kritis (Milwana Harahap & Dewi Fitria, 2023), serta efektif mengatasi kelemahan metode ceramah yang cenderung membuat siswa pasif (Lee & Kennedy, 2024).

Berdasarkan permasalahan tersebut, penerapan *Journey Board Game* diharapkan menjadi solusi inovatif terhadap kemampuannya untuk berpikir kritis dan partisipasi aktif siswa kelas IV pada

pembelajaran Pendidikan Pancasila (Nurul A'ini et al., 2022). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif permainan kartu *Journey* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran Pancasila di kelas IV. (Khofifah et al., 2025).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dan jenis penelitian ini adalah *quasi eksperimen* dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Pretest-Posttest Design*, yang melibatkan dua kelompok sebagai kelompok eksperimen dan yang lain sebagai kelompok kontrol (Farhan Arib et al., 2024). Penelitian dilakukan di SD Negeri 1 Pengkol Jepara. Populasi penelitian ini seluruh siswa kelas IV dengan jumlah 69 siswa di SD N 1 Pengkol Jepara.

Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, kelas IV A adalah kelas eksperimen. (36 siswa) dan sebagai kelas kontrol, kelas IV B (33 siswa), dengan total 69 siswa. Penelitian memakai teknik sampling jenuh (total sampling) karena Sampel diambil dari semua populasi, baik kontrol maupun kelas eksperimen dipilih secara *purposive sampling* berdasarkan rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa, sehingga termasuk dalam *quasi-eksperimen* (Sugiyono, 2016). Kelas IV A diberi perlakuan memakai media pembelajaran, sedangkan kelas IV B menggunakan pembelajaran konvensional.

Teknik pengumpulan data berupa tes pilihan ganda, observasi, wawancara, dengan instrumen kisi kisi dan soal *pretest-posttest*, lembar observasi, pedoman wawancara, dan lembar validasi. Indikator digunakan untuk membuat instrumen tes keterampilan berpikir kritis serta diuji

validitas dan reliabilitasnya sebelum digunakan (Dakroni, 2021). Perlakuan penelitian berupa penerapan media *Journey Board Game* pada kelas IV, pendidikan Pancasila yang dilaksanakan dalam tiga pertemuan. Untuk mengukur efektivitas media, hasil pretest dan posttest dibandingkan.

Analisis data dilakukan dengan uji-t untuk mengetahui diferensiasi dalam kemampuan siswa untuk berpikir kritis terkait dengan pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan melakukan uji prasyarat normalitas dan homogenitas terlebih dahulu. Variabel terikat (Y) adalah media *Journey Board Game*, dan variabel bebas (X) dari penelitian ini adalah kemampuan berpikir kritis. Media pembelajaran menggunakan *Journey Board Game* dan posttest setelah intervensi untuk mengukur perubahan kemampuan bernalar kritis (Aprilia, 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Riset studi dilakukan di SDN 1 Pengkol pada kelas IVA (eksperimen) dan IVB (kontrol). Tahun ajaran 2025/2026 dengan kelas eksperimen menggunakan media *Journey Board Game* dan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Data kuantitatif diperoleh melalui *pretest* dan *posttest* berupa 20 soal pilihan ganda yang telah diuji validitas dan reliabilitas. Setelah perlakuan pembelajaran, dilakukan evaluasi untuk mengukur efektivitas media terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Data kemudian dianalisis menggunakan SPSS versi 27.

Uji validitas instrumen soal dilakukan dengan bantuan program IBM SPSS Statistic dari 30 soal yang diuji, 20

dianggap valid karena memiliki nilai r hitung yang lebih besar dari r tabel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar instrumen yang dikembangkan sesuai untuk mengukur hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa SDN 1 Pengkol Jepara. Sebagai berikut adalah rincian prosedur kegiatan yang dilakukan.

Pada pertemuan pertama, pembelajaran diawali dengan pemberian masalah kontekstual menggunakan media *Journey Board Game* terkait materi Pendidikan Pancasila. Siswa dibagi dalam kelompok, lalu guru menjelaskan materi "Aku Anak yang Disiplin" dengan topik aturan di lingkungan sekitar. Siswa diajak memahami pentingnya kerjasama, aturan, hak dan kewajiban, toleransi, serta tanggung jawab. Guru juga memberikan arahan teknis permainan, yang mencakup metode menciptakan dan menyelesaikan tantangan berdasarkan tema kedisiplinan.

Pada pertemuan kedua, setiap kelompok mencoba permainan *Journey Board Game* yang telah ditawarkan. Untuk menjamin kesesuaian bahwa pertanyaan dan tantangan yang disusun relevan dengan materi kedisiplinan serta mudah dipahami oleh seluruh siswa, mereka melakukan simulasi permainan di kelas. Selama proses ini, para siswa secara aktif berbicara tentang isi dan cara permainan. Guru memantau interaksi dan partisipasi siswa dalam kelompok dan mengawasi proses.

Pada pertemuan ketiga, setiap kelompok mempresentasikan hasil LKPD untuk melatih kemampuan berpikir kritis, sekaligus mempraktikkan permainan dan bergantian dengan kelompok lain. Kegiatan dilanjutkan dengan refleksi bersama untuk menilai pemahaman siswa terkait topik "Aturan di Lingkungan Sekitar". Pembelajaran berlangsung dinamis dan

menyenangkan serta meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa. Selanjutnya dilakukan Uji homogenitas, normalitas, dan uji T adalah tes instrumen penelitian.

Temuan studi di SD N 1 Pengkol Jepara dianalisis melalui serangkaian perhitungan statistik yang sistematis, meliputi penyajian (*pretest*) dan (*posttest*), pengujian asumsi (normalitas serta homogenitas) dan uji signifikansi menggunakan uji-t (*independent sample t-test*). Pendidikan Pancasila siswa kelas IV berdasarkan data tes yang telah terhimpun menjadi fokus utama penelitian ini. Uji-t *independent sample t-test* dipilih karena mampu membandingkan dua pengukuran pada kelompok yang berbeda. Pendekatan analisis serupa dilaporkan peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik dan hasil belajar mereka dengan demikian perkembangan capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila peserta didik dapat diinterpretasikan secara kuantitatif dan empiris.

Pengujian normalitas pada studi ini diproses menggunakan piranti lunak SPSS versi 27. Data pretest yang dikumpulkan sebelum pemberian intervensi serta data posttest yang diperoleh pasca-perlakuan pada siswa kelas IV SD N 1 Pengkol menjadi objek pengujian. Analisis ini bertujuan memverifikasi apakah capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila pada topik “Aturan di Lingkungan Sekitar” mengikuti distribusi normal, baik untuk data awal maupun data akhir di kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Hasil kalkulasi uji normalitas tersebut dipaparkan secara rinci dan sistematis pada Tabel 1.

Tabel 1. Tests of Normality

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Pretest A (Eksperimen)	,085	36	,200*	,984	36	,882
Posttest A (Eksperimen)	,139	36	,074	,944	36	,066
Pretest B (Kontrol)	,123	33	,200*	,973	33	,560
Posttest B (Kontrol)	,148	33	,064	,949	33	,121

Merujuk pada Tabel 1, Berdasarkan Tabel 1, Uji normalitas data pretest dan posttest menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk* pada kelas eksperimen dan kelas control melalui SPSS 27 menunjukkan hasil yang memenuhi kriteria normalitas (signifikansi lebih dari 0,05) Pada uji *Kolmogorov-Smirnov*, nilai signifikansi pretest kelas eksperimen adalah 0,200, dan nilai signifikansi kontrol kelas adalah 0,200. Untuk *posttest*, kelas eksperimen memperoleh nilai signifikansi 0,074, sedangkan kelas kontrol sebesar 0,064. Sementara itu, pada uji *Shapiro-Wilk*, nilai signifikansi *pretest* kelas eksperimen sebesar 0,882 dan kelas kontrol sebesar 0,560. Untuk *posttest*, kelas eksperimen memiliki nilai signifikansi 0,066 dan kelas kontrol sebesar 0,121. Dengan demikian, Semua nilai signifikansi dalam kedua kelas, eksperimen dan kontrol, memiliki nilai di atas 0,05, yang menunjukkan bahwa data berdistribusi normal.

Tabel 2. Homogeneity of Variance

Hasil	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	,312	1	67	,578
Based on Median	,168	1	67	,683
Based on Median and with adjusted df	,168	1	63,088	,683
Based on trimmed mean	,271	1	67	,605

Data menunjukkan hasil uji homogenitas menggunakan uji *Levene's*, yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,578 > 0,05$, menunjukkan bahwa variasi data di kedua kelas eksperimen dan kontrol adalah homogen. Dengan terpenuhinya syarat homogenitas dan normalitas,

penelitian dapat dilanjutkan ke tahap pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji t (*Independent Sample t-test*) untuk mengetahui keefektifan penggunaan media *Journey Board Game* pada siswa kelas IV. Analisis data dilakukan dengan bantuan SPSS 27 guna memastikan keakuratan hasil, yang selanjutnya disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Luaran Hasil Uji *Independent Sample T-Test*

		Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	.312	.578	2.816	67	.006	6.187	2.197	1.801	10.573
	Equal variances not assumed			2.810	64.137	.007	6.187	2.209	1.713	10.600

Uji T

Dasar pengambilan keputusan skor pretest dan posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol:

H₀: Tidak terdapat efektivitas media *Journey Board Game* terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV Sekolah Dasar.

H_a: Terdapat efektivitas media *Journey Board Game* terhadap kemampuan berfikir kritis siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV Sekolah Dasar.

Uji t (*independent sample t-test*) menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,006 < 0,05, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest. Rata-rata selisih sebesar 6,187 menunjukkan bahwa penggunaan media *Journey Board Game* mampu meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Pada perbandingan kelompok kontrol dan eksperimen, nilai signifikansi juga sebesar 0,006 < 0,05, sehingga terdapat perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest. Kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang lebih besar daripada

kelompok kontrol, meskipun peningkatan ini lebih kecil. Nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,006 < 0,05 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok, sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima.

Hasil penelitian menunjukkan analisis data bahwa varians kedua kelompok homogen (Sig. = 0,578 > 0,05). Hasil uji t-test independen sample menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) adalah 0,006 < 0,05, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Dapat ditunjukkan bahwa kemajuan hasil belajar dalam kelas eksperimen lebih besar daripada dalam kelas kontrol, sehingga, sehingga media *Journey Board Game* terbukti lebih ampuh dalam meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa pada Pendidikan Pancasila (Saylendra et.al 2021).

Pembahasan

Media *Journey Board Game* terbukti secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan kemampuan berpikir kritis siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Media ini memungkinkan siswa untuk belajar berpikir kritis, bekerja sama, dan berkomunikasi secara efektif dengan menyelesaikan tugas-tugas yang relevan dengan kehidupan sehari-hari (Ayu et al., 2021). Siswa juga lebih terdorong untuk aktif merespons materi, sehingga membantu interaksi emosional selama pembelajaran (Latip et al., 2024). Oleh karena itu, pembelajaran menjadi lebih signifikan karena tidak hanya menekankan hafalan tetapi juga membuat lingkungan belajar yang menantang dan menyenangkan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Journey Board Game* meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.,

ditunjukkan oleh hasil uji *independent sample t-test* dimana H_0 ditolak dan H_a diterima. Nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,006 < 0,05$ menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada motivasi dan hasil belajar (Sakti & Kartiani, 2023). Keefektifan ini juga terlihat dari meningkatnya keaktifan, kehadiran, dan minat belajar siswa. Selain itu, media ini mengikuti prinsip kurikulum merdeka yang menekankan pembelajaran diferensiasi dan kontekstual, sehingga dapat disesuaikan dengan kemampuan siswa (Sakti & Ainayah, 2024). Dengan demikian, *Journey Board Game* tidak hanya efektif secara akademik, tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan pengalaman belajar siswa secara lebih bermakna.

Pemanfaatan media *Journey Board Game* mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menantang, sehingga mengurangi kebosanan metode tradisional serta mendorong siswa berpikir kritis. Dampak ini penting bagi perkembangan sosial-emosional siswa sekolah dasar (Prasetyo et al., 2023). Selain itu, Pembelajaran berbasis permainan telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan numerasi dan literasi, dengan 83% siswa mengalami peningkatan signifikan (Hamidaturrohmah et al., 2025). Pendekatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan dapat memberikan dampak nyata terhadap perkembangan kemampuan berpikir dan motivasi belajar siswa.

Metode ini mendorong pembelajaran yang berpusat pada siswa dan mendukung keterampilan abad ke-21 seperti pemecahan masalah, kolaborasi, kreativitas, dan komunikasi. Di kelas eksperimen, siswa terlihat lebih antusias dan bertanggung jawab, yang berdampak pada peningkatan

signifikan nilai posttest dibandingkan kelas kontrol (Albina et al., 2022). Selain itu, aspek sosial siswa juga berkembang melalui kegiatan kerja tim, diskusi, dan pemecahan masalah, yang meningkatkan prestasi akademik dan menanamkan nilai kebersamaan dan tanggung jawab sosial (Sa'diyah et al., 2023). Dengan demikian, penggunaan metode ini sangat efektif dan relevan untuk digunakan dalam pembelajaran saat ini karena mampu mengembangkan kemampuan akademik sekaligus keterampilan sosial siswa secara seimbang.

Tantangan penggunaan media ini meliputi keterbatasan waktu dan kebutuhan pelatihan guru, namun terbukti memberikan peningkatan signifikan pada kemampuan berpikir kritis siswa (Damara & Fernandes, 2025). Seiring pertemuan berlangsung, keterlibatan aktif siswa meningkat dan perilaku tidak fokus menurun, hingga Siswa menunjukkan peningkatan kesiapan untuk suasana ujian pada tes akhir yang lebih kondusif (Haruna & Fajar, 2022). Dengan demikian, media *Journey Board Game* berbasis masalah menjadi alternatif kreatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dari segi kognitif, afektif, dan psikomotorik (Salamah & Hamidaturrohmah, 2025).

Pembelajaran berbasis *Journey board game* dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa melalui kemampuan menjelaskan keputusan, mempresentasikan hasil, dan menganalisis kasus dengan keterlibatan aktif. Hasil pembelajaran Pendidikan Pancasila menunjukkan peningkatan yang baik, terlihat dari antusiasme, berpikir kritis, kreativitas, serta kemampuan berkompetisi secara sehat (Syailendra et al., 2021). Implikasinya, guru perlu merancang

pembelajaran berbasis permainan yang terintegrasi dan menarik, didukung fasilitas, pelatihan, serta kebijakan dalam Kurikulum Merdeka (Wulandari et al., 2025). Dengan demikian, pendekatan ini layak diterapkan lebih luas karena mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterlibatan siswa.

KESIMPULAN

Temuan penelitian mengindikasikan bahwa menggunakan media *Journey Board Game* efektif dalam upaya mengembangkan kemampuan berfikir kritis siswa pada Pendidikan Pancasila kelas IV di SDN 1 Pengkol. Di lihat dari uji hipotesis yang diperoleh menggunakan *independent sample t-Test* menunjukkan nilai sig. (2-tailed) atau 0,006 < 0,05 terhadap kemampuan berfikir kritis siswa. Penggunaan media *Journey Board Game* membuat pembelajaran lebih interaktif, menyenangkan, dan mendorong keaktifan siswa. Media ini dapat menjadi inovasi untuk mengatasi keterampilan berpikir kritis siswa dan hasil belajar yang buruk, serta menjadi acuan bagi pendidik untuk merancang pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan tuntutan abad ke-21. Metode pengajaran Pancasila di kelas IV menunjukkan bahwa sikap, kemampuan berpikir kritis, etos belajar, kemandirian, dan kerja sama siswa, meskipun belum terlalu signifikan, tetapi temuan ini menunjukkan kemajuan yang cukup besar.

DAFTAR PUSTAKA

Albina, M., Safi'i, A., Gunawan, M. A., Wibowo, M. T., Sitepu, N. A. S., & Ardiyanti, R. (2022). Model Pembelajaran Di Abad Ke 21. *Warta Dharmawangsa*, 16(4), 939–955.

<https://doi.org/10.46576/wdw.v16i4.2446>

Aprilia, T. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Sains Flipbook Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 14(1), 10–21.

<https://doi.org/10.21831/jpipfip.v14i1.32059>

Ayu, N., Pulukadang, W. T., Husain, R., Monoarfa, F., Sukri, & Katili. (2021). Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerpen Melalui Model Project Based Learning (PjBL) pada Siswa madrasah Ibtidaiyah. 2, 196–201.

Chew, S. W., Huang, X.-Y., Hsu, F.-H., & Chen, N.-S. (2020). *Enhancing Critical Thinking Skills of Elementary School Students through Collaborative Learning*. 2020 IEEE 20th International Conference on Advanced Learning Technologies (ICALT), 249–253. <https://doi.org/10.1109/ICALT49669.2020.00082>

Dakroni, (2021). Pengaruh Game Edukasi Adventure Berbantuan Online Hots Test Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar* Vol. 5, No. 2, 715-736. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i2.301>

Damara, M., & Fernandes, R. (2025). Tantangan Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) dalam Pembelajaran Sosiologi pada Materi Interaksi Sosial di SMA Pertiwi 1 Padang. 2(1), 326–330.

Farhan Arib, M., Suci Rahayu, M., Sidorj, R. A., & Win Afgani, M. (2024). Experimental Research Dalam Penelitian

- Pendidikan. *Journal Of Social Science Research*, 4, 5497-5511.
- Furroyda, A. F., Ibda, H., & Wijanarko, A. G. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning Berbasis Tpack Terhadap Hasil Belajar Ppkn Di Madrasah Ibtidaiyah Swasta. *Sittah: Journal Of Primary Education*, 3(2), 145–160. <https://doi.org/10.30762/sittah.v3i2.522>
- Halimatus Sa'diyah, Laksmi EvaSufi Widi Fajari, Syarifah Aini, L. F. (2023). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa di Sekolah Dasar. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 11 (1) 38-46, 11(October).
- Hamidaturrohmah, H., Muzakki, M. A., Putri, A. R., & Niswah, N. (2025). Building Leadership Capacity in Elementary Students through Interactive Game-Based Learning in the Kampus Mengajar Program. *Journal of Leadership in Organizations*, 7(1), 1–15. <https://doi.org/10.22146/jlo.83252>
- Hamidaturrohmah, H., Widiyono, A., Murniati, M., & Imhemd, R. B. (2022). Strategy for Internalizing the Value off Character Education Based on Aswaja in Elementary School. *MUDARRISA: Jurnal Kajian Pendidikan Islam*, 14(1), 48–65. <https://doi.org/10.18326/mdr.v14i1.48-65>
- Haruna, N. H., & Fajar, M. (2022). Penerapan media board game dalam pembelajaran terintegratif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Prosiding SENTIKJAR*, 1(1).
- Khofifah, U., Zuhri, M. R. H., Khofifah, U. N., Rianto, T., & Al Azhari, M. L. A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas 3 Di Mi Miftahus Sa'adah Karangsono. *Jurnal JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 5(1), 155–160. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i1.2407>
- Latip, A., Musa, S., Pratomo, H. W., Aditya, R. S., & Al, A. M. (2024). Implementasi Dan Implikasi Media Berbasis Game Edukasi Pada Pembelajaran : A Systematic Literatur Review. *Paedagogia : Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 6356, 255–262.
- Lee, J. C., & Kennedy, K. J. (2024). *The Routledge international handbook of life and values education in Asia*. Taylor & Francis.
- Mazna, U., Nazirah, F., Farhana, I., & Marsitah, I. (2024). Perencanaan Pembelajaran Yang Interaktif Dalam Menumbuhkan Critical Thinking Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(4), 10. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i4.793>
- Milwana Harahap, & Dewi Fitria. (2023). Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis Nilai Agama Dan Moral Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Salsabila T.A 2022/2023. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 1(4), 62–73. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v1i4.428>
- Novianti, W. (2020). Urgensi Berpikir Kritis Pada Remaja Di Era 4.0. *In Jeco Journal Of Education And Counseling Journal Of Education And Counseling* (Vol. 1, Number 1).

- Nurrohim, N., Suyoto, S., & Anjarini, T. (2022). Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Model Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Pkn Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri. *Sittah: Journal Of Primary Education*, 3(1), 60–75. <https://doi.org/10.30762/Sittah.V3i1.157>
- Nursidiq, A. P., & Batubara, H. H. (2022). Pengalaman Guru Sekolah Dasar Dalam Menggunakan Media Pembelajaran. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(5), 1319. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i5.9017>
- Nurul A'ini, A., Yustiana, S., & Author, C. (2022). Pengaruh Model Games Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. <http://jurnal.intancendekia.org/index.php/PeDaPAUD/index>
- Permendikdasmen Nomor 10 Tahun 2025 tentang *Standar Kompetensi Lulusan pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah*.
- Prasetyo, A., Santosa, M. D., Nurhayati, S., & Setiawan, B. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Central Publisher*, 1(11), 274–288.
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- Rahma, T. A., Agoestanto, A., & Kharisudin, I. (2023). Systematic literature review: Model pembelajaran (Search, Solve, Create, and Share) SSCS terhadap kemampuan berpikir kritis. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 2739–2751. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2243>
- Sakti, H. G., & Kartiani, B. S. (2023). Efektivitas penggunaan media board game terhadap peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Visionary: Penelitian dan Pengembangan di Bidang Administrasi Pendidikan*, 11(1).
- Sakti, N. C., & Ainiyah, M. U. (2024). Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis Proyek dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Era Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 706–711. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.1970>
- Salamah, & Hamidaturrohman. (2025). Efektivitas model project based learning berbantuan media Trudare terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa SDN 1 Sowan Lor. *Kewarganegaraan-Kebudayaan: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn dan Sosial Budaya*, 9(1).
- Saylendra, N. P., Rahmatiani, L., & Tampubolon, A. (2021). Hasil belajar dengan pembelajaran berbasis board game dalam mata pelajaran PPKn untuk mengembangkan skill berpikir kritis siswa. *Civics: Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 6(1), 160–163.
- Sugiyono (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Tiara Naziah, S., Hamdani Maula, L., & Sutisnawati, A. (2020). Analisis Keaktifan Belajar Siswa Selama Pembelajaran Daring Pada Masa Covid-19 Di Sekolah Dasar. 7(2), 2614–0136. <https://doi.org/10.26555/jpsd>
- Wardani, I. S., & Fiorintina, E. (2023). Building Critical Thinking Skills of 21st

- Century Students through Problem Based Learning Model. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 12(3), 461–470. <https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v12i3.58789>
- Wulandari, Y. A., Untari, E., & Windari, D. (2025). Inovasi pembelajaran melalui media boardgame: Meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Basicedu*, 9(5), 1380–1389. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i5.10044>
- Zakiah, R. E., Suryana, D., & Zulkarnaen, R. H. (2023). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL). *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1852–1861. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5693>