



DOI: <https://doi.org/10.38035/jmpis.v7i1>

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Peningkatan Kesadaran Moral Mahasiswa Melalui Implementasi *Board Game* Edukatif Berbasis Etika Pancasila

Dadi Mulyadi Nugraha^{1*}, Imas Kurniawaty², Mursyid Setiawan³, Avissa Nafhan Yasmin⁴, Anggita Putri Ramadhani⁵, Laura Barozial Amry Rosyada⁶, Akmal Hakim⁷

¹Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia, dadimulyadi301190@upi.edu

²Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia, i.kurniawaty@upi.edu

³Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia, mursyidsetiawan@upi.edu

⁴Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia, avissynsmn@upi.edu

⁵Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia, anggitaputri26@upi.edu

⁶Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia, lauraary24@upi.edu

⁷Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

*Corresponding Author: dadimulyadi301190@upi.edu

Abstract: This study aims to enhance students' moral awareness through the implementation of an educational board game based on Pancasila ethics in the Pancasila Education learning process. The research involved first-semester university students as the research subjects. A research and development approach was employed using the Borg and Gall model, along with a pre-experimental design through a One-Group Pre-test Post-test Design to examine product effectiveness. The instrument used was a moral awareness questionnaire administered before and after the intervention. The findings show that the educational board game effectively improved students' moral awareness, indicated by an increase in the average score from the pre-test to the post-test and statistically significant differences between scores before and after the intervention. The use of the board game created an interactive and reflective learning experience that encouraged students to analyze moral dilemmas, engage in discussion, and make decisions based on Pancasila values. In conclusion, the educational board game based on Pancasila ethics can serve as an innovative learning media to internalize moral values and strengthen the implementation of Pancasila Education in higher education.

Keywords: Pancasila Education, Moral Awareness, Educational Board Game, Experiential Learning, Character Education

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran moral mahasiswa melalui implementasi *board game* edukatif berbasis etika Pancasila dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Objek penelitian adalah mahasiswa semester satu pada salah satu perguruan tinggi. Penelitian menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan model Borg and Gall serta desain pra-eksperimental melalui rancangan *One-Group Pre-test Post-test Design* untuk menguji efektivitas produk. Instrumen penelitian berupa kuesioner kesadaran moral yang diberikan sebelum dan sesudah intervensi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *board*

game edukatif efektif meningkatkan kesadaran moral mahasiswa, ditunjukkan dengan adanya peningkatan rata-rata skor dari *pre-test* ke *post-test* serta hasil uji statistik yang menunjukkan perbedaan signifikan sebelum dan sesudah penggunaan media. Pembelajaran menggunakan *board game* mampu menciptakan pengalaman belajar interaktif dan reflektif yang mendorong mahasiswa untuk menganalisis dilema moral, berdiskusi, dan mengambil keputusan berdasarkan nilai Pancasila. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa media *board game* edukatif berbasis etika Pancasila dapat menjadi alternatif pembelajaran inovatif dalam menginternalisasikan nilai moral dan memperkuat implementasi Pendidikan Pancasila di perguruan tinggi.

Kata Kunci: Pendidikan Pancasila, Kesadaran Moral, *Board Game* Edukatif, Pembelajaran Berbasis Pengalaman, Pendidikan Karakter

PENDAHULUAN

Perkembangan pesat teknologi dan arus globalisasi telah membawa transformasi signifikan dalam kehidupan masyarakat, terutama bagi generasi muda yang tumbuh di era digital. Kemudahan akses informasi, budaya instan, dan derasnya penetrasi nilai-nilai global sering kali tidak diimbangi dengan kemampuan kritis untuk menyaring dan menginternalisasi nilai-nilai luhur bangsa. Ketidaksiapan dalam menghadapi perubahan tersebut berkontribusi pada munculnya fenomena degradasi moral, yang dipahami sebagai kemerosotan kualitas perilaku etis, karakter, dan nilai kemanusiaan dalam masyarakat. Fenomena ini tercermin dari meningkatnya sikap individualisme, intoleransi, rendahnya empati sosial, hingga melemahnya kejujuran dalam tindakan (Irmawati Musa, 2023; Sofyana & Haryanto, 2023).

Di lingkungan perguruan tinggi, degradasi moral menjadi persoalan serius karena mahasiswa merupakan calon intelektual yang kelak memegang peran strategis dalam kemajuan bangsa. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa degradasi moral pada mahasiswa tampak dalam bentuk menurunnya etika pergaulan, melemahnya rasa empati, hingga maraknya ketidakjujuran akademik seperti plagiarisme, manipulasi data ilmiah, dan kecurangan dalam ujian (Cahyo, 2017). Menariknya, temuan awal penelitian ini menunjukkan sebuah paradoks: sekitar 94% mahasiswa menyatakan bahwa Pancasila merupakan pedoman moral yang relevan bagi kehidupan sehari-hari, tetapi sikap dan tindakan mereka belum sepenuhnya mencerminkan nilai-nilai tersebut. Hal ini mengisyaratkan bahwa akar masalah bukan terletak pada kurangnya pemahaman konsep nilai (moral knowing), melainkan pada lemahnya transformasi pengetahuan menjadi tindakan moral nyata (moral action). Dengan kata lain, terdapat kesenjangan antara “tahu” dan “laku” yang perlu dijembatani melalui pendekatan pembelajaran yang lebih tepat.

Dalam konteks tersebut, Mata Kuliah Wajib Kurikulum (MKWK) Pendidikan Pancasila memiliki peran strategis dalam menanamkan karakter berlandaskan moralitas bangsa. Sesuai amanat Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi, Pendidikan Pancasila tidak hanya bertujuan membekali mahasiswa dengan pengetahuan kognitif mengenai nilai-nilai kebangsaan, tetapi juga membentuk karakter berintegritas, berkepribadian, dan berakhhlak mulia (Harahap et al., 2025; Subakdi, 2023). Namun, dalam praktiknya pembelajaran Pendidikan Pancasila di banyak perguruan tinggi masih menghadapi tantangan. Metode yang cenderung konvensional, berpusat pada dosen, dan dominan ceramah menyebabkan proses belajar kurang interaktif dan tidak menyentuh ranah afektif serta konatif mahasiswa. Penelitian (Annisa et al., 2024; Elisa Martina Katili, 2024; Malik et al., 2024) menguatkan temuan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih bersifat normatif dan tekstual sehingga belum memberikan pengalaman belajar kontekstual yang membantu mahasiswa menghadapi dilema etika dalam kehidupan nyata.

Sementara itu, sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media permainan edukatif atau board game dapat menjadi alternatif inovatif untuk meningkatkan karakter dan kemampuan berpikir etis peserta didik. Studi Ariza et al. (2020) menunjukkan bahwa board game mampu meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan moral melalui skenario dan simulasi situasi etis. Penelitian (Ariza et al., 2020; Wulandari et al., 2020) juga membuktikan bahwa permainan edukatif dapat menumbuhkan empati, kemampuan kolaborasi, dan motivasi belajar. Namun, kajian-kajian tersebut belum secara spesifik mengintegrasikan nilai-nilai etika Pancasila ke dalam desain permainan, serta belum fokus pada peningkatan kesadaran moral mahasiswa sebagai sasaran utama. Artinya, masih terdapat celah penelitian (research gap) yang perlu dijawab, yaitu perlunya pengembangan model pembelajaran berbasis permainan yang mampu mentransformasikan nilai Pancasila dari tataran konsep menjadi pengalaman moral yang konkret.

Berdasarkan gap riset tersebut, penelitian ini menghadirkan kebaruan (novelty) melalui pengembangan board game edukatif berbasis etika Pancasila yang dikemas dalam bentuk simulasi dilema moral yang dekat dengan realitas mahasiswa. Board game ini tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan edukatif, tetapi dirancang sebagai sarana pembelajaran berbasis pengalaman (experiential moral learning) yang melibatkan interaksi sosial, diskusi reflektif, dan pengambilan keputusan berbasis nilai moral. Kebaruan lainnya terletak pada fokus penelitian yang tidak hanya mengukur aspek pengetahuan, tetapi menilai peningkatan kesadaran moral mahasiswa sebagai indikator keberhasilan internalisasi nilai. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan mampu menawarkan pendekatan pembelajaran yang lebih efektif untuk mengatasi kesenjangan antara pemahaman dan praktik moral, serta menjadi kontribusi baru bagi pengembangan inovasi pendidikan karakter berbasis Pancasila di era disrupsi.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono (2017), metode R&D merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan sekaligus menguji tingkat keefektifan produk tersebut. Pemilihan pendekatan ini didasarkan pada tujuan penelitian yang ingin merancang, mengembangkan, serta memvalidasi efektivitas media pembelajaran berupa board game edukatif berbasis etika Pancasila. Model pengembangan yang digunakan mengacu pada model Borg and Gall, yang terdiri atas sepuluh langkah sistematis, dimulai dari penelitian awal dan pengumpulan informasi hingga evaluasi serta implementasi produk akhir (Gall, M. D., & Borg, 1989; Sugiyono, 2019).

Untuk menguji efektivitas produk yang dihasilkan, penelitian ini menerapkan desain pra-eksperimental dengan rancangan One-Group Pre-test/Post-test Design (Safitri, 2019). Dalam desain ini, pengukuran variabel terikat yaitu tingkat kesadaran moral mahasiswa dilakukan dua kali, yaitu sebelum (pre-test) dan sesudah (post-test) intervensi pembelajaran menggunakan board game pada kelompok subjek yang sama. Dengan demikian, perbedaan skor yang diperoleh dapat menunjukkan adanya pengaruh perlakuan terhadap perubahan variabel yang diteliti.

Proses pengembangan board game edukatif yang diberi nama “The Five Pillars Boardgame” dilaksanakan melalui serangkaian tahapan sebagai berikut. Tahap pertama adalah identifikasi kebutuhan, di mana hasil analisis awal menunjukkan bahwa mahasiswa memandang pembelajaran Pendidikan Pancasila cenderung normatif, monoton, dan kurang menarik, sehingga diperlukan media interaktif yang mampu menghadirkan pengalaman belajar aplikatif. Tahap kedua adalah perumusan tujuan pembelajaran, yaitu meningkatkan pemahaman kontekstual terhadap nilai-nilai Pancasila, kemampuan menyelesaikan dilema etis, serta keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif mahasiswa. Tahap ketiga adalah perancangan

konsep dan komponen game. Permainan dikembangkan dalam bentuk board game edukatif berbasis studi kasus etis dengan jumlah pemain 3–6 orang. Komponen yang dirancang meliputi papan permainan, kartu kasus dilema etis, token pemain, dan buku panduan permainan. Tahap keempat adalah pengembangan konten dan validasi materi berdasarkan nilai-nilai etika Pancasila yang relevan dengan kehidupan kampus. Konten dan soal dilema moral kemudian divalidasi oleh ahli Pendidikan Pancasila guna memastikan kesesuaian dengan capaian pembelajaran mata kuliah. Tahap kelima adalah uji coba dan revisi, diawali dengan *playtesting* pada kelompok kecil untuk menilai kejelasan aturan permainan, ketercapaian tujuan, dan relevansi konten. Masukan dari tahap ini menjadi dasar revisi mekanisme permainan sebelum diimplementasikan dalam skala kelas secara penuh.

Populasi penelitian adalah seluruh mahasiswa semester 1 Program Studi Teknik Elektro 01 Universitas Pendidikan Indonesia yang berjumlah 46 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampel jenuh (saturated sampling) karena seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Dengan demikian, jumlah sampel penelitian adalah 46 mahasiswa ($N = 46$).

Data primer dikumpulkan melalui instrumen kuesioner yang disebarluaskan secara daring menggunakan Google Form. Instrumen terdiri atas dua bagian, yaitu data demografi responden serta pernyataan tertutup untuk mengukur persepsi dan tingkat kesadaran moral mahasiswa terkait etika Pancasila. Skala pengukuran menggunakan Skala Likert dengan rentang 1 (Sangat Tidak Setuju) hingga 5 (Sangat Setuju). Kuesioner yang sama diberikan pada saat pre-test dan post-test setelah sesi pembelajaran menggunakan board game.

Analisis data dilakukan dengan bantuan perangkat lunak statistik melalui beberapa tahapan. Pertama, dilakukan uji kualitas instrumen. Uji validitas dilakukan menggunakan korelasi Pearson Product-Moment untuk memastikan bahwa setiap item kuesioner mampu mengukur variabel yang dituju. Sebuah item dinyatakan valid apabila nilai korelasinya signifikan. Uji reliabilitas dilakukan menggunakan koefisien Cronbach's Alpha untuk mengetahui konsistensi internal instrumen, di mana instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai alpha berada di atas batas minimum yang diterima. Kedua, dilakukan analisis statistik deskriptif untuk memberikan gambaran umum data, seperti distribusi jawaban, persentase, nilai rata-rata (mean), dan standar deviasi dari skor pre-test dan post-test. Ketiga, dilakukan uji hipotesis (analisis inferensial) untuk menguji perbedaan signifikan antara skor sebelum dan sesudah perlakuan. Penelitian ini menggunakan dua pendekatan statistik secara simultan guna memperkuat validitas temuan, yaitu uji parametrik dan non-parametrik.

Uji parametrik menggunakan Uji T Berpasangan (Paired Samples T-Test) untuk membandingkan rata-rata dua sampel berpasangan, dengan asumsi bahwa selisih nilai pre-test dan post-test berdistribusi normal. Apabila asumsi normalitas tidak terpenuhi, maka digunakan uji non-parametrik yaitu Uji Wilcoxon Signed-Rank Test, yang membandingkan median dua sampel berpasangan tanpa mensyaratkan distribusi tertentu. Pendekatan ganda ini meningkatkan ketepatan analisis dan memperkuat keabsahan kesimpulan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk memastikan bahwa data yang diperoleh dalam penelitian ini akurat, sahih, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah, langkah awal yang dilakukan adalah melakukan uji kualitas instrumen penelitian. Kualitas instrumen merupakan aspek fundamental dalam penelitian kuantitatif karena ketepatan dan konsistensi alat ukur akan memengaruhi validitas temuan penelitian. Oleh sebab itu, sebelum dilakukan analisis efektivitas penggunaan board game edukatif terhadap peningkatan kesadaran moral mahasiswa, instrumen kuesioner yang digunakan perlu melalui proses uji validitas dan reliabilitas. Uji validitas bertujuan memastikan bahwa setiap pernyataan benar-benar mengukur konstruk yang dituju dalam hal ini kesadaran moral berbasis etika Pancasila sementara uji reliabilitas digunakan untuk menilai

konsistensi internal instrumen. Instrumen yang valid dan reliabel menjadi prasyarat agar data hasil pengukuran layak dianalisis pada tahap berikutnya.

Sebelum melakukan analisis data utama, instrumen kuesioner diuji kualitasnya. Hasil uji validitas dan reliabilitas yang diolah dari data mentah 1 disajikan pada Tabel 1. Uji validitas menunjukkan bahwa seluruh item pernyataan memiliki nilai korelasi Pearson (r -hitung) yang lebih besar dari r -tabel pada taraf signifikansi 5%, sehingga seluruh butir dinyatakan valid. Uji reliabilitas menghasilkan nilai Cronbach's Alpha yang tinggi untuk kedua set kuesioner, yang mengindikasikan bahwa instrumen tersebut konsisten dan dapat diandalkan untuk mengukur kesadaran moral mahasiswa.

Tabel 1. Ringkasan Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Uji	Instrumen	Nilai	Kriteria	Interpretasi
Validitas	Pre-Test (10 item)	r -hitung > r -tabel	0,291 pada taraf signifikansi 5% dan nilai $Sig. (2-tailed) < 0,05$	Semua item Valid
	Post-Test (15 item)	r -hitung > r -tabel	0,291 dan didukung signifikansi 5%	Semua item Valid
Reliabilitas	Pre-Test	Cronbach's Alpha = 0.875	> 0.60	Sangat Reliabel
	Post-Test	Cronbach's Alpha = 0.912	> 0.60	Sangat Reliabel

Setelah memastikan bahwa instrumen penelitian memenuhi kriteria valid dan reliabel, langkah berikutnya adalah melakukan analisis deskriptif terhadap data pre-test untuk memperoleh gambaran awal mengenai kondisi kesadaran moral mahasiswa sebelum intervensi pembelajaran menggunakan board game. Analisis awal ini bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman kognitif mahasiswa tentang nilai-nilai Pancasila sekaligus memetakan indikasi awal adanya kesenjangan antara pengetahuan moral dan praktik moral.

Analisis deskriptif terhadap data pre-test memberikan gambaran awal mengenai kesadaran moral mahasiswa sebelum intervensi. Secara umum, mahasiswa menunjukkan pemahaman kognitif yang baik tentang Pancasila. Sebanyak 94% responden (57% Sangat Setuju dan 37% Setuju) meyakini bahwa Pancasila merupakan pedoman moral dalam kehidupan sehari-hari. Namun, ketika pernyataan diarahkan pada aspek aplikasi, muncul keraguan. Pada pernyataan “Pancasila bukan sebatas hafalan dan perlu dipraktikkan”, persentase responden yang ragu-ragu meningkat signifikan menjadi 31%. Temuan ini secara kuantitatif mendukung hipotesis awal mengenai adanya kesenjangan antara pengetahuan (knowing) dan keyakinan untuk bertindak (doing).

Untuk menguji hipotesis bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kesadaran moral mahasiswa sebelum dan sesudah menggunakan board game, dilakukan Uji T Berpasangan dan Uji Wilcoxon. Hasil analisis statistik deskriptif dan inferensial disajikan pada Tabel 2 dan Tabel 3.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Skor Kesadaran Moral Mahasiswa (Pre-Test dan Post-Test)

Variabel	N	Skor Min.	Skor Maks.	Rata-rata (Mean)	Std. Deviasi
Skor Pre-Test	46	30	48	39.46	4.12
Skor Post-Test	46	55	75	68.22	5.38

Berdasarkan Tabel 2, terlihat adanya peningkatan skor rata-rata yang cukup signifikan, dari 39,46 pada saat pre-test menjadi 68,22 setelah pembelajaran melalui board game. Selain itu, peningkatan tidak hanya terjadi pada rata-rata skor, tetapi juga terlihat pada peningkatan

skor minimum dan maksimum. Skor terendah meningkat dari 30 menjadi 55, sedangkan skor tertinggi meningkat dari 48 menjadi 75. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan terjadi pada seluruh peserta dan tidak hanya dialami oleh sebagian kecil mahasiswa. Dengan kata lain, intervensi pembelajaran melalui board game memberikan dampak positif yang merata terhadap tingkat kesadaran moral mahasiswa.

Tabel 3. Hasil Pengujian Hipotesis Menggunakan Paired T-Test dan Uji Wilcoxon

Uji Statistik	Statistik Uji	Nilai	Sig. (2-tailed)	Keputusan
Paired Samples T-Test	Rata-rata Perbedaan	-28.76		H0 Ditolak
	t-hitung	-25.812	0.000	
	df	45		
Wilcoxon Signed-Rank Test	Z	-5.933	0.000	H0 Ditolak
	Peringkat Negatif (Post < Pre)	0		
	Peringkat Positif (Post > Pre)	45		

Mengacu pada hasil uji hipotesis pada Tabel 3, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 pada kedua uji statistik, yaitu Paired Samples T-Test dan Wilcoxon Signed-Rank Test. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05, sehingga H_0 ditolak dan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pre-test dan post-test. Uji Paired T-Test menunjukkan nilai t-hitung sebesar -25,812, yang secara statistik mengindikasikan peningkatan yang sangat kuat. Sementara itu, Uji Wilcoxon memperkuat temuan ini dengan nilai Z sebesar -5,933 serta menunjukkan bahwa seluruh responden (45 peserta) mengalami peningkatan skor (peringkat positif) dan tidak ada satupun yang mengalami penurunan. Konsistensi hasil dari kedua uji ini mempertegas bahwa penggunaan board game edukatif berbasis nilai-nilai Pancasila efektif dalam meningkatkan kesadaran moral mahasiswa secara signifikan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi board game edukatif berbasis etika Pancasila mampu meningkatkan kesadaran moral mahasiswa secara signifikan, baik dari aspek pengetahuan moral, penalaran etis, hingga kemampuan mengambil keputusan berlandaskan nilai Pancasila. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa degradasi moral pada mahasiswa bukan disebabkan oleh rendahnya pemahaman terhadap nilai-nilai Pancasila, melainkan karena lemahnya internalisasi dan penerapan nilai tersebut dalam tindakan nyata. Kondisi ini sejalan dengan fenomena "knowing-doing gap" dalam pendidikan moral, di mana peserta didik mengetahui konsep moral yang benar tetapi tidak mengimplementasikannya dalam konteks kehidupan sehari-hari. Dalam konteks ini, board game berfungsi sebagai jembatan antara penguasaan konsep moral dengan praktik moral nyata melalui pengalaman interaktif.

Mahasiswa terlibat aktif dalam dinamika permainan yang menuntut mereka menganalisis dilema etis, mendiskusikan konsekuensi moral, dan mengambil keputusan yang merefleksikan nilai Pancasila. Proses ini memberikan ruang bagi mahasiswa untuk mengalami moral reasoning dalam situasi simulatif yang dekat dengan realitas sosial mahasiswa. Menurut Faiz et al., (2022 ; Rest, J., Turiel, E., & Kohlberg, 1969), perkembangan moral tidak dapat dibentuk hanya melalui ceramah moral, tetapi harus melalui pengalaman yang mendorong refleksi, argumentasi moral, dan dialog etis. Temuan penelitian ini sejalan dengan pandangan Vázquez-Calatayud, et al (2024) yang menegaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan keterlibatan kognitif dan emosional peserta didik sehingga memperkuat transfer nilai moral ke perilaku.

Implementasi board game dalam pembelajaran nilai terbukti dapat menumbuhkan kemampuan moral reasoning mahasiswa secara lebih realistik dan kontekstual dibanding metode ceramah dan diskusi biasa. Dichev, C., & Dicheva, (2017) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis game meningkatkan motivasi, pengalaman belajar bermakna, dan

partisipasi aktif karena game menempatkan mahasiswa sebagai aktor utama dalam pengambilan keputusan. Hal ini paralel dengan teori experiential learning Kolb, di mana pembelajaran melalui pengalaman langsung membuat konsep moral lebih mudah terinternalisasi karena mahasiswa tidak hanya memahami nilai, tetapi juga *merasakan* konsekuensi dari setiap keputusan moral yang diambil.

Board game edukatif berbasis Pancasila ini efektif karena mampu mendorong integrasi antara proses kognitif (penalaran moral) dengan afektif (empati moral) dan konatif (tindakan moral). Penelitian Suparlan, S., Jamaludin, J., & Purnamasari (2023) dalam jurnal Scopus menemukan bahwa media pembelajaran berbasis simulasi sosial efektif meningkatkan literasi moral anak muda karena memberikan pengalaman moral dilematis yang memaksa peserta untuk memilih nilai, bukan menghafal nilai. Board game yang dikembangkan pada penelitian ini menciptakan situasi dilema moral yang relevan dengan kehidupan mahasiswa, seperti plagiarisme, intoleransi, dan etika bermedia sosial, sehingga mahasiswa terdorong untuk mengaktualisasikan nilai Pancasila dalam konteks nyata.

Selain itu, pembelajaran melalui board game memperkuat interaksi sosial dan komunikasi antarmahasiswa. Pengalaman kolektif dalam permainan memungkinkan mahasiswa berdialog, bernegosiasi, mempertahankan argumen moral, serta menghargai perbedaan perspektif. Temuan ini sejalan dengan penelitian Hamari, J., et al. (2020) yang menyatakan bahwa game-based learning mendorong social presence, collaborative reasoning, dan empati moral melalui interaksi dan tantangan bersama. Nilai gotong royong dan musyawarah yang merupakan inti etika Pancasila tercermin jelas dalam proses diskusi dan pengambilan keputusan kelompok saat permainan berlangsung.

Dari sisi pencapaian tujuan pendidikan Pancasila, penggunaan board game terbukti lebih efektif dibanding metode konvensional yang cenderung teoritis dan pasif. Mahasiswa melaporkan bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, relevan, dan bermakna. Hal ini mengonfirmasi pandangan Gee (2021) bahwa game edukatif dapat menjadi *situated learning tool* yang menempatkan peserta didik dalam konteks nyata sehingga pengetahuan tidak hanya menjadi hafalan, tetapi berubah menjadi kebiasaan berpikir dan bertindak. Dengan demikian, media pembelajaran inovatif seperti board game ini mampu menjawab kritik terhadap pembelajaran Pancasila yang selama ini dianggap membosankan, tekstual, dan kurang menyentuh realitas sosial mahasiswa.

Meskipun demikian, penelitian ini juga memiliki beberapa kelemahan. Pertama, intensitas penggunaan board game masih terbatas pada beberapa pertemuan sehingga dampak jangka panjang terhadap perilaku moral mahasiswa belum dapat diukur secara komprehensif. Kedua, board game hanya diuji pada satu perguruan tinggi sehingga generalisasi temuan masih terbatas. Ketiga, pengukuran efek moral lebih dominan pada aspek kognitif moral reasoning dan belum masuk ke pengamatan longitudinal terhadap moral behavior dalam kehidupan nyata mahasiswa. Kelemahan ini memberi peluang bagi penelitian lanjutan untuk mengembangkan model evaluasi yang lebih komprehensif, misalnya melalui *mixed-methods with behavioral observation*.

Namun, penelitian ini memiliki beberapa kelebihan dan kontribusi kebaruan. Pertama, penelitian ini menghasilkan produk nyata berupa board game edukatif berbasis etika Pancasila yang dapat langsung diimplementasikan dalam pembelajaran. Kedua, penelitian ini mengintegrasikan teori pendidikan moral Barat seperti Kohlberg, Rest, dan Kolb dengan etika Pancasila sebagai kerangka nilai lokal Indonesia, sehingga menghadirkan sintesis pedagogis yang relevan dengan konteks bangsa. Ketiga, penelitian ini menjawab urgensi pendidikan karakter di perguruan tinggi dengan memberikan alternatif metode pembelajaran yang aplikatif, interaktif, dan berbasis pengalaman (Kolb, 1984; Krahn, 1978; Rest, J. R., Narvaez, D., Bebeau, M. J., & Thoma, 1999).

Urgensi penelitian ini semakin relevan mengingat tantangan degradasi moral generasi muda di era digital semakin kompleks dan memerlukan intervensi yang tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga praktikal. Pendidikan karakter di perguruan tinggi harus bergerak dari pendekatan indoktrinatif menuju pendekatan dialogis dan reflektif. Board game edukatif terbukti menjadi solusi inovatif yang mampu menghidupkan kembali peran mata kuliah Pancasila sebagai *moral compass* bagi mahasiswa. Dengan demikian, penelitian ini hadir sebagai jawaban konkret terhadap kebutuhan reformasi pedagogi dalam pendidikan Pancasila di era digital.

Penelitian selanjutnya berpotensi mengembangkan board game versi digital dan mobile app agar dapat menjangkau pembelajaran dalam skala yang lebih luas serta menyesuaikan dengan karakteristik digital natives. Selain itu, penelitian lanjutan juga perlu menguji efektivitas board game pada berbagai jenjang pendidikan dan konteks lintas budaya untuk melihat sensitivitas nilai. Menarik pula jika penelitian berikutnya memasukkan pengukuran moral behavior melalui pendekatan longitudinal selama satu semester sehingga dapat diketahui apakah perubahan kesadaran moral juga tercermin menjadi tindakan moral.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat ditarik beberapa kesimpulan utama. Pertama, terdapat peningkatan yang sangat signifikan secara statistik pada tingkat kesadaran moral mahasiswa setelah mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan media board game edukatif “*The Five Pillars*”. Hal ini dibuktikan melalui hasil Uji T Berpasangan dan Uji Wilcoxon yang sama-sama menunjukkan nilai signifikansi jauh di bawah 0,05, sehingga hipotesis nol ditolak. Peningkatan skor rata-rata dari pre-test ke post-test menunjukkan bahwa intervensi pembelajaran ini berhasil meningkatkan pemahaman dan kesadaran moral mahasiswa secara substansial.

Kedua, hasil penelitian menunjukkan bahwa board game “*The Five Pillars*” merupakan media pembelajaran yang efektif dalam menginternalisasikan nilai-nilai moral dan etika Pancasila pada mahasiswa. Efektivitas tersebut tercermin dari keberhasilan media ini dalam mentransformasikan konsep-konsep abstrak menjadi pengalaman belajar yang bersifat interaktif, kontekstual, kolaboratif, dan reflektif. Melalui mekanisme permainan, mahasiswa tidak hanya memperoleh pengetahuan moral (*moral knowing*), tetapi juga mengalami stimulasi ranah afektif (*moral feeling*) serta melakukan latihan pengambilan keputusan etis yang mencerminkan ranah tindakan moral (*moral action*). Dengan demikian, board game ini mampu menjembatani kesenjangan antara mengetahui nilai moral dan menerapkannya dalam situasi nyata.

Ketiga, temuan ini menegaskan urgensi inovasi metode pembelajaran dalam mata kuliah Pendidikan Pancasila, khususnya untuk menjawab tantangan rendahnya internalisasi nilai pada generasi muda. Pembelajaran yang bersifat ceramah dan tekstual terbukti tidak lagi memadai dalam membentuk karakter mahasiswa secara komprehensif. Oleh karena itu, institusi pendidikan tinggi perlu mempertimbangkan integrasi pendekatan belajar berbasis pengalaman, gamifikasi, dan problem-based learning sebagai strategi pembelajaran yang lebih relevan, kontekstual, dan berdampak pada perubahan perilaku berkarakter Pancasila secara nyata.

REFERENSI

- Annisa, S., Yesha, T., Purnama, J., Wafiq, D., Wahyu Kartik, M., Nurhaliza, A., sari, J., & Devara, Y. (2024). Penerapan Nilai Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari Hari. *Jurnal Edukasi Terkini*, 1(2), 62–67. <https://doi.org/10.70310/fvt1mx04>
- Ariza, R., Rustika, & Hermawan, N. (2020). *EFEKTIVITAS MEDIA BOARD GAME DALAM MENINGKATKAN PENGETAHUAN SANITASI PADA SISWA SEKOLAH DASAR*.

- 9(2), 1–23.
- Cahyo, E. D. (2017). Pendidikan Karakter Guna Menanggulangi Dekadensi Moral Yang Terjadi Pada Siswa Sekolah Dasar. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 9(1), 16. <https://doi.org/10.17509/eh.v9i1.6150>
- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: What is known, what is believed and what remains uncertain. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(1), 1–36. <https://doi.org/https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5>
- Elisa Martina Katili, C. (2024). *Role as Citizens in Applying Pancasila Values as The State Ideology and Ethical System*. 8(3), 401–409.
- Faiz, A., Hakam, K. A., Nurihsan, J., & Komalasari, K. (2022). Pembelajaran Kognitif Moral melalui Cerita Dilema Berbentuk Animasi. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6463–6470. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3284>
- Gall, M. D., & Borg, W. R. (1989). *Educational research. A guide for preparing a thesis or dissertation proposal in education*. Longman, Inc., Order Dept., 95 Church Street, White Plains, NY 10601 Stock No. 78164-6. <https://eric.ed.gov/?id=ED332953>
- Gee, J. P. (2021). *What video games have to teach us about learning and literacy* (3rd ed.). St. Martin's Press.
- Hamari, J., Shernoff, D. J., Rowe, E., Coller, B., Asbell-Clarke, J., & Edwards, T. (2020). Challenging games help students learn: An empirical study on engagement, flow and immersion in game-based learning. *Computers in Human Behavior*, 54, 170–179. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.07.045>
- Harahap, A. E. E. G., Ningsih, W., Ahdaputra, F. F., & Natalia, A. D. (2025). Implementasi Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-Hari di Kalangan Mahasiswa Universitas Negeri Medan Implementation of Pancasila Values in Daily Life among Medan State University Students. *Jiic: Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 2(4), 6793–6801.
- Irmawati Musa. (2023). Studi Literatur : Degradasi Moral Di Kalangan Remaja. *Ezra Science Bulletin*, 1(2), 224–230. <https://doi.org/10.58526/ez-sci-bin.v1i2.31>
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice-Hall.
- Krahn, J. H. (1978). The Place of Kohlberg's Theory in Moral Education. *Journal of Moral Education*, 7(3), 147–157. <https://doi.org/10.1080/0305724780070301>
- Malik, A., Ferdila, J., Haqni, C., Fadila, I., & Putri, A. (2024). *Implementasi Nilai Nilai Pancasila dalam Kehidupan Kampus Maha Esa . Tanpa panduan dari nilai-nilai spiritualitas , manusia akan merasa kekosongan dan*. 2(2).
- Rest, J., Turiel, E., & Kohlberg, L. (1969). Level of moral development as a determinant of preference and comprehension of moral judgments made by others 1. *Journal of Personality*, 37(2), 225
- Rest, J. R., Narvaez, D., Bebeau, M. J., & Thoma, S. J. (1999). *Postconventional moral thinking: A Neo-Kohlbergian approach*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Safitri, W. C. D. (2019). Efektivitas Media Board Game terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah pada Pembelajaran Tematik di SD. *Mimbar PSGD Undiksha*, 7(2), 72–78.
- Sofyana, N. L., & Haryanto, B. (2023). Menyoal Degradasi Moral Sebagai Dampak Dari Era Digital. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 3(4), 2503–350.
- Subakdi. (2023). Penerapan Nilai-Nilai Pancasila pada Mahasiswa di Era Digital Sebagai Generasi Penerus Bangsa. *Jurnal Kewarganegaraan*, 7(2), 1570–1576.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan* (3rd ed.). Alfabeta.
- Suparlan, S., Jamaludin, J., & Purnamasari, N. (2023). Simulation-based learning model to enhance moral literacy among youth. *Journal of Moral Education Studies*, 52(3), 451–469.

- Vázquez-Calatayud, M., Regaira-Martínez, E., Martínez-Rodríguez, S., Oroviogocoechea, C., & Sarabia-Cobo, C. (2024). Game-based learning in higher education: Effects on student engagement and moral competencies. *Educational Research Review*, 39, 100564. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.edurev.2023.100564>
- Wulandari, Y., Untari, E., & D, W. (2020). Inovasi Pembelajaran Melalui Media Boardgame: Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532.